

RINGKASAN SKRIPSI

Sripsi ini berjudul : “Penerapan Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Multimedia pada Materi Persamaan Kuadrat bagi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Syarif Hidayatullah Pontianak”

Dalam melaksanakan tugas para guru mata pelajaran matematika sering menghadapi masalah tentang hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Sejalan dengan kenyataan bahwa hasil belajar matematika yang rendah pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Syarif Hidayatullah Pontianak dan pelajaran matematika sering didominasi oleh peran aktif guru dan siswa cenderung lebih pasif.

Penerapan Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Multimedia menjadi alternatif yang dipilih oleh peneliti untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. *Creative Problem Solving* adalah suatu pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) Mengetahui apakah rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol, (2) Mengetahui aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Eksperimental Design* dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Design*. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Kelas	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X	O
Kontrol	Y	O

Populasi dalam penelitian ini berjumlah dua kelas dan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang berbentuk esai terdiri dari 5 butir soal yang telah disesuaikan dengan RPP dan kisi-kisi soal, untuk mengetahui aktivitas siswa digunakan lembar pengamatan aktivitas oleh dua orang pengamat. Alat pengumpul data yang digunakan telah divalidasi oleh tiga orang validator. Pelaksanaan kegiatan pengumpulan data dilaksanakan mulai tanggal 29 Oktober 2009 sampai dengan tanggal 05 November 2009.

Hasil penelitian berdasarkan uji statistik bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Multimedia pada materi persamaan kuadrat lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Multimedia. Aktivitas siswa aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung menggunakan pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Multimedia pada materi persamaan kuadrat.