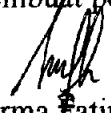


PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara- cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Februari 2008

Yang membuat pernyataan,


Nurma Fatimah
033672





KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamiin. Segala puji dan syukur, sembah serta sujud hanyalah kepada-Nya, Allah SWT, tempat semua harap bermuara. Hanya dengan rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ilmiah ini dengan semua kemudahan dan kelancaran yang ada. *Shalawat*, salam serta rindu semoga senantiasa tercurah kepada junjungan mulia, *uswah hasanah*, Nabi Muhammad SAW untuk segala cinta dan kasih kepada umatnya. *Shalawat* serta salam semoga senantiasa tercurah pula kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya, *tabi'in-tabi'itnya* serta pengikut risalahnya yang setia hingga akhir zaman.

Karya tulis sederhana yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP” ini, merupakan hasil penelitian eksperimen penulis terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SMPN 1 Lembang tahun ajaran 2007/2008. Penelitian ini dilakukan mengingat pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif disertakan dalam penerapan pembelajaran di kelas, serta memperhatikan proses pembelajaran matematika di lapangan yang cenderung masih ditakuti oleh siswa.

Selama penulisan karya tulis ini penulis telah berusaha maksimal untuk menghadirkan karya terbaik. Namun demikian, penulisan karya tulis ilmiah ini tetap tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan sebagai akibat dari

keterbatasan penulis. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk setiap kekurangan dan kesalahan yang ada.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan pihak-pihak lain. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan permohonan maaf yang sebesar-besanya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moril maupun materil.

Akhirul kalam, penulis berharap semoga karya tulis ilmiah yang sederhana ini dapat memberikan manfaat. *Amin.*

Bandung, Februari 2008

Penulis



UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur hanya untuk Allah SWT yang senantiasa mencurahkan kasih dan sayang-Nya kepada penulis dalam setiap detik yang ada. Rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan baik berupa do'a, gagasan, arahan dan dukungan, serta motivasi dan waktu yang telah diberikan, penulis ucapkan kepada:

1. Ibu dan papa atas semua kasih sayang dan cinta, do'a, dukungan, pengorbanan dan pengertian yang begitu berharga dan tak ternilai.
2. Bunda Dra. Rina Prihatin untuk semua bimbingan dan setiap do'a yang mengiringi. Maaf untuk semua kasih yang belum sempat terbalas.
3. Bapak Drs. Ame Rasmedi Saldjian selaku dosen pembimbing I atas semua bimbingan, arahan dan motivasi serta waktu yang telah diluangkan bagi penulis baik selama pelaksanaan penelitian maupun dalam masa penulisan dan penyusunan karya tulis ini.
4. Bapak Drs. Heri Sutarno, M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan karya tulis ini.
5. Bapak Drs. Turmudi, M.Ed., M.Sc., Ph.D., selaku ketua Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI beserta seluruh staf dosen dan staf tata usaha Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI yang telah begitu banyak membantu dan memberikan kemudahan dalam urusan administrasi dan akademik selama perkuliahan.

6. Bapak Lukman, S.Si., M.Si. dan Ibu Dra. Nurjanah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Kepala SMP Negeri 1 Lembang beserta staf guru dan staf tata usaha yang telah memberi kesempatan dan kemudahan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Bapak Drs. Cecep Hasanudin dan Ibu Ina Herlina, S.Pd. selaku guru matematika SMP Negeri 1 Lembang, yang telah meluangkan waktu dan memberikan begitu banyak bantuan kepada penulis.
9. Siswa-siswi kelas VIII G, VIII A, dan IX J SMPN 1 Lembang yang telah membantu pelaksanaan penelitian yang dilakukan penulis.
10. Saudara tercinta Mas Wawan, Kak Poppy, De Ana dan keponakan-keponakan kecilku Fadhil dan Raisyah untuk semua pengertian dan setiap do'a yang terucap.
11. Sahabat terbaik yang begitu berharga, Ade Candra W, untuk semua bantuan, dukungan, pengertian dan do'a yang diberikan.
12. Sahabat-sahabat terkasih Nur Eka Sukmawati, R.R. Atmim, Meti Gitaniasari dan Diana Puspita untuk semua cerita yang telah dilalui bersama. Maaf atas semua khilaf yang ada.
13. Kang Ridwan, Nik-nik, Rati, Novi, Kholis, Lia, Wulan, Rusdi dan Ima atas dukungan dan begitu banyak bantuan yang berharga.
14. Teman-teman angkatan 2003 khususnya kelas A untuk kebersamaan dan keceriaan yang dilalui bersama.

15. Semua pihak terkait yang tidak mungkin dapat disebutkan satu-persatu di sini.

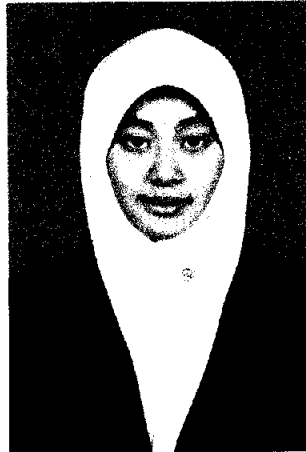
Semoga kebaikan yang telah diberikan dicatat sebagai amal soleh di sisi Allah SWT dan dibalas dengan kebaikan yang lebih baik lagi. *Amin.*

Bandung, Februari 2008

Penulis



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Pribadi

Nama : Nurma Fatimah
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, 12 Maret 1985
Anak ke : 2
Alamat : Jl. Geger kalong girang Gg. Darmawinata
no. 42G Bandung 40154
Agama : Islam
Nama Ayah : Poliman
Nama Ibu : Karminah
Alamat Orang Tua : Jl. Gagak 2 no. 2896 rt 53 rw 21 perum
PUSRI Borang, sako kenten, Palembang
30163

B. Pendidikan

1. TK Bina Ananda 3 Palembang Tahun 1990-1991.
2. SD Negeri 404 Palembang Tahun 1991-1997.
3. SLTP Negeri 14 Palembang Tahun 1997-2000.
4. MA Al-Fatah Lampung Selatan Tahun 2000-2003.
5. Tercatat sebagai Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2003.



ABSTRAK

Kreativitas mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memberikan peluang bagi individu untuk mengaktualisasikan diri melalui ide-idenya. Kreativitas dapat dikembangkan dengan cara pembiasaan dan penciptaan lingkungan yang memungkinkan individu memperoleh rasa aman dan kebebasan psikologis. Sektor pendidikan sebagai salah satu faktor pembentuk karakter dan pola pikir manusia merupakan satu dari dua sumber besar yang dapat memunculkan jiwa kreatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran dikelas hendaknya dirancang untuk dapat melibatkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan suatu kondisi yang membuat siswa merasa aman untuk mengemukakan ide-idenya sehingga dapat dengan bebas mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen pada pokok bahasan Relasi dan Fungsi yang dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang pada semester ganjil tahun ajaran 2007/2008. Penelitian ini ditujukan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan.

Model pembelajaran interaktif dengan metode permainan adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada terciptanya interaksi multi arah dalam pembelajaran dengan mengikuti fase-fase *Introduction, Activity/problem solving, Sharing and discussing, Summarizing*, dan *Assesment of learning of unit material*. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran ini diterapkan dengan metode permainan yaitu kartu relasi, tebak fungsi, dan *puzzle* grafik fungsi.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen yang berupa tes uraian berpikir kreatif, lembar observasi, angket, dan jurnal harian siswa. Dari hasil pengolahan dan analisis data penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran interaktif metode permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu siswa secara umum menunjukkan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan.



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Model Pembelajaran Interaktif.....	11
B. Metode Permainan	13
C. Konsep Kreativitas	16
D. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	21

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Metode dan Desain Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Instrumen Penelitian.....	26
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kreatif.....	40
B. Analisis Data Kuantitatif.....	43
C. Analisis Data Kualitatif.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sintaks Model Pembelajaran Interaktif.....	11
Tabel 3.1. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	31
Tabel 3.2. Indeks Kesukaran Tiap Butir Soal	31
Tabel 3.3. Klasifikasi Daya Pembeda	32
Tabel 3.4. Daya Pembeda Tiap Butir Soal.....	33
Tabel 4.1. Hasil Uji Normalitas Data Tes Awal.....	44
Tabel 4.2. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Tes Awal	46
Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir.....	47
Tabel 4.4. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Tes Akhir.....	48
Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas Data Normal Gain.....	50
Tabel 4.6. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Normal Gain.....	52
Tabel 4.7. Data Hasil Jurnal Harian Siswa.....	56
Tabel 4.8. Data Lembar Observasi Pertemuan Pertama.....	58
Tabel 4.9. Data Lembar Observasi Pertemuan Kedua	59
Tabel 4.10. Data Lembar Observasi Pertemuan Ketiga	61
Tabel B.2. Kisi-Kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	87
Tabel C.1. Skor Hasil Uji Coba Instrumen	95
Tabel C.2.1. Persiapan Perhitungan Validitas Butir Soal No 1.....	97
Tabel C.2.2. Persiapan Perhitungan Validitas Butir Soal No 2.....	98
Tabel C.2.3. Persiapan Perhitungan Validitas Butir Soal No 3.....	99
Tabel C.3. Persiapan Perhitungan Reliabilitas Instrumen Tes	101
Tabel C.4. Persiapan Perhitungan Indeks Kesukaran.....	104

Tabel C.5.1. Persiapan Perhitungan Daya Pembeda	106
Tabel C.5.2. Klasifikasi Daya Pembeda.....	106
Tabel E.1. Daftar Skor Kelas Kontrol.....	129
Tabel E.2. Daftar Skor Kelas Eksperimen	130
Tabel E.3.1. <i>Descriptives</i> Data Tes Awal	131
Tabel E.3.2. Hasil Uji Lilliefors kelas Eksperimen.....	132
Tabel E.3.3. Hasil Uji Lilliefors kelas Kontrol	133
Tabel E.4.1. <i>Descriptives</i> Data Tes Akhir.....	135
Tabel E.4.2. Hasil Uji Lilliefors kelas Eksperimen.....	136
Tabel E.4.3. Hasil Uji Lilliefors kelas Kontrol	137
Tabel E.5.1. <i>Descriptives</i> Data Normal Gain.....	139
Tabel E.5.2. Hasil Uji Lilliefors kelas Eksperimen.....	140
Tabel E.5.3. Hasil Uji Lilliefors kelas Kontrol	141
Tabel E.6.1. Data Skor Angket Siswa.....	143
Tabel E.6.2. Hasil Perhitungan Skor Angket Siswa Tiap Kategori	145



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Data Skor Tes Awal Siswa.....	41
Diagram 4.2. Data Skor Tes Akhir Siswa	42
Diagram 4.3. Data Skor Normal Gain Siswa	43



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1.....	70
A.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2.....	72
A.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3.....	74
A.4 Game 1.....	76
A.5 Game 2.....	78
A.6 Game 3.....	83

LAMPIRAN B

B.1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	86
B.2 Kisi-kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	87
B.3 Kunci Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	90
B.4 Angket.....	92
B.5 Lembar Observasi.....	94

LAMPIRAN C

C.1 Skor Hasil Uji Coba Instrumen Tes.....	95
C.2 Hasil Uji Coba Validitas.....	96
C.3 Hasil Uji Coba Reliabilitas.....	101
C.4 Hasil Uji Coba Indeks Kesukaran.....	104
C.5 Hasil Uji Coba Daya Pembeda.....	106

LAMPIRAN D

D.1 Lembar Jawaban Game I.....	108
D.2 Lembar Jawaban Game II.....	111

D.3 Lembar Jawaban Game III	117
D.4 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	119
D.5 Angket	121
D.6 Lembar Observasi.....	123
D.7 Jurnal Harian Siswa.....	126

LAMPIRAN E

E.1 Daftar Skor Kelas Kontrol	129
E.2 Daftar Skor Kelas Eksperimen.....	130
E.3 Data dan Perhitungan Tes Awal	131
E.4 Data dan Perhitungan Tes Akhir.....	135
E.5 Data dan Perhitungan Normal Gain.....	139
E.6 Data dan Perhitungan Skor Angket.....	143

LAMPIRAN F

Foto-foto Pembelajaran.....	146
-----------------------------	-----

LAMPIRAN G

Surat Izin Penelitian	148
-----------------------------	-----



DAFTAR PUSTAKA

- Ayan, Jordan E. 2002. *Bengkel Kreativitas: 10 Cara Menemukan Ide-ide Pamungkas*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Alhamidi, Yulia R. 2006. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectual Repetition (AIR)*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.
- De Bono, Edward. 1990. *Berpikir Lateral*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- De Bono, Edward. 1991. *Enam Topi Berpikir*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Fadillah, Syarifah. *Model Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Perbandingan di SLTP Khadijah Surabaya*. Disampaikan pada Seminar Nasional Matematika 2007. Makalah: Tidak diterbitkan.
- Hasratuddin. *Pengajaran Matematika dengan Pendekatan Interaktif*. Disampaikan pada Seminar Nasional Matematika 2007. Makalah: Tidak diterbitkan.
- Herman, Tatang. *Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa SMP*. Disampaikan pada Seminar Nasional Matematika 2007. Makalah: Tidak diterbitkan.
- Mulyana, Tatang. 2005. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMA Jurusan IPA Melalui Pembelajaran dengan Pendekatan Induktif-Deduktif*. Tesis Program Pascasarjana UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Porter, B. & Hernacki, M. 2004. *Quantum Learning*. Bandung: Mizan Pustaka
- Ruseffendi, E. T. 1991. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

- Ruseffendi, E. T. 1998. *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Ruseffendi, E. T. 2003. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Semarang: UNNES Press.
- Saptuju. 2005. *Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Matematika Melalui Belajar Kelompok Kecil dengan Pendekatan Problem Solving*. Tesis pada PPS UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Sarwoko. 2007. *Statistik Inferensi untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Subando, Joko. "Pembelajaran Matematika Dengan Dasar Kurikulum Berbasis Kompetensi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama". [online]. Tersedia: <http://jokobando.tripod.com> [9 Juni 2007]
- Subando, Joko. "Perkembangan Pembelajaran Matematika". [online]. Tersedia: <http://jokobando.tripod.com> [9 Juni 2007]
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi A. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: IMSTEP JICA.
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Soenarno, Adi. 2006. *Creativity Games*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Somantri, A. & Muhidin, S.A. 2006. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Wulan, Reno. 2005. *Penggunaan Pendidikan Pembelajaran Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMPN 5 Bandung*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.

-----”*Mestimulasi Kreativitas Anak*”. [online].

Tersedia: <http://www.inspirekidsmagazine.com> [22 Juni 2007]

