

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMPN 40
SURABAYA MELALUI MEDIA *PUZZLE***

SKRIPSI



LU'LUIL MAKNUN SHOIDA

NIM.20101112015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan

Universitas muhammadiyah surabaya

JUNI 2014



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
SMPN 40 SURABAYA MELALUI MEDIA *PUZZLE***

Skripsi

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar SARJANA PENDIDIKAN**

LU'LUIL MAKNUN SHOIDA

NIM 20101112015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya

JUNI 2014

Halaman Moto dan Persembahan

Motto:

Jangan pernah takut untuk kalah
Karena, sesungguhnya
Kamu yang jadi pemenang

“janganlah kamu takut, sesungguhnya
kamulah yang paling unggul
(menang)”
(QS. Thaahaa : 68)

Persembahan:

Untuk keluargaku tercinta terutama
ayah & ibu terima kasih atas doa serta
dukungan kalian, keponakanku mirza
& reihan yang kusayang. Teman-teman
FKIP Matematika '10, kalian yang
selalu memberi keceriaan dikelas.
Special for Ari Budi S. ‘أنا أحبيهم‘

Halaman Persetujuan Pembimbing

Skripsi yang ditulis oleh Lu'luil Maknun Shoida ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada tanggal 21 juni 2014

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
I. Dra. Iis Holisin, M.Pd.
II. Wahyuni Suryaningtyas, S.Si, M.Si.

Mengetahui:
Ketua Program Bidang Studi Pendidikan Matematika,

Endang Suprapti, S.Pd

Halaman Pengesahan Panitia Ujian

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S-1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Kependidikan, pada tanggal 21 juni 2014.

Dosen Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
I. Dra. Iis Holisin, M.Pd
II. Endang Suprapti, S.Pd
III. Febriana Kristanti, S.Si, M.Si

Mengetahui :
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah
Dekan,

Dr. M. Ridlwan, M.Pd

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah yang telah menciptakan langit dan bumi dan apa-apa yang ada di antara keduanya serta mengaturnya dengan sistem yang sempurna. Segala puji bagi Allah yang telah memberi kemudahan bagi penulis.

Skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 40 Surabaya Melalui Media Puzzle” ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. dr. Sukadiono, MM. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Dr. M. Ridlwan, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Ibu Dra. Iis Holisin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang sudah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Wahyuni Suryaningtyas, S.Si, M.Si. Selaku dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada penulis.
6. Bapak Dra. Laili Fadila, MM. Selaku Kepala Sekolah SMPN 40 Surabaya yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
7. Ibu Dra Siti Mariani, M.pd. selaku guru bidang studi matematika kelas VIII SMPN 40 Surabaya, yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan informasi yang lain demi menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman Jurusan Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2010.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Semoga Allah membalas kebaikan mereka melebihi apa yang telah diberikan kepada penulis.

Penulisan skripsi ini mungkin masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan berbagai masukan, saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Akhirnya semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua. Amien.

Surabaya, 21 Juni 2014

Lu'luil Maknun S.

NIM 20101112015

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Fokus Penelitian	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Indikator Keberhasilan	5
1.7 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Hasil Belajar	6
2.1.2 Aktivitas Siswa	7
2.1.3 Bahan Ajar	9
2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.6 Metode Bermain	12
a. Prinsip Umum Menggunakan Metode Bermain.....	13
b. Strategi Belajar Mengajar Metode Bermain	14
2.1.7 <i>Puzzle</i>	14
2.1.7.1 Alat dan Bahan.....	15
2.1.7.2 Cara Penggunaan Puzzle	15

2.1.8 Materi Penelitian	16
2.1.8.1 Pengertian Kubus	16
2.1.8.2 Sifat-Sifat Kubus.....	19
2.1.8.3 Menggambar Kubus	20
2.1.8.4 Jaring-Jaring Kubus	22
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	23
2.3 Kerangka Berfikir	24
2.4 Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.3 Subjek Penelitian	28
3.4 Prosedur Penelitian	29
a. Kegiatan Awal.....	29
b. Perencanaan	29
c. Pelaksanaan	30
d. Pengamatan	31
e. Refleksi	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.....	31
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	31
a. Teknik Pengamatan (Observasi).....	32
b. Teknik Tes	33
c. Teknik Kuesioner atau Angket.....	35
3.5.2 Teknik Analisis Data.....	35
3.5.2.1 Analisis Hasil Belajar.....	36
3.5.2.2 Untuk Mencari Rata-rata dan Simpangan Baku.....	36
3.5.2.3 Analisis Data untuk Aktivitas Siswa.....	36
3.5.2.4 Analisis Data Respon Siswa.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN	39
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Data Sebelum Tindakan	39
4.1.2 Data Siklus I	40
4.1.3 Data Siklus II	42
4.1.4 Hasil Kuesioner	44
4.2 Pembahasan	45
4.2.1 Siklus I.....	45
(1) Hasil Evaluasi	45
(2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa	45
4.2.2 Refleksi	45
4.2.3 Siklus II.....	46
(1) Hasil Evaluasi	46
(2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa	46
4.2.4 Refleksi	46
4.2.5 Hasil Kuesioner.....	47
BAB V PENUTUP	48
5.1 Simpulan	48
5.2 Saran	48

DAFTAR PUSTAKA

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Agenda Penelitian	28
Tabel 3.2	Kriteria Efektivitas Aktivitas Siswa.....	37
Tabel 4.1	Nilai UTS Ganjil Kelas VIII G	39
Tabel 4.2	Nilai Evaluasi Siklus I Kelas VIII G	40
Tabel 4.3	Frekuensi Waktu Efektif Siswa Siklus I	41
Tabel 4.4	Nilai Evaluasi Siklus II Kelas VIII G	42
Tabel 4.5	Frekuensi Waktu Efektif Siswa Siklus I	43
Tabel 4.6	Persentase Hasil Kuesioner Kelas VIII G	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi Permainan <i>Puzzle</i>	16
Gambar 2.2	Kubus	16
Gambar 2.3	Diagonal Bidang	18
Gambar 2.4	Diagonal Ruang	18
Gambar 2.5	Bidang Diagonal	19
Gambar 2.6	Kubus	19
Gambar 2.7	Sisi Depan ABEF	20
Gambar 2.8	Ruas Garis Kubus.....	21
Gambar 2.9	Sisi Belakang CDGH	21
Gambar 2.10	Jaring-jaring Kubus	22
Gambar 2.11	Kerangka Berfikir	24
Gambar 3.1	Skema Penelitian Tindakan Kelas	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian	50
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	51
Lampiran 3	Berita Acara Bimbingan Skripsi	52
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	53
	1. RPP 1	53
	2. RPP 2	59
	3. RPP 3	64
	4. RPP 4	70
Lampiran 5	Soal <i>Puzzle</i>	75
	1. Soal <i>Puzzle</i> 1	75
	2. Kunci Jawaban <i>Puzzle</i> 1	77
	3. Penskoran <i>Puzzle</i> I	79
	4. Soal <i>Puzzle</i> 2	84
	5. Kunci Jawaban <i>Puzzle</i> 2	86
	6. Penskoran <i>Puzzle</i> II	88
Lampiran 6	Soal Evaluasi	94
	Soal Evaluasi I	94
	Soal Evaluasi II	97
Lampiran 7	Daftar Nilai	100
	1. Nilai Tes 1 VIII G	100
	2. Nilai Tes 2 VIII G.....	102
	3. Nilai UTS Ganjil Kelas VIII G	104
	4. Nilai <i>Puzzle</i> I	106
	5. Nilai <i>Puzzle</i> II	108
	6. Validitas dan Reliabilitas.....	110

	7. Nilai Tes 1 VIII F	112
	8. Nilai Tes 2 VIII F	114
	9. Nilai UTS Ganjil Kelas VIII F.....	116
Lampiran 8	Observasi Aktivitas Siswa	118
	1. Lembar Aktivitas Individu Pertemuan Ke-1	118
	2. Lembar Aktivitas Individu Pertemuan Ke-2	125
	3. Indikator Aktivitas Siswa	133
Lampiran 9	Data Hasil Kuesioner	134
Lampiran 10	Lembar Validasi	135
Lampiran 11	Media <i>Puzzle</i>	151

DAFTAR PUSTAKA

- A, M, Sardiman. 2007. *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, zainal. 2013. *Model-model, media dan strategi pembelajaran kontekstual (INOVATIF)*, Bandung: Yrama Darma
- Ardiana, Vike, Radita. 2013. *Penerapan Permainan SMART PUZZLE COMPETITION Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ar Royyan Surabaya Pada Materi perkalian, (Unpublished Thesis)* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Asrawi. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Media DOMAT di SD Integral Luqman Al Hakim Sumenep (Unpublished Thesis)*, Surabaya : Universitas Muhammadiyah
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hudoyo, H. 2001. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, Malang: UNESA
- Diakses dari: <https://suryantara.wordpress.com/tag/apa-itu-bahan-ajar/>. 1 juli 2014
- Diakses dari: <http://www.kajianteorit.com/2014/02/pengertian-bahan-ajar-menurut-ahli.html>. 1 juli 2014
- Isro'iyah, Nur Laili. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Muhammadiyah 13 Surabaya Kelas VIII Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION)*. (Unpublished Thesis). Surabaya : Universitas Muhammadiyah
- Irawati. 2006. *Penerapan Metode Bermain Pada Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian (Unpublished Thesis)*, Surabaya : Universitas Muhammadiyah
- Janah, chusnatul. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Dalam Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Energi Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-G di SMPN 2 Gresik. (Unpublished Thesis)*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya
- Masriyah. 2006. *Modul 9 Penyusunan Non Tes*, Jakarta: Universitas Terbuka

- Manshur, Faiz dan A Elwa, Mathori. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia
- Muhammad, Abu Bakar. 1981. *Pedoman Pendidikan dan Pengajaran*, Surabaya : Usaha Nasional
- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Rosda
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Jogjakarta: Diva Press
- Rahman, Muhammad dan Sofan, Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan sistem Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pusakaraya
- Rahmawati, Dwi. *Permainan Teka Teki Silang Pada Pengajaran Matematika Kelas III Pokok Bahasan Uang di SD Muhammadiyah 18 Surabaya(Unpublished Thesis)*, Surabaya : Universitas Muhammadiyah
- Ruseffendi. 1990. *Pengembangan Matematika Modern dan Masa Kini Seri Kedua dan Kelima*, Bandung:Tarsito
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media
- Setyono, Ariesandi. 2005. *Mathematic Cara Jenius Belajar Matematika*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Simanjuntak. 1993. *Metode Mengajar Matematika*, Jakarta : Rineka Cipta
- Suhana, Hanafiah. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Retika Aditama
- Suyatno.2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Jakarta: Grasindo
- Sriyono. 1992. *Tehnik Belajar Mengajar Dalam CBSA Untuk Calon Guru Dalam Rangka Melaksanakan Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta