

**PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MATERI
POKOK KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN
PERSEGI PANJANG PADA KELAS III
MI ROUDLOTUL ULUM MANYAR**

SKRIPSI



OLEH :

SUKANAH

No. Reg. : 06422028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK
2009**

Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Kooperatif
Pada Materi Pokok Keliling Dan Luas Persegi Dan Persegi
Panjang Di Kelas III MI Roudlotul Ulum Manyar

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Sebagai Persyaratan Menjadi Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Muhammadiyah Gresik

OLEH :
SUKANAH
NPM. 06.422.028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
2009

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul :

PENERAPAN METODE BERMAIN PADA MATERI POKOK KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG DIKELAS III MI ROUDLOTUL ULUM

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Muhammadiyah Gresik maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Gresik, 28 Juli 2009

**Sukanah
NPM 06 422 028**

Skripsi oleh Sukanah ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada
Tanggal 28 Juli 2009

Dewan Penguji

Nur Fauziah, M.Pd.

Ketua

Syaiful Hadi, M.Pd.

Anggota

Drs. Achmad Zainul Ma'arif, M.Ed.

Anggota

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Menyetujui,
Dekan FKIP,

(Syaiful Hadi, M.Pd.)

(Slamet Asari, S.Pd.M.Pd.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Syaiful Hadi, M.Pd.

Drs. Achmad Zainul Ma'arif, M.Ed.

Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi pengasahan, diskusi dan bimbingan serta persetujuan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Nama : Sukanah
NPM : 06422028

Dosen Pembimbing :
I. Syaiful Hadi, M.Pd.
II. Drs. Achmad Zainul Ma'arif , M.Ed.

**PENERAPAN METODE BERMAIN PADA MATERI POKOK KELILING DAN
LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG DI KELAS III MI ROUDLOTUL ULUM
MANYAR**

ABSTRAK

Matematika merupakan mata pelajaran yang kurang disenangi bahkan dibenci oleh sebagian besar siswa sehingga mengakibatkan siswa kurang berhasil dalam belajar matematika. Salah satu faktor penyebab siswa kurang menyukai matematika adalah kurang sesuainya metode pengajaran dengan intelektual anak dan sulitnya menumbuhkan kesenangan siswa terhadap pelajaran matematika. Selama ini metode pembelajaran yang umum diterapkan adalah metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat searah, artinya guru memberikan materi pembelajaran dan siswa menerimanya sehingga siswa terlihat kurang aktif. Untuk mengatasi hal itu perlu suatu metode pembelajaran yang dirasa cukup alternatif tak hanya baik dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep pelajaran yang sulit, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama dan bersifat kritis. dan juga perlunya menjalin komunikasi antar siswa maupun guru dan siswa. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu metode bermain.

Penelitian ini mengambil rumusan masalah yaitu aktivitas kelompok, respon peserta didik dari ketuntasan peserta didik setelah pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas kelompok, mendeskripsikan respon peserta didik pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Jenis penelitian ini adalah penelitian diskriptif dengan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas III MI Roudlotul Ulum Yosowilangun.

Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa dalam kelompok pada pembelajaran metode bermain dikatakan baik dengan kenaikan 0,66 yaitu dari 2,56 menjadi 3,22 respon demikian juga dalam pengisian angket menunjukkan peserta didik senang dengan diterapkannya metode bermain dan hasil ketuntasan belajar peserta didik tergolong tuntas dengan presentase 87,5 %

Kata kunci : pembelajaran, metode, bermain.

Nama : Sukanah
NPM : 06422028

Dosen Pembimbing :
I. Syaiful Hadi, M.Pd.
II. Drs. Achmad Zainul Ma'arif , M.Ed.

~~APPLICATION OF METHOD OF PLAY TO TOUR MATERIALS AND~~
**AREA SQUARE AND RECTANGLE IN CLASS III OF
MI RUODLOTUL ULUM MANYAR**

ABSTRACT

Mathematic is a subject that is less favored at even hated by most of the students, which causes less successful students in learning mathematics. One factor causing the student does not like math is not appropriate methods of teaching children with intellectual and the difficulty of students to foster enjoyment of mathematics lessons. During the learning method applied is common in conventional teaching method which tend to be the same direction, meaning providing teachers and students receive lessons so that student seemend less active. To overcome this learning method is necessary in a sense quite well alternatif not only in helping students to understand the concept of comsep difficult lesson, but also for cooperation and critical and also the need to establish communication between students and teachers and students. In this study the researchers tried to apply a learning method is a method to play.

This research took the formulation of the problem of group activity, the response of the exhaustiveness learners after learning. The purpose of this research is to describing group activities, learners' responses describing the subject of research studies diskriptif with the entire class III students MI Roudlotul Ulum Yosowilangun.

The results showed students in group activities in the learning method is said to play a good method to increace 0.66 from 2.56 to 3.22 as well as response to the questionnaire indicate charging students pleased with the application of methods and results of exhaustiveness playing students classified as laerning to complete with the percentage of 87,5%

Keywords: learning, method, play.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, serta petunjukNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENERAPAN METODE BERMAIN PADA MATERI POKOK KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG DI KELAS III MI ROUDLOTUL ULUM MANYAR” Dengan tujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.

Melalui skripsi ini penulis mencoba untuk menyumbangkan sedikit pikiran dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang matematika. Dan dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak, Ibu serta saudara-saudaraku yang telah memberikan bantuan dan dorongan moril maupun materiil hingga terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Drs. Sarwo Edy , M.Pd. Selaku Rektor UMG
3. Bapak Syaiful Hadi, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Achmad Zainul Ma'arif , M.Ed. Selaku pembimbing II yang banyak memberi bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen FKIP Pend. Matematika tak terkecuali
5. Pak munif yang ngetik dan ngeprin KHS/KRS
6. Ibu Kepala MI Roudlotul Ulum beserta guru dan stafnya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
7. Rekan mahasiswa yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari walaupun dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha sekuat kemampuan yang ada, namun hasil dari penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga masih ada kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis, untuk itu saran dan kritik dari semua pihak sangat penulis harapkan.

Harapan penulis semoga penulisan skripsi dapat memenuhi tujuan dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan peminat matematika pada umumnya.

Wallahul Muwafiq Illa aqwamit thoriq
Wassalamualaikum .Wr.Wb.

Gresik, Juli 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	2
1.5 DEFINISI, ASUMSI DAN BATASAN MASALAH	
1. Definisi.....	3
2 Batasan masalah.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 HAKEKAT MATEMATIKA.....	4
2.2 PENGERTIAN BELAJAR MATEMATIKA.....	4
2.3 METODE BERMAIN.....	5
2.4 BELAJAR DAN BERMAIN.....	5
2.5 PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR.....	7
2.6 TEORI BELAJAR MATEMATIKA	
1 Tahap Enaktif.....	7
2 Tahapan Ikonik.....	8
3 Tahapan simbolik.....	8

2.7 CARA PENGAJARAN MATEMATIKA.....	11
2.8 PENGERTIAN PENGGUNAAN PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA.....	11
2.9 BENTUK BAKU DAN LANGKAH-LANGKAH PERMAINAN YANG AKAN DIGUNAKAN DALAM PELAJARAN MATEMATIKA	12
2.10 PEMBELAJARAN KOOPERATIF.....	13
2.11 MATERI PELAJARAN.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 JENIS PENELITIAN.....	16
3.2 SUBJEK PENELITIAN.....	16
3.3 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN.....	16
3.4 METODE PENGUMPULAN DATA.....	16
3.5 INSTRUMEN PENELITIAN	
1. Lembar tes hasil belajar.....	17
2. Panduan observasi.....	17
3. Lembar angket.....	17
3.6 TEKNIK ANALISIS DATA	
3.6.1. Data Observasi.....	18
3.6.1 Angket.....	18
3.6.3 Tes.....	19
3.7 PROSEDUR PENELITIAN	
3.7.1.Tahap Persiapan.....	19
3.7.2.Tahap pelaksanaan.....	20
3.7. 3.Tahap akhir.....	20
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 PELAKSANAAN PENELITIAN.....	21
4.2 HASIL-HASIL PENELITIAN	
1. Aktifitas kelompok selama kegiatan pembelajaran....	21
2. Angket respon peserta didik.....	22
3. Post tes.....	23

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN.....	26
5.2 SARAN.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
3.1. Kriteria Penilaian.....	18
3.2. Skala Likert.....	19
4.1. Aktivitas Kelompok Selama RPP 1 dan 2.....	21
4.2. Data Respon Peserta Didik.....	23
4.3. Data Hasil Tes.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

NO	Halaman
1. Lembar Pengamatan Aktivitas Kelompok Selama Pembelajaran RPP 1...	29
2. Lembar Pengamatan Aktivitas Kelompok Selama Pembelajaran RPP 2...	30
3. Data Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Metode Bermain.....	31
4. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Kelompok Selama Pembelajaran.....	33
5. Silabus Penilaian.....	36
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1.....	37
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2.....	39
8. Contoh Kartu Angka.....	41
9. Soal Pre Test.....	42
10. Soal Post Test.....	43
11. Kunci Jawaban Soal Pre Test Dan Soal Post Test.....	44
12 Lembar Kerja I.....	45
13. Lembar kerja II.....	47