

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *PERMAINAN KREATIF* DENGAN MEDIA *HANGER PLAY* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**NOOR RIYADI HIDAYAT**

**NIM.20151112039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

**2020**

### PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noor Riyadi Hidayat

NIM : 20151112039

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa Skripsi/ KTI/ Tesis yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 11 Februari 2020

Yang membuat pernyataan,



NOOR RIYADI HIDAYAT

NIM. 20151112039

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang ditulis oleh Noor Riyadi Hidayat ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada tanggal 28 Januari 2020

**Dosen Pembimbing**

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

1. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd.



28 - 01 - 2020

2. Himmatul Mursyidah, S.Si., M.Si.



28 - 01 - 2020

Mengetahui

Ketuan Program Studi Pendidikan Matematika



Endang Suprapti, S.Pd., M.Pd.

**HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN**

Skripsi ini yang ditulis oleh Noor Riyadi Hidayat 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 pendidikan.

Dosen Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd.		11-02-2020
2. Himmatul Mursyidah, S.Si., M.Si.		10-02-2020
3. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd.		13-02-2020

Mengetahui  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surabaya  
Dekan,



Endah Hendarwati, S.E., M.Pd.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan berjudul Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Permainan Kreatif* dengan Media *Hanger Play* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun material. Untuk itu, tiada kata yang layak kami sampaikan selain ucapan terima kasih, khususnya kepada:

1. Dr.dr Sukadiono, M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya
2. Endah Hendrawati, SE., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya
3. Endang Suprpti, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang telah meluangkan waktu demi terselesaikan skripsi ini.
4. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd., pembimbing I yang dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Himmatul Mursyidah, S.Si., M.Si., pembimbing II yang selalu sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Matematika yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada penulis
7. Ahmad Yani dan Umami Daud, selaku orang tua yang selalu memberika motivasi dan doa yang terbaik bagi penulis
8. Teman-teman Himaptika dan semua pihak tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Kami telah berusaha menyusun skripsi ini sebaik mungkin, tetapi kami menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran seluruh pembaca sangat kami harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Harapan kami, semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat memberikan sumbangsi pemikiran bagi yang memerlukan

Surabaya, 25 Januari 2020  
Noor Riyadi Hidayat  
NIM. 20151112039

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>2</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PANITIAN UJIAN</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRACT .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Teknik Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
A. Deskriptif Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Data Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. SIMPULAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. SARAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	13
Gambar 4.12 Uji Normalitas.....	29
Gambar 4.13 Uji-t.....	30



## DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, N., & Maulana. (2006). *Pemecahan masalah matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Agus, S. (2013). *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Ahmad, R., & Nana, S. (2005). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto. (2007). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Apta.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- BNSP. (2006). *Tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fatimaningrum, A. S. (2015). *Kajian psikologis dalam pemilihan permainan kreatif yang merangsang perkembangan anak usia dini*.
- Indrawati, & Setiawan, W. (2009). *Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk guru SD*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Istarani. (2011). *Model pembelajaran inovatif (reverensi guru dalam menentukan model pembelajaran)*. Medan: Media Persada.
- Jihad, A., & Abdul, H. (2012). *Evaluasi pembelajara*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Juniarti, N., Bahari, Y., & Rivaie, W. (2011). *Faktor penyebab menurunnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi di SMA 6*.
- Mansur, M. (2015). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis media peraga sistem ac untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Semarang: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Martinis, Y. (2007). *Kiat membelajarkan siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).
- Nana, S. (2007). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, B. (2013). *Permainan kreatif untuk anak usia dini*, 1.
- Oemar, K. (2003). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priyono, A. (2012, oktober 7). *Kelebihan dan kekurangan metode bermain*. Retrieved from (<http://id.shvoong.com/>).
- Rohandi, W., Suandi, W., & Suhaeti, T. (2011, April 5). *Makalah model permainan dalam proses pembelajan*. Retrieved from

<http://wawansuandi.blogspot.com/2011/04/makalah-model-permainan-dalam-proses.html>

- Ruba'i, U. A. (2013). *Makalah model-model pembelajaran*. Singaparna Tasikmalaya: Institut Agama Islam Cipasung.
- Sanjaya, W. (2014). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sanjaya, W.(2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: Prenada media Group
- Sugiyono. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. (2015). *Efektivitas penerapan model pembelajaran deeper learning cycle (DELC) dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas VII MTs. DDI Parangialla Kab. Jeneponto*. Makassar: UIN Alaudin.
- Suminah. (2018, Oktober 8). pembelajaran matematika SMP 11 Surabaya. (N. R. Hidayat, Interviewer)
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya. (2015, Juli 4). *Surya sahabat mentari*. Retrieved January 9, 2019, from <http://suryasahabatmentari.blogspot.com/2015/07/pengembangan-fisik-motorik-melalui.html>
- Sutikno, M. S. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Thamrin, Y. (n.d.). Retrieved Oktober 14, 2016, from Metode Pembelajaran dengan Permainan (Games Method): <https://www.maringngerrang.com/2016/10/games-learning-method.html>
- Tobing, L, R., Adi, S., & Hinduan. (1990). *Model-model mengajar metodik khusus pendidikan ilmu pengetahuan alam sekolah dasar*.
- Truslina, T. (2012, Maret 12). *Taman ilmu*. Retrieved January 9, 2019, from <http://tinatuslina.blogspot.com/2012/03/pengembangan-fisik-motorik-melalui.html>
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan metode penelitian kuantitatif*. 4.
- WinnerTech. (2015, July 28). *Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran*. Retrieved from <https://www.winnertech.co.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran/>
- Wuri. (2011). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar(Untuk PGSD dan Guru SD)*.Yogyakarta: Nuha Litera.
- Zakky. (2018, Maret 16). Retrieved January 1, 2019, from ZonaRefensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>