



**PENERAPAN METODE PERMAINAN MENGGUNAKAN KARTU
BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 3 MATERI PERKALIAN
SDN SUCI 02 PANTI JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

Oleh:

**Siti Fatimatuz Zahro
NIM 080210204240**

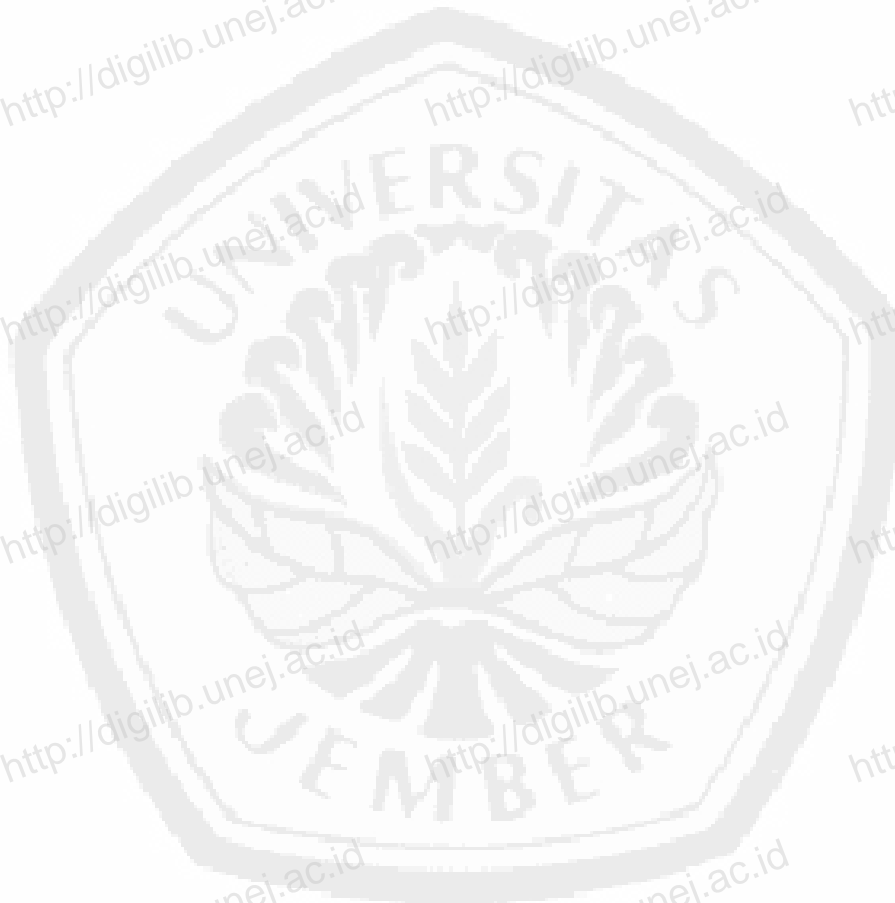
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Matematika.....	5
2.2 Pembelajaran Matematika.....	6
2.3 Karakteristik Materi Perkalian Kelas III SD.....	9
2.4 Permainan dalam Matematika.....	9
2.4.1 Tahap-tahap Permainan dalam Matematika	10
2.4.2 Permainan Interaktif untuk Belajar Matematika.....	12

2.5	Media Kartu.....	14
2.6	Penerapan Pembelajaran Metode Pemberian Tugas melalui Teknik Permainan.....	17
2.7	Materi Perkalian.....	18
2.8	Hasil Belajar Matematika.....	19
2.9	Hipotesis Tindakan.....	20
BAB 3. METODE PENELITIAN Subjek Penelitian.....		21
3.1	Definisi Operasional.....	22
	3.1.1 Pembelajaran Metode Pemberian Tugas Melalui	
3.2	Prosedur Penelitian.....	24
	3.2.1 Tindakan Pendahuluan.....	24
	3.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	24
	3.2.3 Siklus I.....	25
	3.2.4 Siklus II.....	27
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	27
	3.3.1 Metode Observasi.....	27
	3.3.2 Metode Wawancara.....	27
	3.3.3 Metode Test.....	28
3.4	Analisis Data.....	28
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Hasil Penelitian.....	30
	4.1.1 Tindakan Pendahuluan.....	30
	4.1.2 Pelaksanaan Siklus I.....	31
	4.1.3 Pelaksanaan Siklus II.....	37
4.2	Analisis Data Hasil Belajar.....	42
	4.2.1 Analisis Data Observasi.....	42
	4.2.2 Analisis Data Hasil Tes.....	42
	4.2.3 Analisis Data Hasil Wawancara.....	42
4.3	Temuan Penelitian.....	43

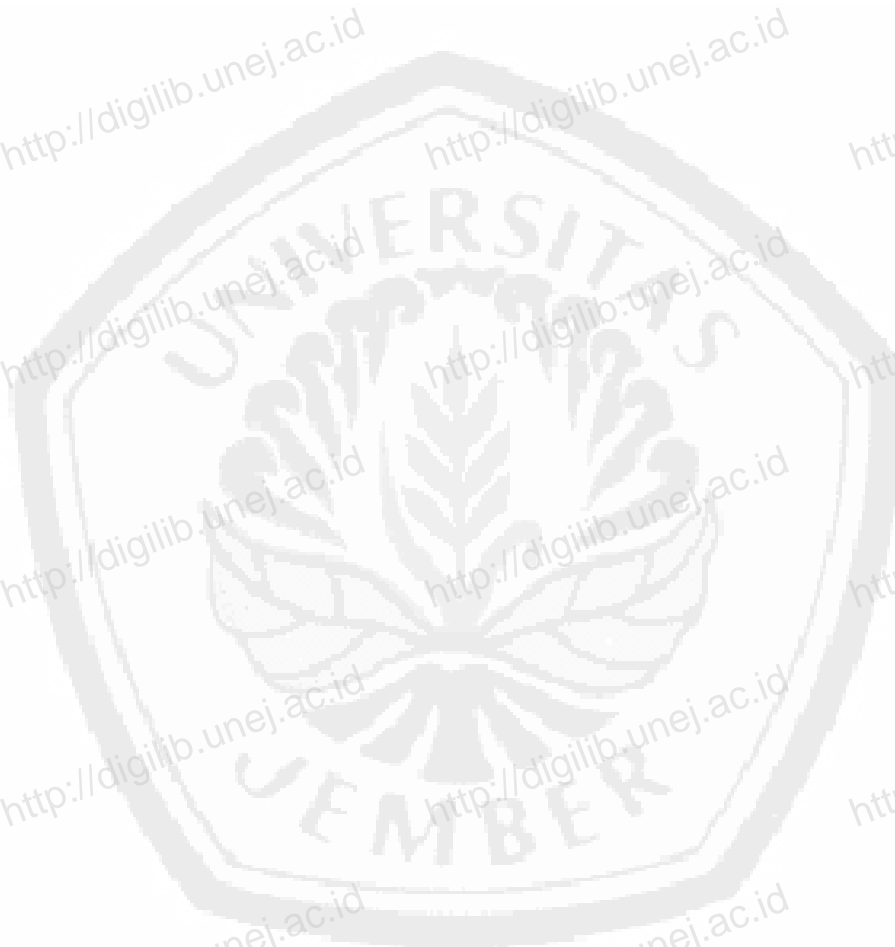
4.4 Pembahasan.....	44
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	50



DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah Penerapan Metode Permainan dalam Pembelajaran	18

4.1 Ketuntasan Belajar Siswa Pra Siklus	31
4.2 Jadwal Pembelajaran Siklus I	32
4.3 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I	36
4.4 Jadwal Pembelajaran Siklus II.....	38
4.5 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II.....	41

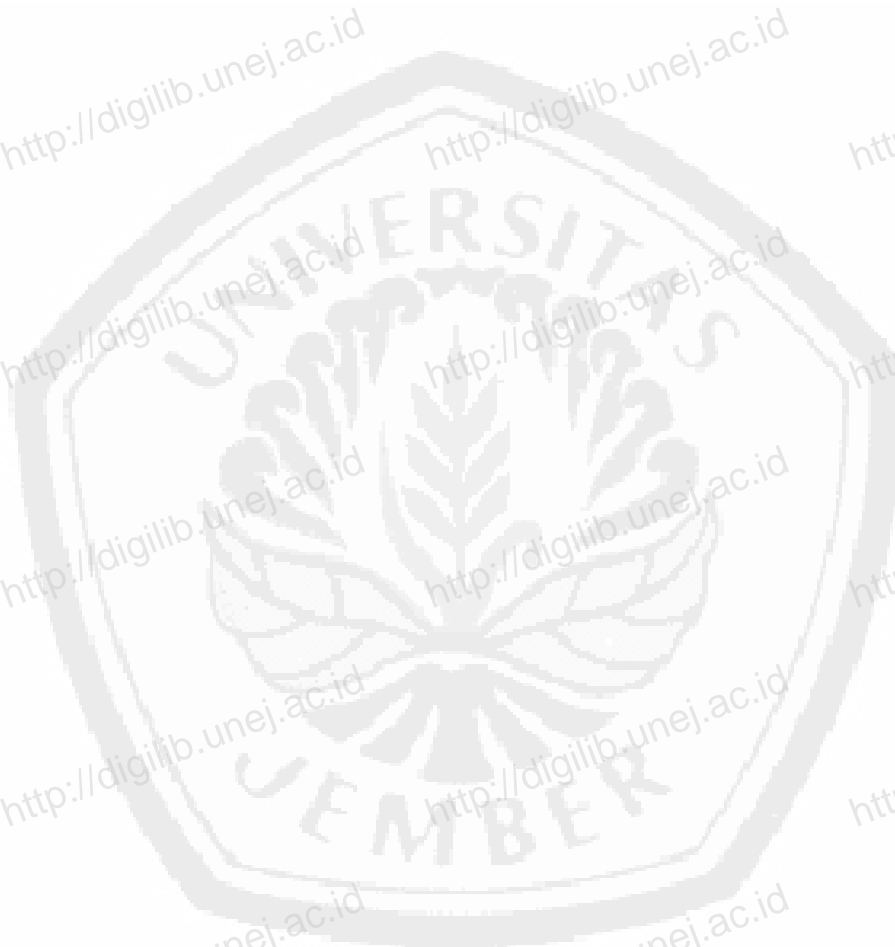


DAFTAR GAMBAR

2.1 Media Kartu	15
-----------------------	----

Halaman

3.1 Siklus Penelitian Adaptasi Hopkins	23
4.1 Siswa Menyelesaikan Soal Bersama Kelompok.....	34
4.2 Siswa Menyelesaikan Soal Dalam Media Kartu	39
4.3 Siswa Mengerjakan LKS	40



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A1. Matrik Penelitian.....	50

Lampiran A2. Silabus	51
Lampiran B. Pedoman Wawancara	52
Lampiran C. Lembar Observasi Aktivitas Guru	56
Lampiran D. RPP.....	60
Lampiran E. Prosedur Permainan	82
Lampiran F. Media Kartu.....	88
Lampiran G. Nilai Akhir Siswa.....	90
Lampiran H. Daftar Nama Siswa	91
Lampiran I. Analisis Nilai Siswa	92
Lampiran J. Observasi Aktivitas Guru	96
Lampiran K. Nilai Siswa.....	100
Lampiran L. Hasil Wawancara	103
Lampiran M. Daftar Nama Kelompok	107
Lampiran N. Foto Kegiatan Penelitian	108