



**PENERAPAN PEMBELAJARAN PARTISIPATIF DENGAN
METODE *GAME* SUB POKOK BAHASAN
OPERASI HITUNG PADA BILANGAN BULAT
SISWA KELAS VII-A SEMESTER GANJIL
SMP NEGERI 3 KENCONG JEMBER
TAHUN AJARAN
2007/2008**

SKRIPSI

Oleh :

**ANAS SHOFYAN
NIM. 020210101229**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2009**



**PENERAPAN PEMBELAJARAN PARTISIPATIF DENGAN
METODE *GAME* SUB POKOK BAHASAN
OPERASI HITUNG PADA BILANGAN BULAT
SISWA KELAS VII-A SEMESTER GANJIL
SMP NEGERI 3 KENCONG JEMBER
TAHUN AJARAN
2007/2008**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat-syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Matematika (SI) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**ANAS SHOFYAN
NIM. 020210101229**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2009**

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut Asma Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, Maha Suci Allah Yang Maha Agung, karena dengan rahmat dan ridhonya sehingga dapat terselesaikan karya yang merupakan bagian dari perjalanan hidup ini. Salam serta sholawat pada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju jalan yang terang di muka bumi ini.

Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada:

1. Ayahanda Moch. Soehadi dan Ibunda Muchofifah tercinta yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan mendo'akan keberhasilan anaknya.
2. Guruku yang kurindukan K.H. Muhammad bin Sofwan (Almarhum) yang pertama kali mengenalkanku tentang Al-Qur'an.
3. *My Special Friend are Amir khan, Nanang si anak rimba*, terima kasih atas persahabatan, dan telah mengajarkanku menjadi orang yang dewasa. Semoga kita selalu dalam ikatan persahabatan yang abadi.
4. Almamater yang kubanggakan.

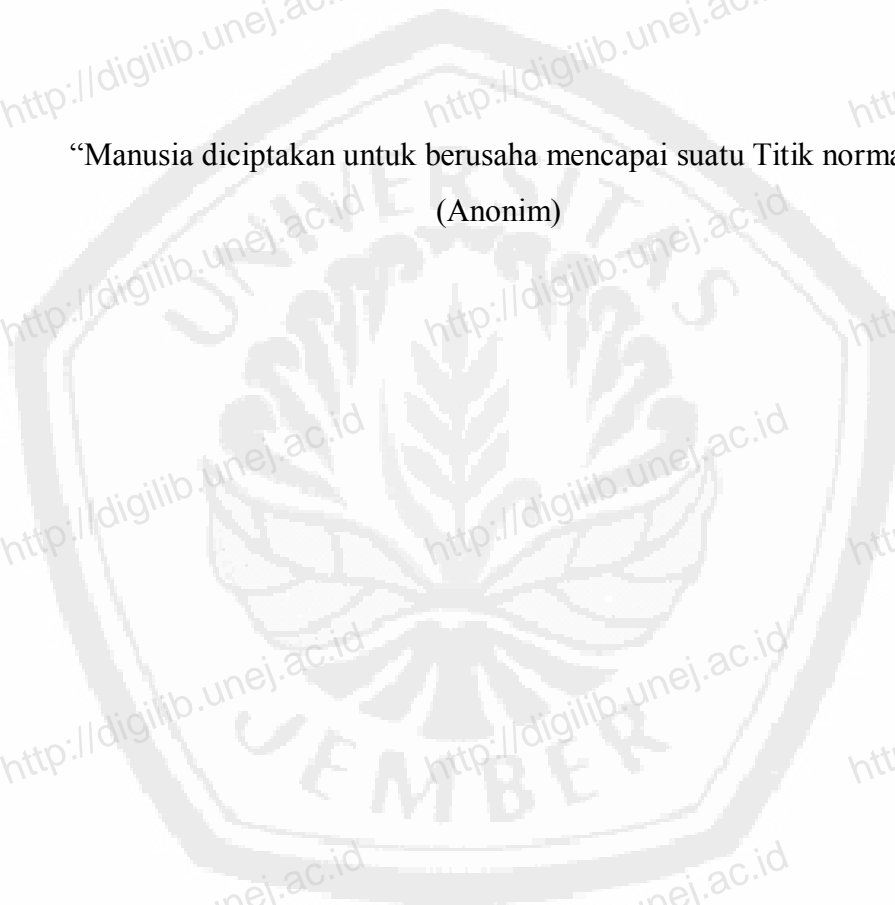
MOTTO

“Tak ada manusia yang paling kutakutkan selain mereka yang memakai topeng-
topeng cinta untuk menutupi kebencian dan kedengkian mereka”

(Anonim)

“Manusia diciptakan untuk berusaha mencapai suatu Titik normal”

(Anonim)



HALAMAN PENGAJUAN

**PENERAPAN PEMBELAJARAN PARTISIPATIF DENGAN
METODE *GAME* SUB POKOK BAHASAN
OPERASI HITUNG PADA BILANGAN BULAT
SISWA KELAS VII-A SEMESTER GANJIL
SMP NEGERI 3 KENCONG JEMBER
TAHUN AJARAN
2007/2008**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Program Sarjana Strata Satu (SI) Pada Program Pendidikan Matematika
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember*

Oleh:

Nama Mahasiswa : Anas Shofyan
Nim : 020210101229
Program Studi : Pendidikan Matematika
Angkatan Tahun : 2002
Daerah Asal : Gresik
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 08 Januari 1983

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II

Drs. Suharto, M.Kes
NIP. 131 274 730

Drs. Toto' Bara S, M.Si
NIP. 131 624 470

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anas Shofyan

NIM : 020210101229

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “penerapan pembelajaran partisipatif dengan metode *game* sub pokok bahasan operasi hitung pada bilangan bulat siswa kelas vii-a semester ganjil smp negeri 3 kencong tahun ajaran 2007/2008” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan di 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 akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Januari 2008

Yang menyatakan,

Anas Shofyan

NIM.020210101229

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diterima oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Jember pada :

hari :

tanggal :

tempat : Gedung III FKIP Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Hobri, S.Pd, M.Pd

NIP. 132 164 099

Anggota I,

Drs. Toto Bara S. M.Si

NIP. 131 624 470

Anggota II,

Drs. Suharto , M. Kes

NIP. 131 274 730

Susi Setiawani, S.Si, M.Sc

NIP. 132 133 931

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

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

NIP. 130 810 936

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan taufik, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Partisipatif dengan Metode *Game* Sub Pokok Bahasan Operasi Hitung Pada Bilangan Bulat Siswa Kelas VII-A Semester Ganjil SMP Negeri 3 Kencong Tahun Ajaran 2007/2008.” Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Dekan FKIP Universitas Jember;
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Jember;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember;
4. Dosen Pembimbing I dan II;
5. seluruh dosen dan karyawan FKIP Universitas Jember;
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Kencong;
7. Guru dan Staf SMP Negeri 3 Kencong;
8. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih untuk kalian semua.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Tak lupa kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Januari 2008

Penulis

RINGKASAN

Penerapan Pembelajaran Partisipatif dengan metode *Game* Sub Pokok Bahasan Operasi Hitung Pada Bilangan Bulat Siswa Kelas VII-A Semester Ganjil SMP Negeri 3 kencong Tahun Ajaran 2007/2008. Anas Shofyan; 020210101229; Program Studi Pendidikan Matematika; Jurusan Pendidikan MIPA; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pembelajaran partisipatif adalah upaya pendidik melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi aktivitas saling belajar baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan pendidik. Tujuan dari pembelajaran partisipatif adalah agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengemukakan gagasannya dalam kegiatan pembelajaran. Metode *Game* adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada warga belajar dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui temuan apa saja yang diperoleh selama diterapkan pembelajaran partisipatif dengan metode *Game*, mengetahui aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan operasi hitung pada bilangan bulat.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Kencong. Responden dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII-A semester ganjil SMP Negeri 3 Kencong tahun ajaran 2007/2008. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, sedangkan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara dan metode tes, sedangkan data yang dikumpulkan adalah berupa aktivitas siswa selama pembelajaran, hasil wawancara dan hasil tes.

Banyak temuan yang diperoleh pada penerapan pembelajaran partisipatif dengan metode *game*, diantaranya adalah Pada penerapan pembelajaran partisipatif dengan metode *game* diberlakukan terlebih dahulu dengan pemantapan materi dengan

tujuan agar kegiatan permainan berjalan dengan lancar. Hal ini dapat dilihat dari pemantapan materi pada pertemuan ketiga, banyak siswa yang kesulitan dalam menghadapi permasalahan kombinasi. Kesulitan lain yang dialami dalam metode *game* adalah bagaimana mengembangkan alat permainan agar dalam sub pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat terdapat bermacam-macam permainan. Temuan yang lain adalah adanya kompetisi dan persaingan dalam permainan kartu domino yang telah dimodifikasi sehingga pemain harus membuat strategi dalam mematahkan jalannya lawan, serta temuan lain pada penelitian adalah kecurangan sering terjadi dalam permainan.

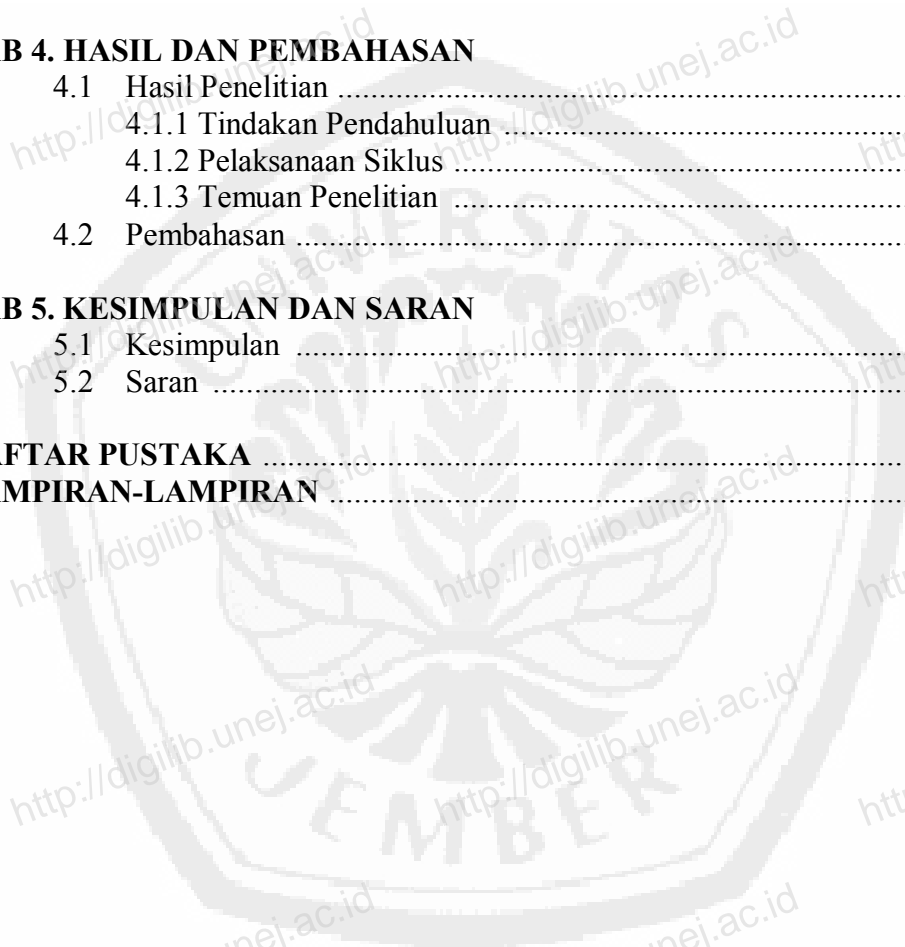
Hasil penerapan pembelajaran partisipatif dengan metode *Game* pada sub pokok bahasan operasi bilangan bulat kelas VII-A menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 88,89% untuk soal pemahaman konsep, untuk soal penalaran dan komunikasi 39 siswa tuntas secara individual sehingga didapat prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 86,67% dan untuk soal pemecahan masalah 34 siswa tuntas secara individual sehingga didapat prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 75,56%.

Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

DAFTAR ISI

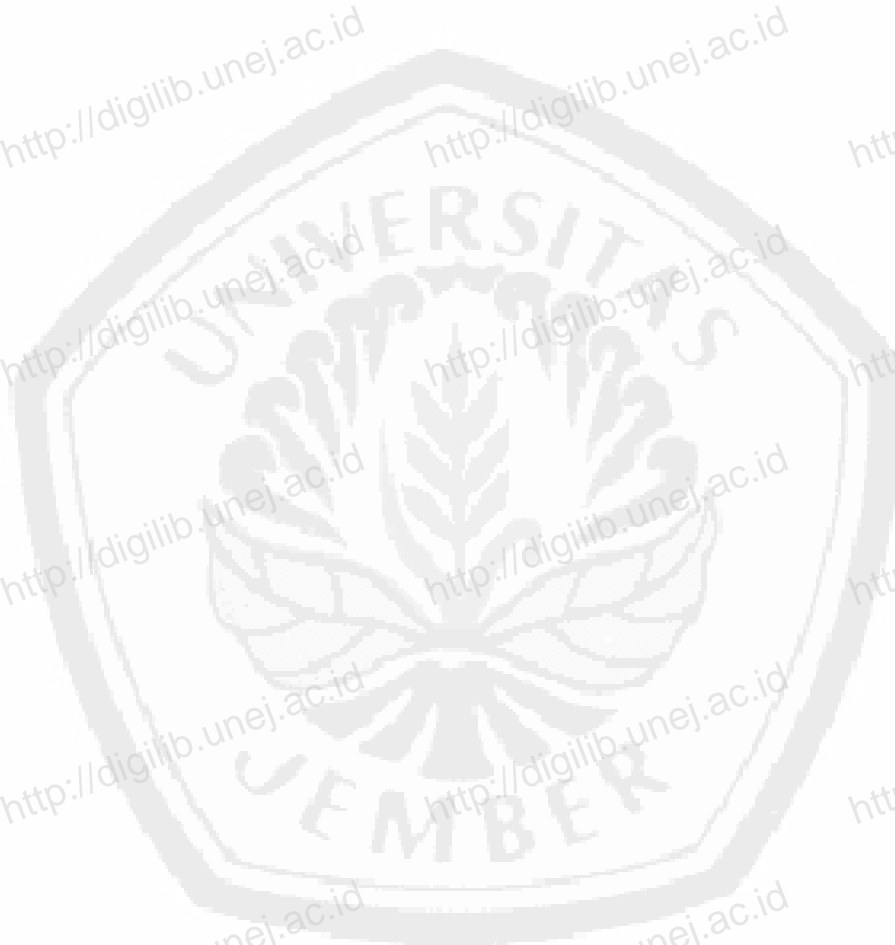
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PENGAJUAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran Matematika	5
2.2 Pembelajaran Partisipatif	6
2.3 Metode <i>Game</i> (Permainan)	7
2.4 Penerapan Pembelajaran Partisipatif dengan metode <i>Game</i>	9
2.5 Materi Pelajaran	
2.5.1 Penjumlahan	11
2.5.2 Pengurangan	12
2.5.3 Perkalian	12
2.5.4 Pembagian	12
2.6 Aktivitas Belajar Siswa	13
2.7 Ketuntasan Belajar Siswa	14
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Daerah Penelitian	15
3.2 Subyek Penelitian	15
3.3 Definisi Operasional	15
3.3.1 Pembelajaran Partisipatif	15
3.3.2 Metode <i>Game</i> (Permainan)	15
3.3.3 Aktivitas Siswa	16
3.3.4 Ketuntasan Hasil Belajar	16
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian	16
3.5 Prosedur Penelitian	17

3.5.1 Tindakan Pendahuluan	18
3.5.2 Pelaksanaan Siklus	18
3.6 Metode Pengumpulan Data	20
3.6.1 Metode Observasi	20
3.6.2 Metode Wawancara atau Interview	21
3.6.3 Metode Tes	22
3.7 Analisis Data	22
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	25
4.1.1 Tindakan Pendahuluan	25
4.1.2 Pelaksanaan Siklus	25
4.1.3 Temuan Penelitian	38
4.2 Pembahasan	39
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN-LAMPIRAN	46



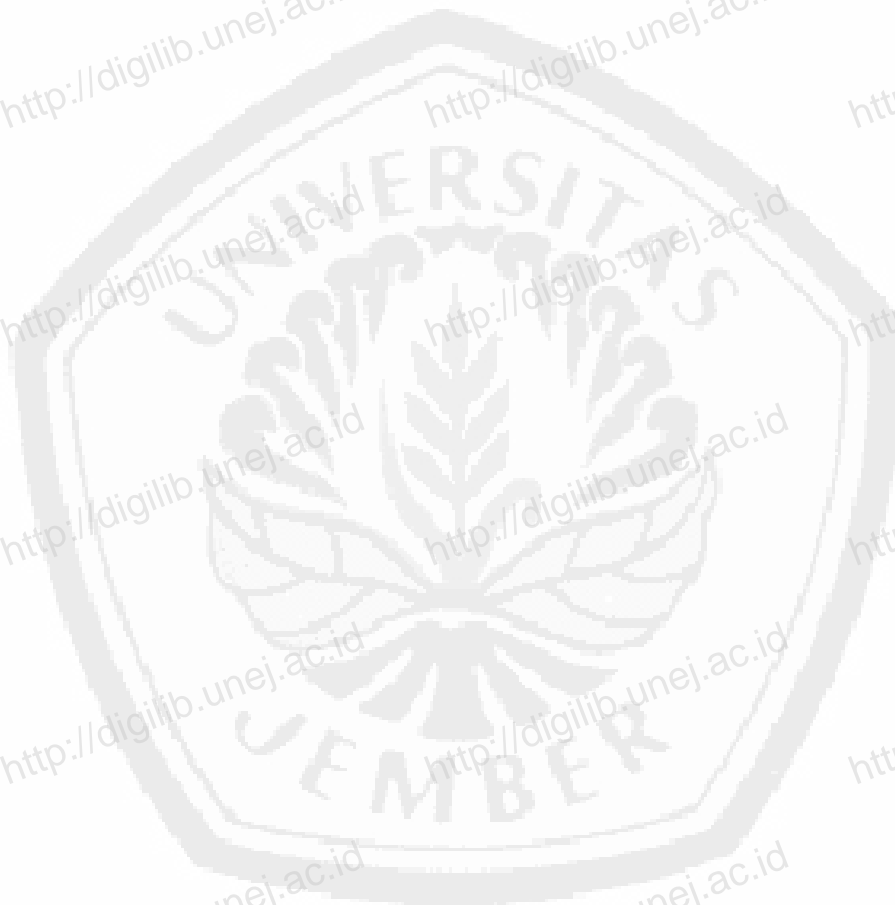
DAFTAR GAMBAR

1	Modifikasi Model Skema Hopkins	17
2	Garis bilangan pada bilangan bulat.....	28
3	Aktifitas siswa dalam pembelajaran.....	40



DAFTAR TABEL

1 Keunggulan dan Kelemahan dari metode <i>Game</i>	8
2 Aktifitas siswa dan guru dalam pembelajaran	24
3 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di SMP Negeri 3 Kencong	27
4 Persentase aktifitas siswa dalam pembelajaran	37



DAFTAR LAMPIRAN

A. Matrik Penelitian	46
B. Pedoman Pengumpulan Data	47
C. Pedoman Pertanyaan Wawancara	48
D. Kriteria Pedoman Observasi	49
E. Validasi PR dan Tes Akhir	53
F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	55
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	57
H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3	59
I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4	61
J. Pekerjaan Rumah 1	63
K. Pekerjaan Rumah 2	64
L. Kunci Pekerjaan Rumah 1	66
M. Kunci Pekerjaan Rumah 2	67
N. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir	69
O. Soal Tes Akhir	70
P. Kunci Jawaban Tes Akhir	72
Q. Cara Pembuatan Kartu Bilangan	73
R. Analisis Hasil Observasi	78
S. Analisis Hasil Tes Akhir	86
T. Hasil Wawancara	88
U. Potret Kegiatan Penelitian	91