

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar dan mengajar, karena dengan media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru yang berperan sebagai pengirim kepada siswa yang berperan sebagai penerima. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu atau metode yang berguna bagi guru untuk mengatasi masalah dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran.¹ Laju dari perkembangan teknologi yang semakin cepat dan canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Hal ini menjadi tuntutan bagi para guru untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang teknologi dan media pembelajaran. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya ialah media visual, media audio, dan media audio-visual.

Salah satu jenis dari media pembelajaran yang disebutkan di atas adalah media audio-visual, media pembelajaran ini memuat suara dan gambar-gambar yang menarik dan biasa kita sebut sebagai video.² Penggunaan video pembelajaran merupakan salah satu cara menciptakan proses pembelajaran

¹ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," dalam *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar II*, no. 1 (2018): 43–48.

² Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, dan A. Zaenuddin, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon," dalam *Jurnal Pendidikan Guru MI 3*, no. 1 (2016): 116–137.

matematika yang menarik. Video pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menampilkan keadaan yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat realistik, atau memudahkan guru dalam menyampaikan masalah autentik, di dalamnya terdapat teks, gambar bergerak, suara, dan animasi lainnya sesuai dengan tuntutan materi yang akan disampaikan, video pembelajaran biasanya bersifat linear dan menyajikan visual secara dinamis.³

Dengan penggunaan media berupa video pembelajaran diharapkan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan bisa meningkatkan perhatian dalam belajar. Sehingga kemampuan, potensi, serta kreativitas dari siswa terasah dengan baik, dan siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan maksimal. Mengingat salah satu kelebihan manusia dibandingkan dengan makhluk lain adalah manusia dianugerahi akal oleh Allah SWT. Dengan akal inilah manusia mampu menjadi makhluk yang lebih mulia karena manusia adalah satu-satunya makhluk yang paling sempurna diantara makhluk Allah SWT lainnya. Akal yang sehat bisa digunakan untuk berpikir dengan baik. Kemampuan berpikir bisa membantu manusia untuk membedakan antara yang benar dan yang salah. Dengan kemampuan tersebut manusia dapat mengolah informasi, pengetahuan, pendidikan, dan masih banyak lagi yang bisa dimanfaatkan dalam kehidupan.

³Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis, dan Nurul Astuty Yensi, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga Untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu," dalam *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 2, no. 1 (2018): 83–89.

Kemampuan berpikir merupakan suatu aktivitas otak dimana kita menerima suatu informasi untuk kemudian diolah dan menghasilkan suatu makna tertentu. Kemampuan berpikir merupakan suatu kegiatan yang berorientasi pada suatu proses intelektual dimana melibatkan analisis, pembentukan konsep, melalui suatu pengamatan, pengalaman, dan refleksi sebagai landasan kepada satu kepercayaan dan tindakan dengan menggunakan penalaran yang reflektif, kritis, dan kreatif. Dalam kegiatan pembelajaran matematika, tidak pernah terlepas dari persoalan yang membutuhkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, salah satunya adalah siswa dituntut untuk berfikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah suatu kemampuan orisinal, kognitif, dan proses pemecahan masalah yang dimiliki oleh seseorang tertentu untuk menemukan solusi dari suatu masalah yang dihadapi.⁴ Kemampuan berpikir kreatif berkaitan dengan suatu kemampuan dalam menghasilkan ide-ide yang berbeda. Siswa yang memiliki kemampuan ini akan memandang masalah dari segala sisi perspektif. Mengingat tuntutan pada satuan pendidikan bahwasanya kemampuan berpikir kreatif siswa harus dikembangkan secara maksimal. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Siswa sangat membutuhkan kreatifitas yang tinggi dalam proses berfikir. Di era yang serba modern dan semakin maju menuntut adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah *Internasional*. Berpikir divergen salah satu cara melatih siswa berpikir kreatif dengan

⁴Nur Ajeng Maftukhah, Khomsun Nurhalim, dan Isnarto, "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Model Connecting Organizing Reflecting Extending Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional," dalam *Jurnal Of Primary Education* 6, no. 3 (2017): 267–276.

menemukan berbagai macam solusi masalah, dan mencermati permasalahan matematika dari segala perspektif serta mengkonstruksikan segala kemungkinan yang ada.⁵ Berpikir kreatif dapat mengacu pada empat aspek, yang *pertama* fluency (kemampuan menjawab soal dengan lancar dan benar), yang *kedua* flexibility (kemampuan menggunakan banyak cara dalam menyelesaikan soal), yang *ketiga* originality, (kemampuan menjawab soal yang berbeda dengan siswa lain dan terdapat unsur yang baru), dan yang *keempat* elaboration (kemampuan dalam memperinci dan mengembangkan suatu gagasan).⁶

Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran tetapi pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif masih belum terlaksana dengan maksimal. Hal ini bisa saja terjadi karena pihak sekolah kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, hal ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari hasil riset Internasional studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trend Internasional Mathematics and Science Study (TIMSS)* dari tahun ke tahun menunjukkan kemampuan matematika siswa Indonesia rendah. Dari ketiga indikator level soal 88,83% siswa mampu menyelesaikan soal PISA level 1 dan 2 dengan tingkat kemampuan sangat baik, 53,33% siswa mampu menyelesaikan soal level 3 dan 4 dengan tingkat kemampuan cukup baik. Sedangkan 7,13% siswa mampu menyelesaikan soal

⁵Dwi Purwanti, Jamal Fakhri, dan Hasan Sastra Negara, "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Gaya Belajar Kelas VII SMP," dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 91–102.

⁶Firdaus, Abdur Rahman As'ari, dan Abd. Qohar, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Melalui Pembelajaran Open Ended Pada Materi SPLDV," dalam *Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2016): 227–236.

level 5 dan 6 dengan tingkat kemampuan sangat kurang. Saat ini masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran terkhusus pada pelajaran matematika.

Dilihat dari hasil riset PISA dan TIMSS dapat kita simpulkan bahwasanya hasil belajar matematika siswa masih cukup rendah pada level soal 5 dan 6. Hasil belajar adalah suatu ukuran untuk menilai seberapa jauh seseorang menguasai hal yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas.⁷ Hasil belajar ditandai dengan adanya hasil akhir setelah menjalankan beberapa proses belajar, kemudian akan mengalami perubahan dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar.

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan di SMP Negeri 1 Srengat dikarenakan masa pandemi mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam menerima materi yang diberikan. Saya juga mengadakan wawancara pada guru mata pelajaran matematika di lembaga mitra bahwasanya siswa kelas VII masih banyak pemahaman yang kurang, beliau memaparkan jika ada beberapa siswa jika diberikan tugas dari sekolah yang mengerjakan tugas tersebut bukan siswa sendiri melainkan orang lain (saudara, guru les, dll). Dari pemaparan di atas kita bisa menilai bahwasanya kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan bagi siswa kelas VII SMP. Dimana pada masa ini siswa baru saja mengalami masa peralihan

⁷Anggraini Fitrianingtyas, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN GEDANGANAK 02," dalam *E-Jurnal Mitra Pendidikan* 1, no. 6 (2017): 708–720.

dari SD menuju SMP, yang mengakibatkan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa harus dipertajam guna menghadapi permasalahan-permasalahan yang akan datang pada kelas selanjutnya. Karena pada kelas ini mereka akan menghadapi masa-masa pengenalan pada materi-materi baru yang lebih sulit, dan ada beberapa materi yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaiannya. Menurut hasil pengamatan dan wawancara di atas kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII masih cenderung rendah, maka dari itu kemampuan berpikir kreatif siswa perlu ditingkatkan lagi. Untuk mendapatkan kemampuan berpikir kreatif, diperlukan pendekatan pembelajaran dengan melalui penggunaan media berupa video pembelajaran.

Dengan penggunaan media berupa video pembelajaran ini diharapkan 1) peserta didik mampu bekerja sama dengan peserta didik yang lain untuk menyelesaikan suatu persoalan yang ada, 2) Melibatkan ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik pada siswa dengan seimbang sehingga hasilnya akan lebih lama diingat oleh peserta didik, 3) membangun sikap optimis siswa bahwa masalah merupakan suatu hal yang menarik untuk dipecahkan dan bukanlah suatu yang harus dihindari. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di lingkungan sekolah pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yakni mendorong peningkatan hasil belajar pada peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Srengat”

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Kurang maksimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa
- b. Kemampuan berpikir kreatif mempengaruhi hasil belajar siswa
- c. Pemilihan media pembelajaran yang tidak sesuai akan berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa

2. Batasan Masalah

- a. Penelitian ditujukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Srengat. Yaitu pada kelas VII D sebagai kelas kontrol dan kelas VII A sebagai kelas eksperimen.
- b. Penelitian terfokus pada mata pelajaran matematika materi Garis dan Sudut kelas VII semester 2.
- c. Penelitian menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada kelas VII A dan untuk kelas VII D diberikan ringkasan materi, untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas VII SMPN 1 Srengat?
2. Adakah pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN 1 Srengat ?
3. Adakah pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN 1 Srengat?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas VII SMP Negeri 1 Srengat.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMP Negeri 1 Srengat.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada kelas VII SMP Negeri 1 Srengat.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya tujuan penelitian, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi orang lain, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan tambahan wawasan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami suatu ilmu matematika khususnya pada materi persamaan kuadrat, sehingga dari penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pembelajaran matematika.

Serta dapat dijadikan sebagai sumbangan ilmu yang positif sebagai informasi agar lebih berkembang lagi pada kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya, secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada strategi pembelajaran di sekolah terlebih lagi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa khususnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengatasi masalah pada bidang pendidikan matematika secara nyata serta bekal untuk di masa yang akan mendatang.

b. Bagi Sekolah

Dengan memanfaatkan salah satu media berupa video pembelajaran diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan sebagai salah satu bahan alternatif dalam mengambil kebijakan mengenai proses dan media pembelajaran yang digunakan khususnya pada pelajaran matematika.

c. Bagi Guru Matematika

Penggunaan salah satu media pembelajaran, berupa video pembelajaran matematika diharapkan mampu membantu guru untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif dan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika khususnya pada materi garis dan sudut untuk mempermudah dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.

d. Bagi Siswa

Siswa mendapat wawasan baru dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, meningkatkan hasil belajar serta dapat diterapkan dalam kegiatan belajar khususnya pada pelajaran matematika, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mampu menyelesaikan masalah dengan sungguh-sungguh serta lebih giat dalam belajar.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian lebih tepatnya mengenai konsep judul maka perlu disusun penegasan istilah. Adapun penegasan istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Definisi Konseptual

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif adalah sebuah kemampuan untuk menghasilkan hal yang baru, yaitu sesuatu yang berbeda dari ide-ide yang dihasilkan kebanyakan orang dan hasil berpikir yang berbeda satu sama lain. Berpikir kreatif ialah salah satu jenis berpikir yang mengarah pada diperolehnya pengetahuan baru, perspektif baru, pendekatan baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu.⁸ Berpikir kreatif merupakan salah satu aktivitas mental manusia dalam memecahkan permasalahan dengan kemampuan menemukan satu jawaban yang sama tetapi dengan banyak cara yang berbeda atau menemukan banyak kemungkinan jawaban.⁹ Dengan adanya kemampuan berpikir kreatif pada siswa, akan meningkatkan rasa ingin tau siswa dalam mengeksplor dan melakukan eksperimen, meningkatkan imajinasi serta memberikan suatu hal yang baru dalam sebuah permasalahan.

b. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah pengukuran dari suatu kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah menjalankan kegiatan belajar.¹⁰ Dalam proses belajar mengajar tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi guru memiliki tugas membantu keberhasilan dalam

⁸Novi Marlioni, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)," dalam *Jurnal Formatif* 5, no. 1 (2015): 14–25.

⁹Purwanti, Fakhri, dan Negara, "Analisis Tingkat Kemampuan..." hal. 93

¹⁰Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," dalam *Jurnal Pendidikan UNISKA* 3, no. 1 (2015): 34–44.

menyampaikan materi pelajaran dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

c. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru yang berguna untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan perhatian siswa dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar, melalui media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa yang lain.¹¹ Dengan media pembelajaran guru akan sangat terbantu dalam penyampaian materi dan diharapkan siswa akan lebih semangat serta termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

d. Video Pembelajaran Matematika

Video Pembelajaran Matematika adalah media yang menyajikan audio dan visual atau bisa disebut dengan rekaman gambar hidup yang diproyeksikan melalui lensa proyektor sehingga secara mekanis gambar terlihat bergerak, video pembelajaran matematika memuat pemaparan dari suatu materi matematika dan pesan pembelajaran yang berisi prosedur, prinsip, konsep dan teori-teori pengetahuan dari suatu materi, yang disampaikan oleh guru untuk siswa.¹² Dengan adanya video pembelajaran guru akan terbantu dalam menjelaskan materi pada siswa, dan siswa akan lebih memahami mengenai materi yang disajikan oleh guru. Siswa akan

¹¹Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114.

¹² Novita, Muchlis, dan Yensi, "Pengembangan Video Pembelajaran..." hal. 86

cenderung lebih semangat dalam belajar yang disajikan dengan video yang menarik dan menyenangkan.

e. Garis dan Sudut

Garis adalah kumpulan titik-titik tak terhingga yang disusun berderet dan bersebelahan kedua arah sehingga bentuknya memanjang ke arah kanan atau kiri maupun ke arah atas atau bawah. Sebuah garis dapat dinotasikan dengan huruf kecil, misalkan garis k, garis l, garis m, dan sebagainya.¹³ Sedangkan Sudut adalah dua sinar garis yang membentuk sebuah daerah tertentu karena titik pangkalnya saling berhimpit, sehingga titik potongnya disebut dengan titik sudut.¹⁴

2. Definisi Operasional

a. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah sebuah kemampuan yang ada pada diri seseorang dan bisa mengarahkan seseorang tersebut untuk mampu menciptakan suatu karya-karya dan ide-ide yang berbeda dari sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan kognitif yang ada pada sebagian siswa untuk memecahkan suatu persoalan yang unik, baru, dan terdapat banyak cara.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu karya pencapaian dari siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa

¹³ Abdur Rahman As'ari, dkk, *Matematika Kelas VII Semester II*, (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), hal. 107.

¹⁴ Abdur Rahman As'ari, *Matematika Kelas VII...*, hal. 133

nilai, lembar tugas, keterampilan, dll. Hasil belajar merupakan salah satu dari tujuan pembelajaran, yang seharusnya hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut, mengalami peningkatan atau perkembangan yang lebih baik.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca dengan bentuk komunikasi visual maupun audiovisual yang berguna untuk mengantarkan suatu pesan dari guru kepada siswa guna dapat merangsang perhatian, pikiran, dan perasaan siswa untuk siap belajar. Media pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan efisien.

d. Video Pembelajaran Matematika

Video Pembelajaran Matematika adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menyajikan audio dan visual digunakan untuk membantu jalannya kegiatan belajar mengajar, yang berisi tentang pemahaman materi matematika. Dalam video pembelajaran memuat konsep, prosedur, dan prinsip dari suatu materi yang diajarkan.

e. Garis dan Sudut

Garis adalah gabungan dari beberapa titik yang terletak secara berderet ke arah atas/bawah atau ke arah kiri/kanan serta berdekatan satu sama lain. Sedangkan sudut adalah suatu daerah yang terbentuk dari pertemuan antara dua ruas garis yang bertemu pada satu titik potong.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dicantumkan untuk mempermudah dalam menjelaskan urutan yang akan dibahas pada penyusunan proposal skripsi agar dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Sistematika pembahasan yang digunakan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal dalam proposal skripsi ini terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan kesediaan publikasi, motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar/prakata, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama dalam proposal skripsi terdiri dari :

BAB I (Pendahuluan) yang terdiri dari: (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Penegasan Istilah, (g) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori, meliputi : (a) Kemampuan Berpikir Kreatif, (b) Hasil Belajar (c) Video Pembelajaran Matematika (d) Garis dan Sudut (e) Konsep Islam Tentang Kemampuan Berpikir Kreatif, Hasil Belajar, dan Video Pembelajaran (f) Penelitian Terdahulu, (g) Kerangka Konseptual.

BAB III Metode Penelitian, meliputi : (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi dan Sampel (d) Instrumen Penelitian, (e) Data dan Sumber Data, (f) Teknik Pengumpulan Data, (g) Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi : (a) deskripsi data dan (b) pengujian hipotesis

BAB V Pembahasan, meliputi : (a) pembahasan rumusan masalah I, (b) pembahasan rumusan masalah II, dan (c) pembahasan rumusan masalah III.

BAB VI Penutup, meliputi : (a) simpulan dan (b) saran

3. Bagian Akhir

Bagian Akhir dalam proposal skripsi ini terdiri dari : Daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.