



**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS KARAKTER DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW POKOK
BAHASAN SEGITIGA DAN SEGIEMPAT
SMP KELAS VII SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Oleh

**Immatu Sholeha
NIM 080210101019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS KARAKTER DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW POKOK
BAHASAN SEGITIGA DAN SEGIEMPAT
SMP KELAS VII SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Matematika (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Immatu Sholeha
NIM 080210101019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2012

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Ayahanda Bambang Agus Hariyono dan Ibunda Nurnaningsih, atas doa, dukungan, kesabaran, pengorbanan serta curahan kasih sayang yang telah diberikan selama ini yang telah mengiringi perjuanganku selama menuntut ilmu;
- ❖ Adikku Mochammad Walqur Hakiim yang selalu membantu dan mendukung setiap langkahku;
- ❖ Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbingku, terima kasih atas semua ilmu yang telah engkau berikan padaku;
- ❖ Almamater Universitas Jember yang kubanggakan;
- ❖ Sahabat-sahabatku (Lutfiadi, Anis, Dewi, Pinken, Bilvia, Dina, Fenni, Zunita, Winda, Arinda, Lilik, Wuri dan Nyimas) yang selalu memberikan canda tawa, dukungan, dan semangat yang tiada henti selama bersama-sama menggapai cita-cita di Universitas Jember tercinta ini;
- ❖ Teman-teman matematika khususnya angkatan 2008 Reguler dan Nonreguler, semoga kita sukses dalam meraih cita-cita.

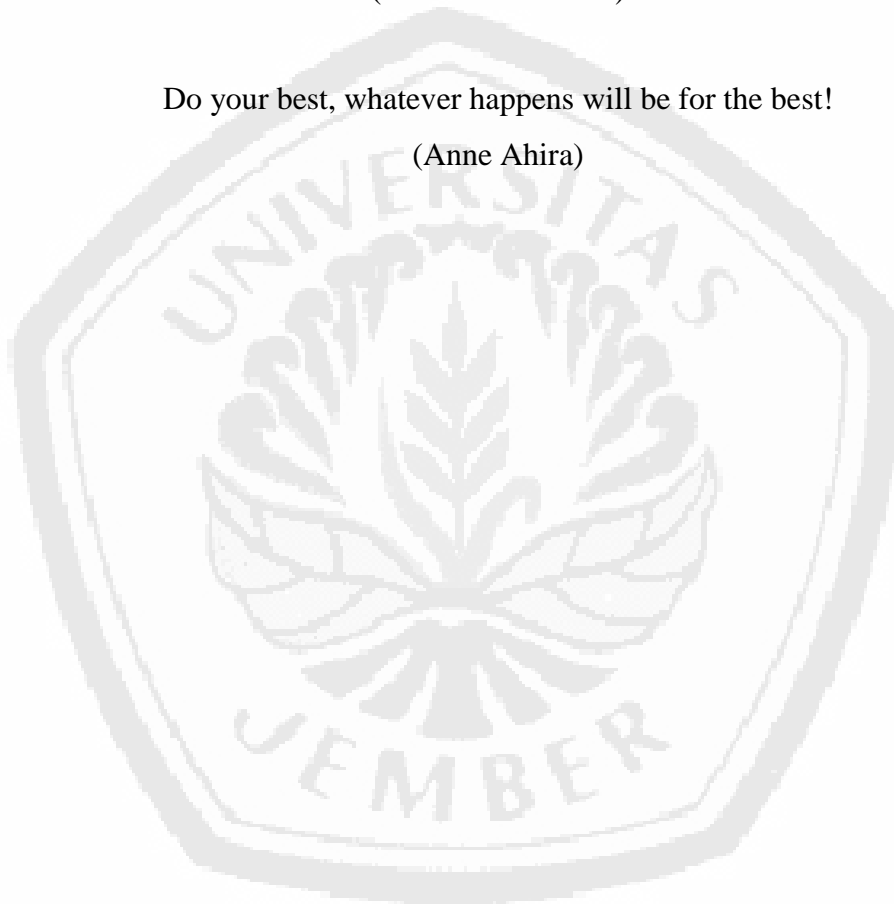
MOTO

Percaya Anda dapat Berhasil, maka Anda pun Akan benar-benar Berhasil.
Cara Anda berpikir menentukan bagaimana Anda bertindak. Cara Anda bertindak pada
gilirannya menentukan: Bagaimana orang lain bereaksi terhadap Anda.

(David J. Schwartz)

Do your best, whatever happens will be for the best!

(Anne Ahira)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Immatu Sholeha

NIM : 080210101019

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat SMP Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar,

Jember, 3 Juli 2012

Yang menyatakan,

Immatu Sholeha
NIM. 080210101019

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS KARAKTER DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW POKOK
BAHASAN SEGITIGA DAN SEGIEMPAT
SMP KELAS VII SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Matematika (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Immatu Sholeha
NIM : 080210101019
Tempat dan Tanggal Lahir : Probolinggo, 8 September 1990
Jurusan/Program : Pendidikan MIPA / P. Matematika

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

Dra. Dinawati Trapsilasiwi, M.Pd.
NIP. 19620521 198812 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan tim penguji pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 3 Juli 2012
Jam : 09.00 – 11.00
Tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.
NIP. 19581209 198603 1 003

Dra. Dinawati Trapsilasiwi, M.Pd.
NIP. 19620521 198812 2 001

Anggota I

Anggota II

Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

Drs. Didik Sugeng Pambudi, M.S
NIP. 19681103 199303 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H., M.Hum
NIP. 19540712 198003 1 005

RINGKASAN

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat Kelas VII SMP Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012; Immatu Sholeha, 080210101019; 2012, 457 halaman; Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan bisa mengurangi problem berat yang dihadapi peserta didik. Dalam rangka mempersiapkan peserta didik yang berkarakter, diperlukan perencanaan yang matang dalam pembelajaran. Perencanaan tersebut dapat diwujudkan dalam perangkat pembelajaran matematika berbasis pendidikan karakter.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis karakter dengan model *cooperative learning* tipe jigsaw pada pokok bahasan segitiga dan segiempat. Indikator pencapaian kompetensi dibedakan menjadi tiga yaitu indikator kognitif produk, indikator kognitif proses, dan indikator afektif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Probolinggo.

Pengambilan data dimulai tanggal 13 Januari 2012 sampai tanggal 22 Mei 2012. Data yang diambil dalam penelitian ini dilakukan dengan metode validasi perangkat pembelajaran, tes, wawancara, observasi, dan pengisian angket. Data dari hasil validasi perangkat pembelajaran dianalisis untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran. Data dari hasil tes, dianalisis untuk mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa, perilaku

berkarakter dan keterampilan sosial siswa, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Pengisian angket bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran.

Hasil analisis data validasi menunjukkan bahwa semua Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, Tes hasil belajar dan Buku Siswa yang dikembangkan memiliki interpretasi sangat tinggi sehingga dapat dinyatakan valid dan layak diujicobakan. Dengan demikian perangkat pembelajaran matematika berbasis karakter telah memenuhi kriteria kevalidan.

Indikator kognitif proses dinilai dengan melakukan pengamatan aktivitas siswa. Hasil analisis data pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat menunjukkan termasuk dalam kategori baik, sedangkan pada pertemuan kelima, keenam, dan ketujuh termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menginterpretasikan bahwa sebagian besar siswa aktif mengikuti pembelajaran. Penerapan pembelajaran matematika berbasis karakter dengan model *cooperative learning* tipe jigsaw ini merupakan hal yang baru bagi siswa. Dengan demikian pembelajaran matematika berbasis karakter telah memenuhi kriteria keefektifan.

Tingkat pencapaian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan telah mencapai kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran telah memenuhi indikator-indikator dalam lembar observasi. Guru juga telah menerapkan dengan baik semua perangkat pembelajaran yang diujicobakan meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, Buku Siswa, dan Tes Hasil belajar. Dengan demikian pembelajaran matematika berbasis karakter telah memenuhi kriteria kepraktisan.

Indikator afektif dinilai dengan melakukan pengamatan perilaku berkarakter dan keterampilan sosial siswa serta memberikan lembar penilaian diri siswa untuk mengetahui perkembangan karakter siswa. Lembar penilaian diri siswa diberikan setiap akhir pembelajaran matematika berbasis karakter dengan model *cooperative learning* tipe jigsaw berlangsung. Siswa yang diminta untuk mengisi lembar penilaian

diri adalah 12 siswa yang diamati perilaku karakter dan keterampilan sosialnya. Nilai-nilai karakter dan keterampilan sosial yang ada pada lembar penilaian diri siswa sama dengan nilai-nilai karakter dan keterampilan sosial yang ada pada lembar pengamatan perilaku berkarakter dan keterampilan sosial siswa, yaitu meliputi: semangat belajar, adil, kritis, kerja keras, tanggung jawab individu, percaya diri, berani bertanya, teliti, kreatif, rasa ingin tahu, jujur, memberikan ide/pendapat, menjadi pendengar yang baik, kerja sama, dan tanggung jawab sosial.

Hasil analisis data angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa memberi respon positif terhadap semua aspek pembelajaran matematika berbasis karakter dengan model *cooperative learning* tipe jigsaw. Hal ini berarti siswa dapat menerima tindakan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian pembelajaran matematika berbasis karakter telah memenuhi kriteria keefektifan.

Tes hasil belajar dilaksanakan untuk menilai indikator kognitif produk. Hasil analisis data menunjukkan bahwa soal no.6 tidak valid, soal no.7 validitas sangat rendah, soal no. 5 dan no.9 validitas rendah, soal no.1, 2, 4, dan 8 validitas cukup, soal no.10 validitas tinggi, dan soal no.3 validitas sangat tinggi. Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, dapat dilihat bahwa persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 60 sebesar 80%. Dengan demikian pembelajaran matematika berbasis karakter telah memenuhi kriteria keefektifan.

Berdasarkan seluruh hasil analisis data, dihasilkan perangkat pembelajaran matematika berbasis karakter dengan model *cooperative learning* tipe jigsaw pada pokok bahasan segitiga dan segiempat yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hal ini berarti, perangkat pembelajaran tersebut dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika pada pokok bahasan segitiga dan segiempat.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat Kelas VII SMP Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
5. segenap dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat;
6. Kepala SMP Negeri 2 Probolinggo yang telah memberikan ijin;
7. Ibu Dra. Subaidah, selaku guru matematika SMP Negeri 2 Probolinggo yang telah memberikan banyak bimbingan dan bantuan;

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 3 Juli 2012

Penulis

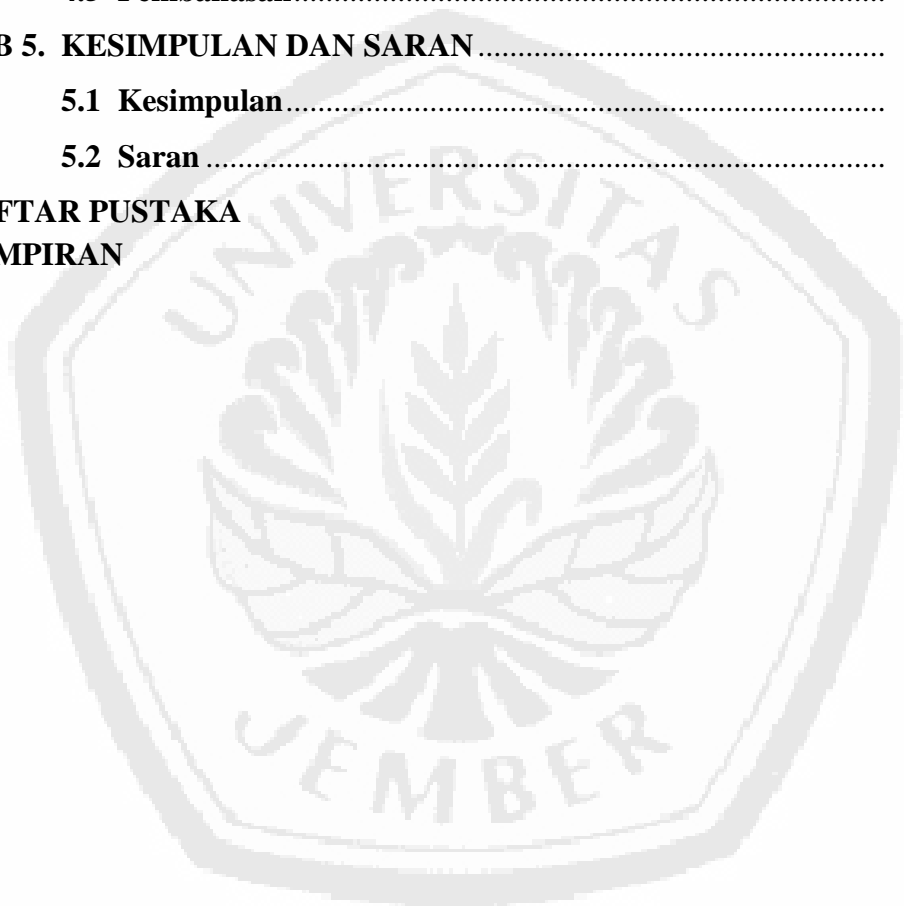
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Pentingnya Pengembangan	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Matematika	7
2.2 Cooperative Learning	8
2.2.1 Pengertian <i>Cooperative Learning</i>	8
2.2.2 Fase-Fase <i>Cooperative Learning</i>	9
2.2.3 Tujuan <i>Cooperative Learning</i>	10
2.3 Cooperative Learning Tipe Jigsaw	11

2.4 Perangkat Pembelajaran	13
2.4.1 Silabus Pembelajaran.....	15
2.4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	16
2.4.3 Lembar Kerja Siswa.....	17
2.4.4 Alat Evaluasi.....	17
2.4.5 Buku Siswa	18
2.5 Pendidikan Karakter	18
2.5.1 Hakikat Pendidikan Karakter.....	18
2.5.2 Dasar Pendidikan Karakter di Sekolah	20
2.5.3 Tujuan Pendidikan Karakter	20
2.5.4 Nilai-nilai Karakter untuk Siswa	21
2.6 Perangkat Pembelajaran Berbasis Karakter	23
2.7 Materi Segitiga dan Segiempat	23
2.8 Model Pengembangan	24
BAB 3. METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	26
3.3 Definisi Operasional	27
3.4 Rancangan Penelitian	28
3.4.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	28
3.4.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	31
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	32
3.5 Instrumen Penelitian	35
3.5.1 Lembar Instrumen Validasi Perangkat Pembelajaran..	35
3.5.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	36
3.5.3 Lembar Pengamatan Perilaku Berkarakter dan Keterampilan Sosial Siswa.....	36
3.5.4 Lembar Observasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran.....	37

3.5.5	Lembar Penilaian Diri Siswa	37
3.5.6	Angket Respon Siswa	37
3.5.7	Tes Hasil Belajar	37
3.6	Pengumpulan Data	38
3.6.1	Jenis Data	38
3.6.2	Metode Pengumpulan Data	38
3.7	Teknik Analisis Data	40
3.7.1	Analisis Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	40
3.7.2	Analisis Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa.....	41
3.7.3	Analisis Data Hasil Pengamatan Perilaku Berkarakter dan Keterampilan Sosial Siswa.....	42
3.7.4	Analisis Data Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	42
3.7.5	Analisis Data Lembar Penilaian Diri Siswa.....	43
3.7.6	Analisis Data Angket Respon Siswa.....	44
3.7.7	Analisis Data Tes Hasil Belajar	44
3.8	Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran	47
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran	49
4.1.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	49
4.1.2	Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	52
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	58
4.2	Pelaksanaan Proses Pembelajaran.....	61
4.3	Hasil Analisis Data.....	64
4.3.1	Validasi Perangkat Pembelajaran.....	64
4.3.2	Aktivitas Siswa	65
4.3.3	Pengamatan Perilaku Berkarakter dan Keterampilan Sosial Siswa	65

4.3.4 Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran . .	66
4.3.5 Penilaian Diri Siswa.....	66
4.3.6 Angket Respon Siswa	67
4.3.7 Tes Hasil Belajar.....	67
4.4 Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	68
4.5 Pembahasan.....	69
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Fase-Fase <i>Cooperative Learning</i>	9
3.1 Kategori Interpretasi Koefisien Validitas.....	41
3.2 Kategori Aktifitas Siswa	42
3.3 Kategori Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran.....	43
3.4 Kategori Koefisien Korelasi.....	45
3.5 Kategori Koefisien Reliabilitas	46
4.1 Saran dari Validator I.....	59
4.2 Saran dari Validator II.....	59
4.3 Saran dari Validator III	59
4.4 Saran dari Validator IV	60
4.5 Saran dari Validator V	60
4.6 Saran dari Validator VI.....	61
4.7 Derajat Validitas Perangkat Pembelajaran.....	64
4.8 Hasil Persentase Aktivitas Siswa	65
4.9 Hasil Persentase Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran .	66
4.10 Validitas Tes hasil belajar	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Skema <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	13
3.1 Diagram Alir Pengembangan Perangkat Pembelajaran	35



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matriks Penelitian.....	84
B. Instrumen Validasi Perangkat Pembelajaran.....	85
B.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP 1).....	85
B.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP 2).....	88
B.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP 3).....	91
B.4 Lembar Kerja Siswa (LKS 1).....	98
B.5 Lembar Kerja Siswa (LKS 2).....	100
B.6 Lembar Kerja Siswa (LKS 3).....	102
B.7 Lembar Kerja Siswa (LKS 4).....	104
B.8 Lembar Kerja Siswa (LKS 5).....	106
B.9 Lembar Kerja Siswa (LKS 6).....	108
B.10 Lembar Kerja Siswa (LKS 7).....	110
B.11 Tes Hasil Belajar.....	114
B.12 Buku Siswa.....	117
C. Pedoman Observasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran.....	121
D. Angket Respon Siswa.....	129
E. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran.....	131
F. Analisis Data Validitas.....	133
F.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	133
F.2 Lembar Kerja Siswa.....	136
F.3 Tes Hasil Belajar.....	140
F.4 Buku Siswa.....	141
G. Hasil Analisis Data Pengamatan Aktivitas Siswa.....	142
H. Hasil Analisis Data Pengamatan Perilaku Berkarakter dan Keterampilan Sosial Siswa.....	143

I. Hasil Analisis Data Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran.....	154
J. Hasil Analisis Data Lembar Penilaian Diri Siswa	155
K. Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa	166
L. Hasil Analisis Data Tes Hasil Belajar	167
L.1 Validitas Item dan Reliabilitas Tes.....	167
L.2 Tingkat Penguasaan Siswa	168
M. Foto Pelaksanaan Uji Coba Perangkat Pembelajaran	169

