



**PENERAPAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PERKALIAN
PADA SISWA KELAS 2 SDN 1 BUCOR KULON
PAKUNIRAN -- PROBOLINGGO
PADA SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN
2010-2011**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD)
dan Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh:

NUR QOMARIYAH IRA SEPTA

NIM 080210204314

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2011

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Suhaqi dan almh. ibunda Jamila dan ibu Hasanah, terima kasih atas doa, kasih sayang, dorongan semangatnya yang senantiasa mengiringi setiap langkahku, nasehat dan bimbingan serta membiayai pendidikanku mulai dari SD sampai perguruan tinggi sebagai bekal masa depan.
2. Kedua kakak tercinta Khairi Lutfi dan Rohimatul Ummah beserta keluarga besarnya, yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menjadi yang lebih baik.
3. Keluarga besar baik dari bapak maupun ibu yang senantiasa memberikan nasehat, bantuan, semangat dan dorongan demi tercapainya cita-cita saya.
4. Almamaterku yang aku banggakan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
5. Kakek angkatku terimakasih atas dukungan doa dan semangatnya.
6. Ibu kost-ku sekeluarga, “keluarga Bambang Susiono dan Sri Purnama Ningsih” terima kasih atas dukungan dan perhatiannya selama ini.
7. Sahabat Brewku (Dezka, Yusron, Nia, Mahek, Tri, Dedi, Dayu, Richo, Bayu dan Mas Hari) terima kasih telah memberikannya kepadaku dan telah memberikan warna dalam setiap hari-hariku, kalian yang mengajarku indahnya sahabat. Maaf jika aku sering merepotkan.
8. Kepala Sekolah dan seluruh guru SDN Bucor Kulon 01 yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian serta membimbing selama penelitian berlangsung.

MOTTO

“Tuntutlah ilmu dan belajarlh (untuk ilmu) ketenangan dan kehormatan diri, dan bersikaplah rendah hati kepada orang yang mengajar kamu”

(HR. Ath-Thabrani) *)

“Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”

(HR. Muslim) *)

*) www.maxson1962.multiply.com/journal/item/21-Filipina

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Qomariyah Ira Septa

NIM : 080210204314

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul “*Penerapan Media Kartu Permainan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas 2 SDN 1 Bucor Kulon Pakuniran-Probolinggo Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2010-2011*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika pada pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta 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 adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juni 2011

Yang menyatakan,

NUR QOMARIYAH IRA SEPTA

NIM.080210204314

HALAMAN PENGAJUAN

PENERAPAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PERKALIAN PADA SISWA KELAS II SDN 01 BUCOR KULON PAKUNIRAN- PROBOLINGGO PADA SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN

2010-2011

SKRIPSI

diajukan sebagai tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi S1 PGSD
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh:

Nama Mahasiswa : Nur Qomariyah Ira Septa
NIM : 080210204314
Angkatan Tahun : 2008
Daerah Asal : Probolinggo
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 01 September 1986
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1 PGSD

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra.Hj.Dinawati Trapsilasiwi, M.Pd

NIP. 196205211988122001

Drs.Didik Sugeng Pambudi, M.S

NIP. 196811031993031001

HALAMAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PERKALIAN
PADA SISWA KELAS II SDN 01 BUCOR KULON
PAKUNIRAN- PROBOLINGGO
PADA SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN
2010-2011**

Oleh

**NUR QOMARIYAH IRA SEPTA
NIM 080210204314**

Pembimbing

Dosen Pembimbing I

: Dra. Hj. Dinawati Trapsilasiwi, M.Pd

Dosen Pembimbing II

: Drs. Didik Sugeng Pambudi, M.S

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Penerapan Media Kartu Permainan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Perkalian pada Siswa Kelas 2 Semester Genap SDN Bucor Kulon 01 Pakuniran-Probolinggo Tahun Pembelajaran 2010-2011*”. telah di uji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember:

Hari : Rabu

Tanggal : 8 Juni 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Misno A Latief, M.Pd

NIP 195508131981031003

Drs. Didik Sugeng P, M.S

NIP 1968110319931001

Anggota I

Anggota II

Dra. Hj. Dinawati Trapsilasiwi, M.Pd

NIP 19620521 198812 2 001

Susi Setiawani, S.Si, M.S

NIP 197003071995122001

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum

NIP 195407121980031005

PRAKATA

Puja dan puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah yang diberikan, sehingga terselesaikan dengan baik karya tulis berupa skripsi yang berjudul Penerapan metode inquiry dengan media kartu permainan untuk meningkatkan hasil belajar perkalian pada siswa kelas 2 SDN 1 Bucor Kulon Pakuniran- Probolinggo Pada semester genap tahun pelajaran 2010-2011.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember;
5. Dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini;
6. Seluruh dosen dan karyawan FKIP Universitas Jember;
7. Kepala Sekolah SDN Bucor Kulon 01 Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini;
8. Teman-teman yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun dari semua pihak, demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 1 Juni 2011

Penulis

RINGKASAN

Penerapan metode inquiry dengan media kartu permainan untuk meningkatkan hasil belajar perkalian pada siswa kelas 2 SDN 1 Bucor Kulon Pakuniran- Probolinggo Pada semester genap tahun pelajaran 2010-2011; Nur Qomariyah Ira Septa, 080210204314; 2011: 52 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Secara spesifik masalah yang berhasil diidentifikasi dalam pembelajaran matematika di SDN 1 Bucor Kulon adalah penentuan penerapan metode dalam pembelajaran, matematika selalu dianggap sulit oleh kebanyakan siswa, serta kurang menariknya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena ketidaksiapan guru dalam membuat media dengan alasan waktu yang terbatas. Hal tersebut sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sebagai skor awal diambil hasil ulangan pada materi sebelumnya dan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, yaitu hanya 60% dari 30 siswa yang mencapai nilai KKM.

Berdasarkan dari uraian di atas, diperoleh rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Bucor Kulon Pakuniran-Probolinggo melalui penerapan media kartu permainan dalam perkalian? 2) Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Bucor Kulon Pakuniran-Probolinggo melalui penerapan media kartu permainan dalam perkalian?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Bucor Kulon Pakuniran-Probolinggo melalui penerapan media kartu permainan dalam perkalian. 2) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Bucor Kulon Pakuniran-Probolinggo melalui penerapan media kartu permainan dalam perkalian.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 Siklus dan masing-masing siklus terdiri atas 2 pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Bucor Kulon Kecamatan Pakuniran Kabupaten Probolinggo. Pengambilan data dalam penelitian ini dimulai pada tanggal 22 Oktober 2010 sampai tanggal 9 Mei 2011, subyek penelitian adalah siswa kelas II dengan jumlah siswa 30 anak, terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan. Desain dari penelitian ini adalah model Kemmis Mc Taggart, dengan melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data-data dalam penelitian diperoleh dengan menggunakan metode observasi, wawancara, test, dan dokumentasi. Penelitian ini dibantu oleh 2 orang observer jadi jumlah observer keseluruhan adalah 3 observer dengan rincian observer 1 (guru yang mengajar) meneliti aktivitas siswa, observer 2 juga meneliti aktivitas siswa dan observer 3 (rekan peneliti) meneliti aktivitas guru.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hasil observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, diketahui pada siklus I pertemuan 1 presentase yang diperoleh mencapai sebesar 68,4% sedangkan pada pertemuan 2 presentase yang diperoleh mencapai 75%. Pertemuan 3 presentase yang diperoleh mencapai 85% sedangkan pertemuan ke-4 mencapai 86%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4 sebesar 17,6%. Untuk presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada pertemuan 1 sebesar 73% dari 30 siswa, 22 siswa telah tuntas dan 8 siswa belum tuntas. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pertemuan 2 mencapai 83% dari 30 siswa, dengan rincian 25 siswa telah tuntas dan 5 siswa belum tuntas. Sedangkan pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada pertemuan 3 sebesar 93% dari 30 siswa, 28 siswa telah tuntas dan 2 siswa belum tuntas. Namun pada pertemuan 4 presentase ketuntasan hasil belajar siswa menurun menjadi 90% dari 30 siswa, dengan rincian 27 siswa telah tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Meski mengalami penurunan di

pertemuan 4 penelitian ini tetap dikategorikan berhasil karena telah melebihi daya serap 75% dari jumlah siswa keseluruhan. Hasil tersebut menunjukkan presentase hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 17%.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penggunaan media kartu pada perkalian dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika pada materi perkalian pada siswa kelas II SDN 01 Bucor Kulon Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2010/2011.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Matematika	7
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Media	8
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.2.4 Media Kartu Pembelajaran	12
2.2.5 Implementasi Media Kartu	15

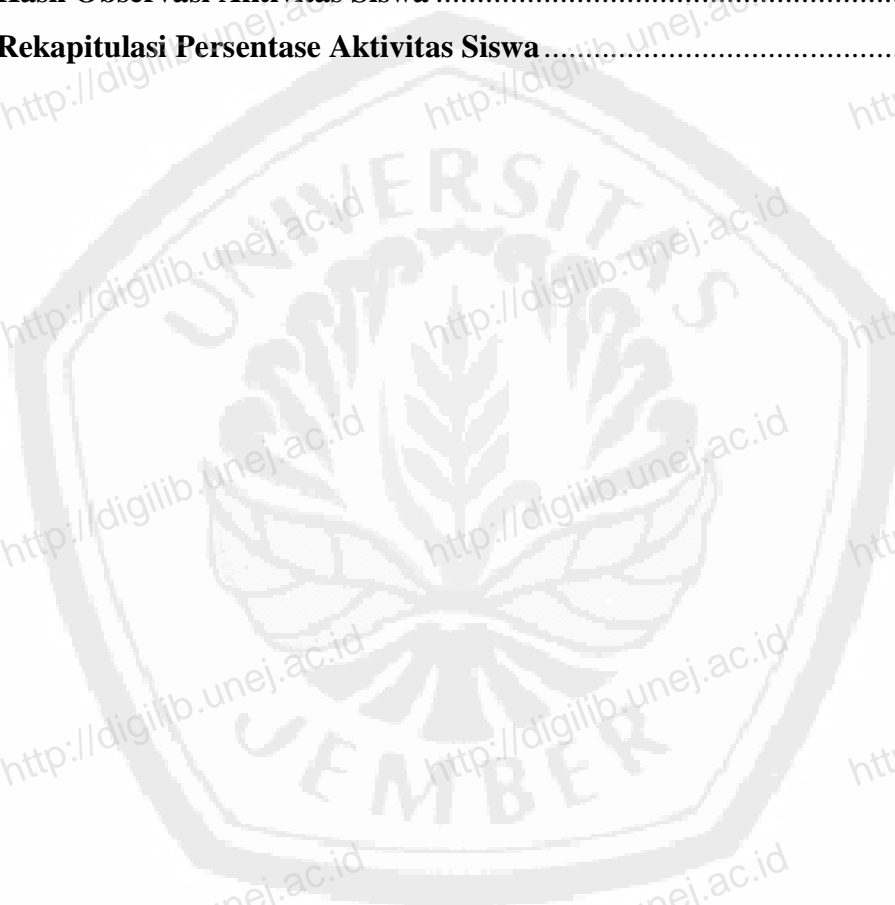
2.2.6 Peraturan Permainan Kartu Perkalian.....	16
2.3 Aktivitas Belajar Siswa	17
2.4 Hasil Belajar.....	18
2.5 Hipotesis.....	19
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Lokasi dan Subyek Penelitian	20
3.2 Definisi Operasional	20
3.3 Desain Penelitian dan Pendekatan.....	21
3.4 Tahap-tahap Penelitian	22
3.4.1 Tindakan Pendahuluan	22
3.4.2 Pelaksanaan Siklus	22
3.5 Metode Pengumpulan Data	25
3.5.1 Metode Observasi	25
3.5.2 Metode Dokumentasi	26
3.5.3 Metode Interview	26
3.5.4 Metode Tes	26
3.6 Analisis Data	27
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Tindakan Pendahuluan	29
4.2 Pelaksanaan Tindakan	30
4.3 Analisis Hasil Penelitian.....	44
4.4 Temuan dari Penelitian	46
4.5 Pembahasan.....	47
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	52

DAFTAR LAMPIRAN

A. MATRIK PENELITIAN	52
B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	53
C. PEDOMAN WAWANCARA.....	55
D. LEMBAR OBSERVASI.....	60
D.1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	60
D.2. Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	62
E. SILABUS.....	67
F. RPP	69
G. DAFTAR KELOMPOK SISWA.....	115
H. LEMBAR HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU	116
I. LEMBAR HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA	121
J. NILAI AWAL SISWA SEBELUM TINDAKAN.....	130
K. HASIL BELAJAR.....	131
L. HASIL WAWANCARA	133
M. HASIL DOKUMENTASI.....	139

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Aktivitas Guru	27
3.2 Kriteria Aktivitas Siswa.....	28
4.1 Jadwal Pelaksanaan Tindakan Penelitian.....	29
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	44
4.3 Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa.....	44



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kartu Tampak Depan	13
2.2 Kartu Tampak Belakang	13
2.3 Kartu Soal Siklus I	13
2.4 Kartu Jawaban Siklus I	13
2.5 Kartu Soal Siklus II	14
2.6 Kartu Jawaban Siklus II	14
3.1 Skema Model Kemmis & Mc Taggart	21
4.1 Aktivitas Siswa Pertemuan I	32
4.2 Aktivitas Siswa Pertemuan II	35
4.3 Aktivitas Siswa Pertemuan III	38
4.4 Aktivitas Siswa Pertemuan IV	41



**PENERAPAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PERKALIAN
PADA SISWA KELAS 2 SDN 1 BUCOR KULON
PAKUNIRAN - PROBOLINGGO
PADA SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN
2010-2011**

SKRIPSI

**Oleh:
NUR QOMARIYAH IRA SEPTA
NIM 080210204314**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BUZZGROUP DAN
MEDIA GAMBAR PADA MATA PELAJARAN IPS
POKOK BAHASAN JENIS-JENIS PEKERJAAN
DI SDN GLUNDENGAN 04JEMBER**

SKRIPSI

Oleh:

**AHMAD YUSRON HABIBI
080210204310**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**