

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI
PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS
BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S- 1

Program Studi Pendidikan Matematika



DIMAS ADILA PUTRA

A 410 080 237

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2012

PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI
PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS
BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

Diajukan Oleh:

DIMAS ADILA PUTRA
A 410 080 237

Disetujui untuk Dipertahankan
di Hadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Tjipto Subadi, M. Si.
Tanggal:

Dra. Sri Sutarni, M. Pd.
Tanggal:

PENGESAHAN

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI
PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS
BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

Dipersiapkan dan Disusun oleh:

DIMAS ADILA PUTRA

A410080237

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

pada Tanggal Februari 2012

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. **Dr. Tjipto Subadi, M. Si.** ()
2. **Dra. Sri Sutarni, M. Pd.** ()
3. **Masduki, S. Si., M. Si.** ()

Surakarta, Februari 2012

Disahkan

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. Sofyan Anif, M. Si.

NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Februari 2012

DIMAS ADILA PUTRA
A 410 080 237

MOTTO



"Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar"
(Terjemahan Q.S. Al-Baqarah: 153)

"Pencapaian tertinggi seseorang bukan dilihat berapa banyak materi yang dipunyai, tapi seberapa sukses pengabdian dirinya untuk memuliakan orang lain"
(Penulis)

"Bukan bagaimana kamu menerima tapi bagaimana kamu memberi"
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, Dia yang memiliki seluruh jiwa, dan karena rahmat serta karuniaNya karya sederhana ini dapat terselesaikan.

Karya ini penulis persembahkan untuk Ibu, Ayah, dan keluarga tercinta.

Laptop, Jupi Biru Putih, Nokia E63 yang tak pernah mengeluh sedikitpun mengiringi setiap langkah ini.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur, Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sholawat serta salam terjunjung kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Penulis sangat bersyukur karena dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini dengan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Sofyan Anif, M. Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
2. Ibu Dra. Sri Sutarni, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus sebagai pembimbing II yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Tjipto Subadi, M. Si., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan, dan dorongan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Bapak Drs. Sumardi, M. Si., selaku pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama studi.
5. Dosen-dosen matematika yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama studi.
6. Ibu Drs. Suparto, S. H., M. Pd. dan C. Tri Ningsih, S. Pd., selaku Kepala Sekolah dan Guru Matematika Kelas VIII E SMP Negeri 3 Colomadu yang telah memberikan izin dan kesempatan serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya sederhana ini masih banyak kekurangan, untuk itu demi kesempurnaannya kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran Matematika	10
2. Aktivitas	11
3. Kreativitas	13
4. Prestasi Belajar	14
5. Model Pembelajaran ARIAS	15
6. Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i>	19
7. Model Pembelajaran ARIAS Terintegrasi pada Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i>	21
C. Kerangka Berpikir	24

D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Subyek Penelitian	31
D. Rancangan Penelitian	31
1. Dialog Awal	33
2. Perencanaan Tindakan	33
3. Pelaksanaan Tindakan	35
4. Observasi	36
5. Refleksi	36
6. Evaluasi	36
E. Metode Pengumpulan Data	37
1. Metode Pokok	37
2. Metode Bantu	37
F. Instrumen Penelitian	39
1. Penyusunan Instrumen	39
2. Validitas Data	39
G. Teknik Analisis Data	40
1. Reduksi Data	41
2. Penyajian Data	42
3. Verifikasi Data	42
H. Keabsahan Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Profil SMP Tempat Penelitian	44
B. Laporan Dialog Awal dan Observasi Awal	45
C. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran	47
1. Tindakan Kelas Putaran I	47
2. Tindakan Kelas Putaran II	54
3. Tindakan Kelas Putaran III	62

D. Deskripsi Data	66
E. Pembahasan Hasil Penelitian	72
1. Pembahasan dalam Siklus	72
2. Pembahasan antar Siklus	78
F. Proposisi Hasil Penelitian	79
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi	82
C. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan variabel-variabel yang diteliti	10
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	31
Tabel 4.1 Data Kondisi Awal Aktivitas dan Kreativitas Belajar Matematika ...	47
Tabel 4.2 Data Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa	68
Tabel 4.3 Data Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Siswa	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Sistematika Kerangka Pemikiran	28
Gambar 3.1 Rancangan PTK Kemmis & McTaggart	32
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa	69
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Siswa	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Daftar Nama Siswa 90
Lampiran 2	Presensi Siswa 91
Lampiran 3	Daftar Aktivitas Siswa dalam Bertanya 92
Lampiran 4	Daftar Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Soal di Depan Kelas 93
Lampiran 5	Daftar Aktivitas Siswa dalam Berdiskusi 94
Lampiran 6	Daftar Kreativitas Siswa dalam Menjawab Pertanyaan 95
Lampiran 7	Daftar Kreativitas Siswa dalam Mengajukan Ide atau Gagasan . 96
Lampiran 8	Pedoman Wawancara Dialog Awal 97
Lampiran 9	Pedoman Observasi Putaran I 98
Lampiran 10	Pedoman Observasi Putaran II 104
Lampiran 11	Pedoman Observasi Putaran III 110
Lampiran 12	Catatan Observasi Pendahuluan 116
Lampiran 13	Catatan Lapangan Putaran I..... 117
Lampiran 14	Catatan Lapangan Putaran II 119
Lampiran 15	Catatan Lapangan Putaran III 121
Lampiran 16	Tanggapan setelah Penelitian 123
Lampiran 17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran I 125
Lampiran 18	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran II 131
Lampiran 19	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran III 137
Lampiran 20	Lembar Kerja Siswa (Kelompok)..... 144
Lampiran 21	Peraturan Game dan Tournament dalam TGT 146
Lampiran 22	Soal untuk Game dalam TGT 147
Lampiran 23	Jawaban untuk Soal Game dalam TGT 150
Lampiran 24	Lembar Evaluasi Siswa 154
Lampiran 25	Jawaban Lembar Evaluasi Siswa 155
Lampiran 26	Daftar Nilai Team Game Tournament 158
Lampiran 27	Dokumentasi 160
Lampiran 28	Surat-surat 164

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA

(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

Dimas Adila Putra, A410080237, Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Surakarta 2012, 87 halaman

Tujuan penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*, dan (2) meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini adalah PTK kolaboratif. Subyek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 3 Colomadu yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data melalui metode observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dengan metode alur. Keabsahan data dilakukan dengan observasi secara terus menerus dan triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*. Hal ini dapat dilihat dari: 1) Aktivitas siswa dalam bertanya sebelum dilakukan tindakan sebesar 15,625% dan di akhir tindakan mencapai 46,875%, 2) Aktivitas siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas sebelum dilakukan tindakan sebesar 21,875% dan di akhir tindakan mencapai 56,250%, 3) Aktivitas siswa diskusi sebelum dilakukan tindakan sebesar 18,750% dan di akhir tindakan mencapai 59,375%, 4) Kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan sebelum dilakukan tindakan sebesar 18,750% dan di akhir tindakan mencapai 56,250%, 5) Kreativitas siswa dalam mengajukan ide atau gagasan sebelum dilakukan tindakan sebesar 6,250% dan di akhir tindakan mencapai 21,875%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa.

Kata kunci: model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*, aktivitas siswa, kreativitas siswa