



**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
<b>BAB 3.</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> Subjek Penelitian.....	<b>21</b>
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
<b>BAB 4.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>30</b>
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

	Halaman
2.1 Media Kartu .....	15

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