



**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MENGGUNAKAN  
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SUB POKOK BAHASAN  
PERSAMAAN KUADRAT PADA SISWA KELAS X.4  
SMA MUHAMMADIYAH 3 JEMBER  
TAHUN AJARAN  
2008/2009**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat-syarat untuk menyelesaikan  
Program Studi Pendidikan Matematika (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**I'ANATUN NISWAH ELFANY  
NIM 040210101105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2008**

## **MOTTO**

*“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu pengetahuan, pasti  
Allah akan memudahkan jalannya ke surga”*  
**(HR. Imam Muslim dan Abu Hurairah)**

## **PERSEMBAHAN**

Ucapan syukur dan terima kasih yang utama saya persembahkan kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada saya. Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih serta nabi Muhammad SAW, kupersembahkan ini kepada orang-orang terkasihku, yaitu:

- ❖ Ayahandaku Alfian Urifan dan Ibundaku Indah Jannatul Masfiah, terima kasih atas segala jerih payah, pengorbanan, kasih sayang, motivasi, nasehat maupun untaian do'a yang senantiasa mengiringi setiap langkah demi keberhasilanku.
- ❖ Suamiku tercinta Irwantoro, terima kasih atas kesabaran, dorongan, nasehat maupun do'a yang senantiasa engkau panjatkan demi kesuksesanku.
- ❖ Kakakku Faiz dan kedua adikku Hilda dan Onil yang selalu memberikan senyum keceriaan sehingga dapat menambah kedekatan dan membangkitkan rasa sayang diantara kita.
- ❖ Sahabat-sahabatku semua, terima kasih atas segala dukungannya.
- ❖ Teman-teman kost Nakula 11 (Choy, Afif, Reni, Vivi dan Nindi), terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
- ❖ Teman-teman matematika '04, terima kasih atas semuanya.
- ❖ Almamaterku yang selalu aku banggakan.

**PENGAJUAN**  
**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MENGGUNAKAN**  
**MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SUB POKOK BAHASAN**  
**PERSAMAAN KUADRAT PADA SISWA KELAS X.4**  
**SMA MUHAMMADIYAH 3 JEMBER**  
**TAHUN AJARAN**  
**2008/2009**

**SKRIPSI**

Diajukan guna Memenuhi Syarat untuk Menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana  
Strata Satu Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program  
Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Nama Mahasiswa : Fanatun Niswah Elfany  
NIM : 040210101105  
Jurusan : Pendidikan MIPA  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Angkatan Tahun : 2004  
Daerah Asal : Probolinggo  
Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 20 Desember 1986

Disetujui

Pembimbing I

Drs. Didik Sugeng P., M. Sc  
NIP. 132 049 490

Pembimbing II

Dra. Hj. Dinawati T., M. Pd  
NIP. 131 807 264

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I' anatun Niswah Elfany

NIM : 040210101105

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Permainan Monopoli Sub Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X.4 SMA Muhammadiyah 3 Jember Tahun Ajaran 2008/2009” 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 akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Oktober 2008

Yang Menyatakan,

I' anatun Niswah Elfany  
040210101105

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan tim penguji pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 23 Oktober 2008  
Jam : 12.15 s.d 13.15 WIB  
Tempat : Jurusan P.MIPA Gedung III FKIP Universitas Jember

### Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Slamin, MCompSc, Ph.D  
NIP. 131 975 305

Dra. Hj. Dinawati T., M. Pd  
NIP. 131 807 264

Anggota :

1. Drs. Didik Sugeng P., M. Sc  
NIP. 132 049 490

( ..... )

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

( ..... )

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum  
NIP. 130 810 936

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur senantiasa terpanjatkan atas ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Permainan Monopoli Sub Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X.4 SMA Muhammadiyah 3 Jember Tahun Ajaran 2008/2009” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dekan FKIP Universitas Jember;
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA 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 SMA Muhammadiyah 3 Jember;
7. guru bidang studi matematika kelas X.4 SMA Muhammadiyah 3 Jember;
8. teman-temanku yang telah bersedia membantuku penelitian;
9. semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Tulisan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Jember, Oktober 2008

Penulis

## DAFTAR ISI

|   | Halaman |
|---|---------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....  | i       |
| <b>HALAMAN MOTTO</b> .....  | ii      |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....  | iii     |
| <b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....  | iv      |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....   | v       |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....   | vi      |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....   | vii     |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | viii    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....   | x       |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....  | xi      |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....  | xii     |
| <b>RINGKASAN</b> .....  | xiii    |
| <b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....   | 1       |
| <b>1.1 Latar Belakang</b> .....   | 1       |
| <b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....  | 3       |
| <b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....  | 4       |
| <b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....   | 4       |
| <b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....  | 5       |
| <b>2.1 Pembelajaran Matematika</b> .....  | 5       |
| <b>2.2 Pembelajaran Kooperatif</b> .....  | 6       |
| <b>2.3 Media Permainan Monopoli</b> .....   | 8       |
| <b>2.4 Penerapan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media<br/>        Permainan Monopoli Sub Pokok Bahasan Persamaan<br/>        Kuadrat</b> ..... | 12      |
| <b>2.5 Aktivitas Belajar Siswa</b> .....  | 14      |
| <b>2.6 Ketuntasan Hasil Belajar</b> .....   | 15      |



|  |    |
|--|----|
| <b>2.7 Uraian Materi Pelajaran</b> .....       | 17 |
| <b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....          | 19 |
| <b>3.1 Daerah Penelitian</b> .....             | 19 |
| <b>3.2 Subyek Penelitian</b> .....             | 19 |
| <b>3.3 Definisi Operasional</b> .....          | 19 |
| <b>3.4 Jenis Penelitian</b> .....              | 20 |
| <b>3.5 Prosedur Penelitian</b> .....           | 22 |
| 3.5.1 Tindakan Pendahuluan .....               | 22 |
| 3.5.2 Pelaksanaan Tindakan .....               | 22 |
| <b>3.6 Metode Pengumpulan Data</b> .....       | 23 |
| 3.6.1 Metode Dokumentasi .....                 | 23 |
| 3.6.2 Metode Observasi .....                   | 24 |
| 3.6.3 Metode Wawancara .....                   | 24 |
| 3.6.4 Metode Tes .....                         | 25 |
| <b>3.7 Analisis Data</b> .....                 | 25 |
| <b>BAB 4. HASIL DAN ANALISA DATA</b> .....     | 27 |
| <b>4.1 Hasil Penelitian</b> .....              | 27 |
| 4.1.1 Tindakan Pendahuluan .....               | 27 |
| 4.1.2 Pelaksanaan Penelitian .....             | 28 |
| <b>4.2 Analisa Data</b> .....                  | 39 |
| 4.2.1 Analisa Data Hasil Observasi .....       | 39 |
| 4.2.2 Analisa Data Hasil Wawancara .....       | 41 |
| 4.2.3 Analisa Data Hasil Tes Akhir Siswa ..... | 41 |
| <b>4.3 Temuan Penelitian</b> .....             | 42 |
| <b>BAB 5. PEMBAHASAN</b> .....                 | 44 |
| <b>BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....       | 48 |
| <b>6.1 Kesimpulan</b> .....                    | 48 |
| <b>6.2 Saran</b> .....                         | 49 |

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

|   | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif ..... | 7       |
| Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Tindakan .....             | 28      |
| Tabel 4.2 Persentase Aktivitas Siswa .....              | 39      |

## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.4a. Permainan Monopoli Biasa .....             | 13      |
| Gambar 2.4b. Permainan Monopoli Matematika .....        | 13      |
| Gambar 3.4 Model Visualisasi Kemmis dan MC Taggart..... | 21      |
| Gambar 4.1 Persentase Aktivitas Siswa .....             | 40      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| 1. Matrik Penelitian .....                                  | 52  |
| 2. Pedoman Pengumpulan Data .....                           | 54  |
| 3. Pedoman Observasi .....                                  | 56  |
| 4. Pedoman Pertanyaan Wawancara .....                       | 57  |
| 5. Desain Pembelajaran (Siklus I) .....                     | 59  |
| 6. Monopoli Matematika I .....                              | 67  |
| 7. Kartu Soal Monopoli Matematika (Siklus I) .....          | 68  |
| 8. Kartu Soal Monopoli Matematika Cadangan (Siklus I) ..... | 79  |
| 9. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir I .....                         | 88  |
| 10. Soal Tes Akhir I .....                                  | 89  |
| 11. Pedoman Penilaian Soal Tes Akhir I .....                | 90  |
| 12. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir I .....                    | 91  |
| 13. Desain Pembelajaran (Siklus II) .....                   | 94  |
| 14. Monopoli Matematika II .....                            | 102 |
| 15. Kartu Soal Monopoli Matematika (Siklus II) .....        | 103 |
| 16. Kartu Soal Monopoli Matematika Cadangan .....           | 113 |
| 17. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir II .....                       | 123 |
| 18. Soal Tes Akhir II .....                                 | 124 |
| 19. Pedoman Penilaian Soal Tes Akhir II .....               | 125 |
| 20. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir II .....                   | 126 |
| 21. Kartu Kesempatan dan Dana Umum .....                    | 129 |
| 22. Aturan Permainan Monopoli .....                         | 135 |
| 23. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas X.4 .....              | 137 |
| 24. Hasil Observasi .....                                   | 139 |
| 25. Analisa Hasil Tes Akhir I dan II .....                  | 147 |
| 26. Hasil Wawancara .....                                   | 153 |
| 27. Dokumentasi Penelitian .....                            | 157 |

## RINGKASAN

**Penerapan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Permainan Monopoli Sub Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X.4 SMA Muhammadiyah 3 Jember Tahun Ajaran 2008/2009, P'anatun Niswah Elfany, 040210101105, 2008, 50 halaman.**

Pembelajaran kooperatif menggunakan media permainan monopoli merupakan suatu strategi dalam pembelajaran yang disusun untuk membantu pengembangan kerja sama dan interaksi antar siswa melalui kombinasi media yang menarik yaitu permainan monopoli matematika, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, ketangkasan, pemahaman serta melatih pengetahuan siswa. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kendala-kendala yang dijumpai, aktivitas siswa serta ketuntasan belajar siswa apabila diterapkan pembelajaran kooperatif menggunakan media permainan monopoli matematika.

Pembelajaran ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Jember pada tanggal 25 Agustus 2008 sampai dengan 22 September 2008. Subyek penelitiannya yaitu siswa kelas X.4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, wawancara dan metode tes.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif menggunakan media permainan monopoli matematika dapat memberikan semangat kepada siswa untuk belajar matematika. Penggunaan permainan dalam pembelajaran menciptakan suasana kelas yang cenderung santai dan tidak membosankan sehingga siswa merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Adapun kendala yang dijumpai pada penerapan pembelajaran ini yaitu pada tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar. Siswa merasa kesulitan ketika harus menjawab pertanyaan yang materinya belum diajarkan sehingga guru perlu

memberikan penjelasan mengenai bagaimana cara menyelesaikan soal yang materinya belum dijelaskan tersebut agar siswa dapat menemukan solusi yang tepat.

Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Rata-rata persentase aktivitas siswa untuk *visual activities*, *oral activities*, *listening activities* dan *tidak aktif* masing-masing sebesar 24,72%, 36,96%, 27,21% dan 18,86%. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa aktivitas yang paling sering muncul selama pembelajaran yaitu *oral activities* (diskusi dan interaksi). Adapun dari hasil analisis data tes siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal dengan persentase sebesar 87,76% pada tes akhir I dan 91,8% pada tes akhir II.

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



**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MENGGUNAKAN  
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SUB POKOK BAHASAN  
PERSAMAAN KUADRAT PADA SISWA KELAS X.4  
SMA MUHAMMADIYAH 3 JEMBER  
TAHUN AJARAN 2008/2009**

**SKRIPSI**

Oleh:

**I'ANATUN NISWAH ELFANY  
NIM 040210101105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2008**