



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

**PENGARUH PENERAPAN MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DAN *TEAM QUIZ*
(KUIS KELOMPOK) TERHADAP KREATIVITAS BERFIKIR SISWA
PADA POKOK BAHASAN BANGUN DATAR SEGI EMPAT
(Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 2 Gunung Jati Kab. Cirebon)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Tadris Matematika
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



**FAKHURDIN
NIM : 59451016**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA-FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2013 M / 1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

FAKHRUDDIN. NIM: 59451016. “PENGARUH PENERAPAN MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DAN *TEAM QUIZ* (KUIS KELOMPOK) TERHADAP KREATIVITAS BERFIKIR SISWA (STUDI EKSPERIMEN KELAS VII SMP NEGERI 2 GUNUNG JATI KAB. CIREBON)”. Skripsi. Cirebon: Fakultas Tarbiyah, Jurusan Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati, Juli 2013.

Kreativitas berfikir siswa yang rendah karena sebagian dari mereka kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Siswa hanya mengikuti, menyimak, dan memperhatikan segala apa yang dilakukan gurunya dalam mengajar di depan kelas. Tidak jarang siswa sangat pasif, enggan dan takut untuk mengemukakan pendapat, bahkan ada juga yang merasa kurang mampu dalam mempelajari matematika sebab matematika dianggap mata pelajaran yang sangat sulit. Hal ini terjadi karena kebanyakan guru hanya berperan aktif sendiri menerangkan materi, dan memberi soal latihan secara terus menerus sehingga siswa merasa jenuh terhadap pelajaran matematika. Agar kreativitas berfikir siswa meningkat maka dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi model pembelajaran. Salah satunya adalah penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika, menjelaskan seberapa besar kreativitas berfikir siswa, dan mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika terhadap kreativitas berfikir siswa.

Penelitian ini bertolak dari pemikiran bahwa salah satu dampak penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) adalah dapat meningkatkan kreativitas berfikir siswa. Pembelajaran kooperatif/kelompok inilah yang membuat siswa tidak pasif, namun bisa ikut serta dalam proses pembelajaran, sehingga kreativitas berfikir siswa akan meningkat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sedangkan untuk pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Data hasil pengukuran kemudian dianalisis menggunakan rumus uji *t-test independent*, adapun untuk mengetahui besarnya pengaruh dinyatakan dalam sebuah ukuran *Cohens's d* serta untuk melengkapinya peneliti menggunakan uji regresi.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran, terdapat perbedaan kreativitas berfikir siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) memberikan pengaruh lebih baik sebesar 77,06% dibandingkan metode konvensional yang berarti pengaruhnya sedang (medium). Sedangkan sisanya 22,94 % adalah dipengaruhi oleh faktor lain misalnya bahan ajar, media pembelajaran, keadaan lingkungan peran guru dan orang tua, dan lain sebagainya.

Kata kunci / keyword : *jigsaw*, *team quiz* dan kreativitas



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

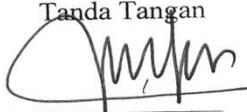
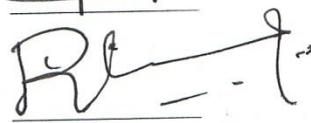
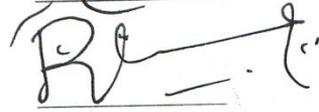
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Modifikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan *Team Quiz* (Kuis Kelompok) Terhadap Kreativitas Berfikir Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Segi Empat (Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 2 Gunung Jati Kab. Cirebon)” oleh FAKHRUDDIN NIM 59451016, telah dimunaqasyahkan pada hari Rabu, 14 Agustus 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

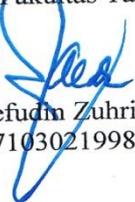
Cirebon, 14 Agustus 2013

Panitia Munaqasyah,

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Matematika Toheri, S.Si, M.Pd NIP: 19730716 200003 1 002	<u>23 - 08 - 2013</u>	
Sekretaris Jurusan Reza Oktiana Akbar, M.Pd NIP: 19811022 200501 1 001	<u>22 - 08 - 2013</u>	
Penguji I Saluky, M.Kom NIP: 19780525 201101 1 006	<u>21 - 08 - 2013</u>	
Penguji II Hj. Indah Nursupriah, M.Si NIP: 19750402 200604 2 001	<u>21 - 08 - 2013</u>	
Pembimbing I Prof. Dr. H. Jamali Sahrodi, M.Ag NIP: 19680408 199403 1 003	<u>23-08-2013</u>	
Pembimbing II Reza Oktiana Akbar, M.Pd NIP: 19811022 200501 1 001	<u>22 - 08 - 2013</u>	



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah,


Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP. 19710302199803 1 002

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahuta'ala, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam tercurah dan dilimpahkan kepada junjungan Nabi Besar kita Nabi Muhamad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN TEAM QUIZ (KUIS KELOMPOK) TERHADAP KREATIVITAS BERFIKIR SISWA PADA POKOK BAHASAN BANGUN DATAR SEGI EMPAT (Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 2 Gunung Jati Kab. Cirebon)”**.

Kelancaran penyusunan skripsi ini tidak lepas bantuan, motivasi dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksun Mukhtar, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Toheri, S.Si M.Pd selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika Tarbiyah Institut Agama Islam Negri Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Reza Oktiana Akbar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak Saluky M.Kom selaku Dosen Penguji I.
7. Ibu Hj. Indah Nursuprianah, M.Si selaku Dosen Penguji II.
8. Bapak Dedy Aryadi, S.Pd selaku Kepala SMP Negeri 2 Gunung Jati, Kab. Cirebon.
9. Ibu Nurjanah, S.Pd, MM.Pd selaku Guru Matematika SMP Negeri 2 Gunung Jati, Kab. Cirebon.



10. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril, material, semangat, nasihat, perhatian serta doa untuk penulis sehingga penulis mempunyai kekuatan lahir batin.
11. Seluruh pihak yang telah memberi dorongan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan skripsi ini untuk masa yang akan datang.

Akhirnya, kepada Allah jualah penulis memohon semoga kebaikan semua pihak dalam penyelesaian skripsi ini mendapat balasan pahala dari-Nya. Semoga pula skripsi yang sederhana ini bermanfaat untuk penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Cirebon, Juli 2013

Penulis,





DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
1. Wilayah Kajian	3
2. Identifikasi Masalah	3
3. Pembatasan Masalah	5
4. Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Kegunaan Penelitian	6
 BAB II : ACUAN TEORITIK	
A. Deskripsi Teoritik	8
1. Model Pembelajaran Matematika	8
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i>	10
3. Model Pembelajaran <i>Team Quiz</i> (Kuis Kelompok)	12
4. Modifikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> dan <i>Team Quiz</i> (Kuis Kelompok)	13
5. Kreativitas Berfikir Siswa	16
6. Bangun Datar Segi Empat	19
B. Kerangka Pemikiran	23
C. Tinjauan Hasil Penelitian Yang Relevan	27
D. Hipotesis Penelitian	29

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A. Sasaran, Lokasi dan, Waktu Penelitian	31
B. Metode / Pendekatan dan Desain Penelitian	32
C. Populasi, Sampel, dan Tipe Pengumpulan Data	34
D. Instrumen Penelitian	38
1. Definisi Konseptual	38
2. Definisi Operasional	39
3. Instrumen Penelitian yang Digunakan	40
4. Kisi-kisi instrumen	40
5. Ujicoba Instrumen	40
E. Tipe pengumpulan data	43
F. Teknik Analisis Data	44
Tahap analisis t-tes independen	44
G. Hipotesis Statistik	47

BAB VI: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Data	49
1. Deskriptif Data Variabel Bebas (X)	49
2. Deskriptif Data Variabel Terikat (Y)	66
B. Analisis Data	68
Hasil Analisis t-test independent	68
a. Uji Prasyarat Penelitian	68
b. Uji Hipotesis	70
c. Menyatakan Besarnya Pengaruh dalam Ukuran <i>Cohens's</i>	71
d. Model Persamaan Regresi	71
e. Interpretasi	72
C. Pembahasan	72

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	75
---------------------	----



B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam praktek pengajaran yang diajukan di kelas melalui sistem sekolahan, kita mengenal istilah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Keberhasilan yang dilakukan dalam KBM di kelas itulah yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Pengaruh antara proses dan kreativitas menjadikan KBM yang diterapkan mesti dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan harapan untuk mencapai hasil yang maksimal sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan memiliki efektifitas terhadap kemampuan peserta didik menyerap materi pelajaran. Proses perencanaan belajar yang baik juga harus dilakukan agar praktik KBM yang diterapkan bisa berjalan dengan baik dan terarah. Dengan demikian, pembelajaran juga mesti direncanakan sejak dini sebelum dipraktekkan. Tanpa perencanaan yang baik, maka baik praktik pengajaran maupun hasil yang didapatkan tidak akan maksimal sesuai dengan harapan.

Selama ini kebanyakan guru menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, dan rendahnya pemahaman siswa dalam matematika, sehingga kreativitas yang diharapkan sulit dicapai, dimana peran guru sangat dominan dalam menyampaikan materi pelajaran (Wiji Suwarno, 2006 : 23).

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SMP Negeri 2 Gunung Jati Kab. Cirebon, bahwa dalam proses pembelajaran matematika guru masih menerapkan metode konvensional. Proses pembelajaran yang dilakukan terpusat dengan tidak mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran yang diberikan.

Tidak adanya variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga membuat anak merasa bosan dan kurang termotivasi. Anak cenderung terlihat fokus



memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan. Namun sebagian dari mereka hanya memperhatikan tanpa memahami materi apa yang sedang disampaikan.

Selain itu juga siswa ketika menjawab soal-soal yang diberikan masih terpaku pada catatan yang ada dibuku ataupun catatan yang diberikan oleh gurunya. Hal ini menandakan kurangnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide untuk menyelesaikan suatu masalah. Hal lain yang terjadi pada siswa ini adalah kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan jawaban ataupun menjelaskannya secara terperinci.

Dalam metode konvensional ini peran guru sangat dominan, sedangkan siswa hanya memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh gurunya di depan kelas. Hal ini menyebabkan timbulnya kejenuhan dan kebosanan menghinggapi sebagian besar siswa ditambah lagi banyak kegiatan yang terpusat untuk menghadapi ujian akhir sehingga tidak jarang mengorbankan kegiatan pembelajaran kelas. Selain itu juga berpengaruh terhadap kreativitas berfikir siswa, hasil yang terjadi masih dianggap kurang dari apa yang diharapkan artinya bahwa nilai yang dicapai masih di bawah standar minimal.

Banyak sekali model ataupun metode pembelajaran yang bisa dilakukan oleh seorang guru guna meningkatkan kreativitas berfikir siswa didiknya. Dari sekian banyak itu adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran *team quiz* (kuis kelompok). Kedua model pembelajaran ini mengedepankan tujuan kerjasama antar siswa yang satu dengan yang lainnya, selain itu dapat juga menambah suasana yang menyenangkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Penggabungan dari beberapa model pembelajaran adalah suatu alternatif dalam proses belajar mengajar yang dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif itu adalah penggabungan atau modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok). Penggabungan yang dilakukan dengan memperhatikan proporsi yang seimbang, sehingga dapat menjadi suatu model pembelajaran yang utuh dan efektif untuk memberikan dampak positif khususnya hasil dari pembelajaran yang dilakukan.



Dari gambaran di atas, maka perlu dilakukan penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok). Guru akan lebih variatif lagi dalam menggunakan model-model pembelajarannya, dan tentunya peran mereka dalam pembelajaran tidak selalu dominan, setidaknya ada keterlibatan siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang masalah tersebut dengan alasan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *team quiz* (kuis kelompok), dengan demikian masalah utama dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *team quiz* (kuis kelompok) terhadap kreativitas berfikir siswa pada pokok bahasan bangun datar segi empat?.

B. Perumusan Masalah

1. Wilayah Kajian

Metode, strategi, model pembelajaran, dengan sub yaitu penerapan modifikasi metode, strategi, model pembelajaran.

2. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang diungkap di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat pengaruh antara kecakapan guru dalam menyampaikan materi terhadap kreativitas berfikir siswa?
- b. Apakah terdapat pengaruh antara penerapan media alat peraga terhadap kreativitas berfikir siswa?
- c. Apakah terdapat pengaruh antara motivasi siswa terhadap kreativitas berfikir siswa?
- d. Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran terhadap kreativitas berfikir siswa?



- e. Apakah terdapat pengaruh antara penguasaan materi guru terhadap kreativitas berfikir siswa?
- f. Apakah terdapat pengaruh antara pengajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan terhadap kreativitas berfikir siswa?
- g. Apakah terdapat pengaruh antara pengalaman mengajar guru terhadap penerapan model pembelajaran tipe *jigsaw* dalam pembelajaran matematika?
- h. Apakah terdapat pengaruh antara pengalaman mengajar guru terhadap penerapan model pembelajaran *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika?
- i. Apakah terdapat pengaruh antara pengalaman mengajar guru terhadap penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika?
- j. Apakah terdapat pengaruh antara ketersediaan sarana dan prasarana terhadap penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika?
- k. Apakah terdapat pengaruh antara antusiasme siswa terhadap penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika?
- l. Apakah terdapat pengaruh antara kebijakan sekolah terhadap penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika?
- m. Apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika terhadap kreativitas berfikir siswa?

Masih banyak pertanyaan-pertanyaan yang akan muncul berkaitan dengan penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe



jigsaw dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika dengan kreativitas berfikir siswa.

3. Pembatasan Masalah

Dalam identifikasi masalah yang menurut penulis dirasa masih kompleks maka untuk mendapatkan kesimpulan hasil penelitian yang fokus dan terarah serta agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap tujuan penelitian, maka penulis membatasi permasalahan dalam ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi matematika adalah modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok).
- b. Kreativitas berfikir siswa yang diukur adalah tingkat penguasaan materi dan pengembangannya dalam ranah kognitif yang diperoleh dari test uraian yang disesuaikan dengan indikator berfikir kreatif, seperti: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.
- c. Materi pokok bahasan yang akan dijadikan bahan test dalam penelitian ini adalah materi pokok bahasan bangun datar segi empat.
- d. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gunung Jati Kab. Cirebon tahun ajaran 2012/2013.
- e. Pengaruh penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika terhadap kreativitas berfikir siswa.

4. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika?
- b. Seberapa besar kreativitas berfikir siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika?



- c. Adakah pengaruh penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika terhadap kreativitas berfikir siswa?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam melakukan penelitian ini di antaranya sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan bagaimana respon siswa terhadap penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika.
- b. Untuk menjelaskan seberapa besar kreativitas berfikir siswa pada pembelajaran matematika.
- c. Untuk menemukan seberapa besar pengaruh penerapan modifikasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *team quiz* (kuis kelompok) dalam pembelajaran matematika terhadap kreativitas berfikir siswa.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua kegunaan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

a. Kegunaan Teoritis

Di antara kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah wawasan keilmuan sebagai wujud dari partisipasi peneliti dalam mengembangkan matematika.
- 2) Memberikan sumbangsih yang berguna dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.
- 3) Memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya serta pengambil kebijakan baik dalam dunia persekolahan maupun praktisi lainnya yang berhubungan dengan pendidikan.



b. Kegunaan Praktis

Di antara kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kreativitas berfikir siswa.
- 2) Dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep dasar matematika khususnya materi pokok bahasan bangun datar segi empat.
- 3) Sebagai masukan positif bagi guru-guru SMP khususnya guru matematika SMP Negeri 2 Gunung Jati Kab. Cirebon dalam menentukan alternatif pendekatan pembelajaran yang cocok dengan materi pokok bahasan bangun datar segi empat.



DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, Sthefani. 2012. *Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (Team Assisted Individualization) terhadap keterampilan berfikir kreatif matematis siswa kelas VII semester II pada pokok bahasan bangun datar segiempat di SMP 4 Kota Cirebon*. Skripsi. IAIN Syekh Nurjati Cirebon: tidak diterbitkan
- Arifin, Zaenal. 2011. *Evaluasi Instruksional Prinsip-Tipe-Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Edisi Revisi III. Jakarta: Rineka Cipta
- B. Uno, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran “Menciptakan Proses Mengajar yang Kreatif dan Efektif”*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dewi, Nisa. 2012. *Pengaruh Pendekatan Problem Posing terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. Skripsi. IAIN Syekh Nurjati Cirebon: tidak diterbitkan
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasan, Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Nasehuddien, Nasehuddien. 2011. *Metodologi Penelitian: Sebuah Pengantar*. Cirebon: Nurjati Press
- Nurhayati, Eti. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanita, P. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) dalam Upaya Meningkatkan Penalaran dan Kemandirian Belajar Siswa SMA*. Bandung: Skripsi FPMIPA UPI. Tidak diterbitkan
- Purwanto, Ngalm. 2000. *Prinsip-prinsip dan Teknik-teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rachmawati, Yeni dan Euis kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak (Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta: Prenada Media Grup

- Riduan. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2006. *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung : ALFABETA
- Rosid, Abdul. 2006. *Modul Belajar Matematika 7 SMP (Hanya Untuk Siswa Bintang Pelajar)*. Bekasi: Bintang Pelajar Press
- Ruseffendi, E.T. 1991. *Pengantar Kepada Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran “Mengembangkan Profesionalisme Guru”*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Salma Prawiradilaga, Dewi. 2008. *Prinsip Pembelajaran Instruksional Design Prinsiples*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Santosa, Neni. 2007. *Pengaruh Cooperative Learning Metode NHT (Numbered Head Together) Terhadap Kreativitas Matematika Pada Pokok Bahasan Faktorisasi Suku Aljabar (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kadugede, Kuningan)*. Skripsi. STAIN Cirebon: tidak diterbitkan
- Semiawan, Conny. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Simangunsong, Wilson. 2006. *Matematika Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Soedjadi. 1985. *Mencari Strategi Pengelolaan Pendidikan Matematika Menyongsong Tinggal Landas Pembangunan Indonesia*. Surabaya: IKIP Surabaya
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Subana, dan Sudrajat. 2005. *Dasar-dasar penelitian ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugiono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukino. 2006. *Matematika Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Penerbit Erlangga

- Sumarna, Surapranata. 2004. *Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sutrisno, Icuk. 2010. *Pengaruh penerapan media bidang bersusun dalam pembelajaran matematika pokok barisan dan deret bilangan terhadap peningkatan kreativitas berfikir siswa ditinjau dari kemampuan pemahaman konsep materi*. Skripsi. IAIN Syekh Nurjati Cirebon: tidak diterbitkan
- Suwarno, Wiji. 2006. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Tampomas, Husein. *Matematika Plus Untuk Kelas 1 SMP Semester Kedua (Kurikulum Berbasis Kompetensi)*. Jakarta: Yudhistira
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Usman, Purnomo Husaini. 2007. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif (Teori dan Asesmen)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Zaini, Hisyam.dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development)