

PENGGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH PADA MATERI
PERSAMAAN DAN FUNGSI KUADRAT UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 PASURUAN
TAHUN AJARAN 2015-2016

SKRIPSI



ARIF ROKHMAN HADI
2011 1112 032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Februari 2016

Halaman Logo



PENGGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH PADA MATERI
PERSAMAAN DAN FUNGSI KUADRAT UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 PASURUAN
TAHUN AJARAN 2015-2016

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

ARIF ROKHMAN HADI
2011 1112 032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Februari 2016

Halaman Moto dan Persembahan

Moto :

Dapatkan apa yang anda inginkan,
Pertahankan apa yang anda dapatkan

Persembahan :

Untuk semua orang yang kukenal

Halaman Persetujuan Pembimbing

Skripsi yang ditulis oleh Arif Rokhman Hadi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan tanggal 9 Februari 2015

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
I. Dra. Chusnal Ainiy M.Pd
II. Endang Suprapti M.Pd

Mengetahui :
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika,

Endang Suprapti M.Pd

Halaman Pengesahan Panitia Ujian

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan sah oleh panitia ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada tanggal 9 Februari 2015.

Dosen Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
I. Dra. Chusnal Ainiy M.Pd
II. Dr. Iis Holisin, M.Pd.
III. Wahyuni Suryaningtyas, S.Si, M.Si

Mengetahui :
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah
Dekan,

Dr. M. Ridlwan, M.Pd

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur sudah sepatutnya kita panjatkan kehadirat Illahi Robbi, karena atas hidayah dan taufik-Nya penulis masih diberikan kesempatan untuk melaksanakan segala aktifitas, niat dan rencana. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhamad SAW, keluarga, sahabat dan umatnya hingga akhir jaman.

Alhamdulillah atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "PENGUNAAN MEDIA *ADOBE FLASH* PADA MATERI PERSAMAAN DAN FUNGSI KUADRAT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PASURUAN TAHUN AJARAN 2015-2016".

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dalam aspek substansi maupun penulisannya, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan kemampuan penulis.

Meskipun demikian, Alhamdulillah berkat bantuan dan motivasi serta bimbingan dan fasilitasi dari berbagai pihak akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rasa tulus dan ikhlas, penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. dr. Sukadiono, M.M. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Dr. M. Ridlwan, M.Pd. Selaku Dekan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Ibu Dra. Chusnal Ainiy, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Endang Suprpti, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Surabaya serta Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program S1 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan bimbingan dan wawasan keilmuan kepada penulis sehingga menambah keyakinan untuk menggapai harapan masa depan yang lebih baik.
6. Bapak Drs. Taufikurrachman, M.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Pasuruan yang telah banyak membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Bapak Agus selaku guru pengajar yang bersedia bekerja sama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Ibu dan Bapak serta saudara-saudara penulis yang telah mensupport dan mendoakan penulis selama menjalani studi dan penyusunan skripsi ini.
9. Semua kawan-kawan mahasiswa Matematika Wiyung dan Sutorejo, serta teman-teman dari jurusan lain yang penulis kenal yang selalu tetap eksis untuk selalu berkumpul dan bercerita.

Mudah-mudahan substansi dan hasil penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih

atas segala dukungan dari semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga dukungan dan doa diberikan balasan pahala dari Allah SWT. Menyadari peribahasa '*tak ada gading yang tak retak*', maka penulis mohon maaf jika terdapat salah kata maupun tulisan, dan juga saran serta kritik sangat diharapkan guna memperbaiki laporan ini selanjutnya. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, Februari 2016

Penulis

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Rokhman Hadi
NIM : 20111112032
Progam Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Keguran dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa Skripsi/KTI/Tesis yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiat, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 30 Januari 2016
Yang membuat pernyataan,

Arif Rokhman Hadi
NIM. 20111112032

DAFTAR ISI

	hlm
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Fokus Penelitian	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Indikator Keberhasilan	6
1.7. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teori.....	8
2.2. Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat	13
2.3. Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran	20
2.4. Model Kooperatif tipe STAD.....	25
2.5. Kajian Penelitian yang Relevan	32
2.6. Kerangka Berpikir	33
2.7. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	34
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.3. Subjek Penelitian.....	35
3.4. Prosedur Penelitian.....	36
3.5. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN ANALISIS DATA	
4.1. Hasil Penelitian Tindakan	45
4.2. Pembahasan	52
4.3. Deskripsi Media Adobe Flash Yang Digunakan.....	56
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	61
5.2. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	vii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD	28
Tabel 3.1. Angket Respon Siswa	44
Tabel 4.1. Data Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Data Tes Bab sebelumnya	46
Tabel 4.2. Data Aktivitas Siswa Siklus 1	48
Tabel 4.3. Data Hasil Tes Belajar Siswa	49
Tabel 4.4. Data Aktivitas Siswa Siklus 2	51
Tabel 4.5. Data Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus 2	51
Tabel 4.6. Data Aktivitas Siswa Siklus 1 dan Siklus 2	52
Tabel 4.7. Data Hasil Belajar Matematika Siswa	54
Tabel 4.8. Data Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa	54
Tabel 4.9. Data Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media <i>Adobe Flash</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 diagram alur penelitian tindakan kelas model john elliot	36
Gambar 4.1. Pembukaan Pada Media Adobe Flash	57
Gambar 4.2. Kompetensi Dasar Fungsi dan Persamaan Kuadrat	58
Gambar 4.3. Materi Fungsi Dan Persamaan Kuadrat	58
Gambar 4.4. Latihan Soal Fungsi Dan Persamaan Kuadrat	59
Gambar 4.5. Soal Tes Fungsi Dan Persamaan Kuadrat	59

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I SK Sekolah	63
LAMPIRAN II Foto Kegiatan Pembelajaran	64
LAMPIRAN III Berita Acara Bimbingan Skripsi	66
LAMPIRAN IV Pernyataan Keaslian Tulisan	67
LAMPIRAN V Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	68
LAMPIRAN VI Lembar Kegiatan Siswa	83
LAMPIRAN VII Tes Akhir Siklus	97
LAMPIRAN VIII Validasi LKS, RPP, dan Tes	106
LAMPIRAN IX Nilai Pre Tes, Tes Siklus 1, dan Tes Siklus 2	108
LAMPIRAN X Observasi Aktivitas Siswa	109
LAMPIRAN XI Penilaian Pengajar	123
LAMPIRAN XIII Biodata Peneliti	124

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Bayu Mukti. 2013. *Peningkatan Pemahaman Konsep dan Prestasi Belpajar Matematika Menggunakan Media Adobe Flash*. Universitas Muhammadiyah : Surakarta.
- Andreas, Andi Suciadi. 2005. *Macromedia Flash MX 2004 Dengan Action Script*. P.T. Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Arends, Richardl. 1997. *Clasrom Instructional Management*. Kencana : Jakarta.
- Astuti, Dwi. 2006. *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*. Andi publisher : Jakarta.
- Baharuddin, H. 2008. Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz media : Jakarta.
- Hudoyo, Herman. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Depdikbub : Jakarta.
- Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. University Press : Surabaya.
- Miles dan Huberman. 2000. *Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber Metode-metode Baru*. UI Press : Jakarta.
- Purwanto, M. Ngalim. 1993. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Rhomdani, Rohmad W. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis TIK Menggunakan Macromedia Flash CS 4*. Retrieved from : <http://fil-dosen.blogspot.com/2011/12/pengembangan-media-pembelajaran.html>.
- Saragih, S. 2000. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pendekatan Matematik Realistika*. Program Pascasarjana UPI : Bandung.
- Slavin, R E. 1995. *Cooperative Learning : Theory, Research, and Practise*. Prentice Hall.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia : Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi : Jakarta.
- Sutisno, PC. S. 2015. *Pemilihan Teknologi untuk Pembelajaran: Sebuah Analisis Kebijakan Pengambilan Keputusan*. dalam world wide web nya Pustekkom <http://www.pustekkom.go.id/teknodik/t7/7-8.htm>.
- Suwandi, Sarwiji. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Penelitian Sertifikasi Guru Rayon 13 : Surakarta.