***ABSTRACT***

*This study aimed to identify the impact of the application of game method in learning mathematics. It was a descriptive-quantitative research and the method of this research was pre experimental with one group pre-test & post-test design. The population was ten students with two meetings lecturing activity, and three meetings for games, so that there would be found the average of students’ interest before and after they got the treatment. The data was collected using observation and interview. The data obtained from interviews were analyzed descriptively. The data obtained from the are used to observation the research hypotheses using t-test. From analysis of the results obtained tcount = 22,9 and α = 0,01 is obtained ttable = 3,25. It means found that ttable = 3,25 which meant that tcount >ttable = 22,9 > 3,25. It meant that H0 was rejected so it could be concluded that there was not specific impact on how the application of game method could influence on the students’ mathematics learning interest of the eight graders student of MTS Al-Hikmah Palembang, besides the result of the direct interview shown that there was the positive responds from the students of how the use of game method in learning mathematics.*

***Keywords:*** *Game method, Learning interest, Cube and Block*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan terhadap minat belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah, deskriptif-kuantitatif, dan menggunakan metode eksperimen berbentuk *pre experimental design* tipe *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan populasi 10 orang siswa pada kelas VIII, penelitian dilakukan 2 kali pertemuan untuk metode ceramah dan 3 kali pertemuan untuk metode permainan sehingga diperoleh rata-rata minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan rata-rata minat belajar siswa setelah diberi perlakuan.Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan wawancara kepada siswa. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil observasi digunakan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji-t. Dari analisis diperoleh thitung = 22,9 dengan taraf signifikan α=0,01 diperoleh ttabel= 3,25 yang bearti thitung > ttabel yaitu 22,9 > 3,25. Hal ini menunjukkan bahwa H0 gagal diterima yaitu tidak ada pengaruh positif penerapan metode permainan terhadap minat belajar matematika siswa pada kelas VIII di MTs Al-Hikmah Palembang dan hasil wawancara diperoleh respon positif dari siswa mengenai pembelajaran matematika menggunakan metode permainan.

Kata kunci : Metode Permainan, Minat Belajar, Kubus dan Balok.

**KATA PENGANTAR**



Alhamdulillah, puji dan syukur senantiasa tercurahkan atas kehadirat Allah SWT. karena atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Penerapan Metode Permainan Dalam Mengidentifikasi Minat Belajar Matematika Siswa di MTs Al-Hikmah Palembang** yang dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Tadris Matematika.

Sholawat serta salam marilah kita haturkan kepada junjungan kita yakni Nabi besar Muhammad Saw, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman terang benderang. Semoga kita semua mendapatkan syafaat oleh-Nya di akherat kelak. Aamiin.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sangat apresiasi sekali kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini secara keseluruhan. Untuk itu, penulis ingin menyatakan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Aflatun Mukhtar, M.A. selaku Rektor IAIN Raden Fatah Palembang.
2. Bapak Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Fatah Palembang.
3. Ibu Hj. Agustiany Dumeva Putri, M.Si. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika.
4. Bapak Dr. H. Ismail, M.Ag. selaku pembimbing I. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan dan bimbingannya.
5. Bapak Muhammad Win Afgani, S.Si., M.Pd. selaku pembimbing II. Terima kasih atas kesabaran serta ilmu yang diberikan selama bimbingan.
6. Segenap dosen dan staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Fatah Palembang.
7. Dosen-dosen Tadris Matematika, yang telah ikhlas memberikan ilmu yang bermanfaat buat mahasiswanya, menjadi inspirasi buat saya untuk menjadi tenaga pendidik.
8. Seluruh bapak, ibu guru dan staf pegawai MTs Al-Hikmah Palembang yang telah membantu dan memudahkan urusan saya dalam proses penelitian.
9. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2010 IAIN Raden Fatah Palembang.
10. Keluarga besar Hj. Nyimas Siti Hawa dan Hj. Cek Bah buat tante-tante dan sepupu-sepupu yang tak pernah henti memberikan semangatnya.
11. Buat sahabat-sahabat terbaikku Rizki Wulandari, Helen Priscillia, Rizky Putri Jannati, Okta Safitri, Endah Desi Norvita, Lisdawati dimana berperan sebagai teman dan keluarga baru untuk mencurahkan keluh kesah, saling bahu-membahu menyelesaikan tugas akhir masing-masing dan yang terpenting saling memberikan semangat, kekuatan satu sama lain walaupun dalam kesulitan dan tujuan yang sama. Kalian memang keluarga baru terbaik yang saya miliki.
12. Teman-teman yang sudah rela meluangkan waktunya untuk membantu menyelesaikan tugas akhir ini sampai dengan selesai sekarang. Ayin yang sudah mau jadi *photograper* dan *videoshoting* saat penelitian, Rifal yang setia menolong dan selalu ada kalau lagi perlu bantuan terutama kalau lagi minta dianterin pulang buat mengambil berkas yang ketinggalan, Ucup sarjana hukum ini rela lembur demi mengedit *video* biar sesuai dengan saran pembimbing saya. Terima kasih semua udah mau rela menolong bangga punya teman-teman seperti kalian.

Saya menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dengan harapan skripsi ini menjadi lebih baik dan sempurna. Demikianlah skripsi ini saya buat semoga dapat bermanfaat. Aamiin.

Palembang, 27 Oktober 2014

Penulis

Dwi Anggraini

**DAFTAR ISI**

Halaman

|  |  |
| --- | --- |
| Halaman Judul  Halaman Persetujuan……………………………………………………..  Halaman Pengesahan……………………………………………………..  Halaman Persembahan…………………………………………………....  Halaman Pernyataan……………………………………………………..  *Abstract*  Abstrak  Kata Pengantar  Daftar Isi  Daftar Tabel  Daftar Grafik  Daftar Gambar……………………………………………………………  Daftar Lampiran  **BAB I. PENDAHULUAN**   1. Latar Belakang 2. Masalah Penelitian 3. Rumusan Masalah………………………………………. 4. Batasan Masalah………………………………………… 5. Tujuan Penelitian 6. Manfaat Penelitian   **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**   1. Pengertian Matematika 2. Pembelajaran Matematika 3. Minat Belajar 4. Pengertian Minat Belajar……………………................. 5. Fungsi Minat dalam Belajar………………………….... 6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar……... 7. Cara Membangkitkan Minat Belajar 8. Metode Permainan 9. Pengertian Metode Permainan…………………………. 10. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Permainan……………………... 11. Permainan Cak Engkleng atau Engklek……………….. 12. Permainan Tradisional Cak Engkleng di Sumatera Selatan………………………………………………….. 13. Permainan *Puzzle……………………………………………*     1. *Puzzle* Kotak Susu ………………………………...     2. GambarBerantakan……………………………….... 14. Tahap-tahap Pembelajaran 15. Pertemuan Pertama…………………….................... 16. Pertemuan Kedua…………………………………... 17. Pertemuan Ketiga…………………………………... 18. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan 19. Kajian Materi Bangun Ruang Sisi Datar 20. Kubus…………………………………………………. 21. Balok 22. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan 23. Hipotesis   **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**   1. Jenis Penelitian 2. Desain Penelitian ……………………………………….. 3. Variabel Penelitian 4. Definisi Operasional Variabel 5. Populasi Sampel 6. Populasi Penelitian 7. Sampel Penelitian 8. Prosedur Penelitian 9. Tahap Persiapan 10. Tahap Pelaksanaan 11. Tahap Penyelesaian 12. Teknik Pengumpulan Data 13. Observasi 14. Wawancara 15. Teknik Analisis Data 16. Minat 17. Analisis Data Observasi………………………….. 18. Uji Normalitas……..……………………………... 19. Uji Homogenitas…………………………………. 20. Uji Hipotesis 21. Analisis Hasil Ulangan 22. Wawancara   **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**   1. Hasil Penelitian 2. Deskripsi Hasil Penelitian 3. Deskripsi Hasil Uji Validitas Perangkat Penelitian 4. RPP………………………………………….. 5. LKS………………………………………….. 6. Lembar Observasi……………………………. 7. Deskripsi Hasil Data Observasi 8. Deskripsi Hasil Data Wawancara 9. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 10. Pelaksanaan Sebelum diterapkan Metode Permainan…………………………………… 11. Pelaksanaan diterapkan Metode Permainan… 12. Analisis Data Penelitian……………………………… 13. Analisi Data Observasi 14. Analisis Hasil Ulangan…………………………... 15. Analisis Deskriptif Wawancara 16. Uji Normalitas……………………………………. 17. Uji Homogenitas…………………………………. 18. Uji Hipotesis………………………….................. 19. Pembahasan   **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**   1. Kesimpulan 2. Saran   **DAFTAR PUSTAKA**  **LAMPIRAN**  **DAFTAR RIWAYAT HIDUP…………………………………………** | i  ii  iii  iv  v  vi  vii  viii  xi  xiv  xv  xvi  xviii  1  7  8  8  8  10  11  12  16  16  17  19  21  22  25  28  29  30  32  34  35  37  38  41  45  47  48  48  49  49  50  50  51  52  53  54  55  56  59  60  61  62  63  65  65  66  68  70  72  73  73  83  105  105  108  109  109  111  111  115  124  125  127  129  267 |

**DAFTAR TABEL**

Halaman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tabel 1.  Tabel 2.  Tabel 3.  Tabel 4.  Tabel 5.  Tabel 6.  Tabel 7.  Tabel 8.  Tabel 9.  Tabel 10.  Tabel 11.  Tabel 12.  Tabel 13.  Tabel 14.  Tabel 15.  Tabel 16.  Tabel 17.  Tabel 18.  Tabel 19.  Tabel 20.  Tabel 21.  Tabel 22. | Indikator Minat Belajar  Kurikulum Mata Pelajaran Matematika kelas VIII Topik Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus dan Balok)  Perbedaan dengan Penelitian yang Terdahulu………………...  Populasi siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Palembang  Interpretasi Validasi  Kriteria Penilaian Minat Belajar Matematika Siswa  Kategori Hasil Ulangan Siswa...................................................  Saran RPP Berdasarkan Metode Permainan  Saran LKS Metode Permainan  Saran Lembar Observasi Minat Belajar Matematika  Hasil Observasi Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah  Hasil Observasi Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Menggunakan Metode Permainan  Tingkat Penilaian Hasil Ulangan Siswa  Hasil *Pretest* Minat Belajar Uji Liliefors  Hasil *Posttest* Minat Belajar Uji Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol  Tabel Kerja untuk Memperoleh “t” dalam Rangka Menguji Hipotesis………………………………………………………..  Indikator Rasa Senang Metode Ceramah……………………....  Indikator Rasa Senang Metode Permainan…………………......  Indikator Berpartisipasi Metode Ceramah……………………...  Indikator Berpartisipasi Metode Permainan…………………....  Indikator Ketertarikan Metode Ceramah…………………….....  Indikator Ketertarikan Metode Permainan…………………….. | 15  44  46  50  52  59  63  66  68  71  106  106  108  109  110  113  117  118  119  119  120  121 |

**DAFTAR GRAFIK**

Halaman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Grafik 1.  Grafik 2.  Grafik 3.  Grafik 4.  Grafik 5.  Grafik 6. | Persentase Minat Belajar Metode Ceramah 1  Persentase Minat Belajar Metode Ceramah 2  Persentase Minat Belajar Metode Permainan 1………………...  Persentase Minat Belajar Metode Permainan 2………………..  Persentase Minat Belajar Metode Permainan 3  Diagram Batang Minat Sebelum dan Setelah Diterapkan Metode Permaianan | 29  82  93  99  104  107 |

**DAFTAR GAMBAR**

Halaman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Gambar 1.  Gambar 2.    Gambar 3.  Gambar 4.  Gambar 5.  Gambar 6.  Gambar 7.  Gambar 8.  Gambar 9.  Gambar 10.  Gambar 11.  Gambar 12.  Gambar 13.  Gambar 14.  Gambar 15.  Gambar 16.  Gambar 17.  Gambar 18.  Gambar 19.  Gambar 20.  Gambar 21.  Gambar 22.  Gambar 23.  Gambar 24.  Gambar 25.  Gambar 26.  Gambar 27.  Gambar 28.  Gambar 29.  Gambar 30.  Gambar 31.  Gambar 32.  Gambar 33.  Gambar 34.  Gambar 35.  Gambar 36.  Gambar 37.  Gambar 38.  Gambar 39.  Gambar 40.  Gambar 41.  Gambar 42.  Gambar 43.  Gambar 44.  Gambar 45.  Gambar 46.  Gambar 47.  Gambar 48.  Gambar 49.  Gambar 50.  Gambar 51. | Lapangan Permainan Tradisional Cak Engkleng…………….  Lapangan Permainan Tradisional Engklek di Sumatera Selatan …………………………………………………….  Modifikasi Lapangan Permainan Tradisional Cak Engkleng  Contoh Puzzle yang Digunakan  Contoh Puzzle Tiga Dimensi yang Digunakan  Kubus ABCD EFGH  Jaring-jaring Kubus ABCD EFGH  Balok ABCD EFGH  Jaring-jaring Balok ABCD EFGH  Balok dengan rusuk p, l, t dan Jaring-jaring Balok dengan rusuk p, l, t Siswa Berdiskusi di Kelompok Ahli Pertemuan Keempat  Contoh RPP Sebelum Direvisi  Contoh RPP Setelah Direvisi  Contoh LKS Sebelum Direvisi  Contoh LKS Setelah Direvisi  Contoh Lembar Observasi Sebelum Direvisi  Contoh Lembar Observasi Setelah Direvisi  Kegiatan Pendahuluan Metode Ceramah 1  Kegiatan Inti Metode Ceramah 1  Siswa Tidak Menunjukkkan Indikator Berpartisipasi……….  Siswa Mengerjakan LKS 1…. ……………………………....  Contoh Hasil Kerja Siswa pada LKS 1  Peneliti Menjelaskan Materi pada Metode Ceramah 2……...  Siswa Masih Terlihat Tidak Menunjukkan Deskriptor Rasa Senang dan Berpartisipasi…………………………………..  Siswa Mengerjakan LKS 2……….………………………….  Contoh Hasil Kerja Siswa pada LKS 2 ..……………………  Siswa Menyelesaikan Soal Ulangan 1 Kubus……………  Kegiatan Pendahuluan Metode Permainan 1……………….  Cara Permainan 1 Pada LKS 1 Balok……………………….  Kegiatan Inti Eksplorasi Metode Permainan 1………………  Kegiatan Inti Elaborasi Metode Permainan 1……………….  Contoh Hasil Kerja Siswa pada LKS 1……………………...  Kegiatan Pembelajaran Metode Permainan 1……………….  Mengobservasi Kegiatan Diskusi Kelompok………………..  Membimbning Siswa Mengerjakan Soal yang dianggap Sulit…………………………………………………………  Kegiatan Konfirmasi Metode Permainan 1…………………  Hasil Kerja Siswa pada LKS 1 No.7 Menyimpulkan Sifat-sifat Balok…………………………………………………..  Kegiatan Pendahuluan Metode Permainan 2……………….  Membagikan Puzzle dan LKS 2 …….……………………...  Peneliti dan Siswa Membaca Cara Permainan pada LKS 2 Balok…………………………………………………………  Menunjukkan Deskriptor Berpartisipasi No.6……………….  Kegiatan Inti Elaborasi Metode Permainan 2……………….  Bekerjasama Dalam Menyelesaikan LKS 2 Balok………….  Hasil Kerja Siswa pada LKS 2 No.4 Cara Mencari Rumus Luas Permukaan Balok…………………………...………….  Menunjukkan Deskriptor Ketertarikan No.1………………...  Menggambar Jaring-jaring Balok yang didapat……………..  Membagikan *Puzzle* dan LKS 3 ……...……………………..  Setiap Kelompok Bekerjasama Menyelesaikan *Puzzle* 1……  Bekerjasama Menyelesaikan LKS 3 Balok………………….  Setiap Kelompok Menyusun *Puzzle* II………………………  Hasil Kerja Siswa Kesimpulan Rumus Volume Balok……...  Siswa Menyelesaikan Ulangan 2 Balok….…………………. | 23  27  32  35  36  38  40  41  43  43  67  67  69  69  71  71  74  75  76  78  78  80  81  81  82  83  84  85  86  88  88  89  90  91  92  92  94  95  95  96  96  97  97  98  98  100  101  102  102  103  105 |

**DAFTAR LAMPIRAN**

Halaman

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi………………………….. 2. Surat Pengantar Izin Penelitian dari FakultasTarbiyah………….... 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari MTs Al-Hikmah Palembang……………………………………………………….... 4. Kartu Bimbingan Skripsi…………………………………………. 5. Kartu Bimbingan Keterangan Jilid Skripsi………………………. 6. Jadwal Penelitian…………………………………………………. 7. Daftar Nama Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah Palembang……. 8. Hasil Wawancara Guru Sebelum Penelitian…………………….... 9. Hasil Wawancara Siswa Sebelum Penelitian……………………... 10. Hasil Wawancara Siswa Setelah diterapkan Metode Permainan…. 11. Validasi RPP Validator 1…………………………………………. 12. Validasi RPP Validator 2…………………………………………. 13. Hasil Validasi RPP dari Pakar……………………………………. 14. Validasi Lembar Observasi Validator 1…………………………... 15. Validasi Lembar Observasi Validator 2…....................................... 16. Hasil Validasi Lembar Observasi dari Pakar……………………... 17. Validasi Lembar Kerja Siswa dari Pakar…………………………. 18. Lembar Observasi Metode Ceramah 1…………………………… 19. Lembar Observasi Metode Ceramah 2…………………………… 20. Lembar Observasi Metode Permainan 1…………………………. 21. Lembar Observasi Metode Permainan 2…………………………. 22. Lembar Observasi Metode Perminan 3…………………………... 23. Uji Normalitas…………………………………………………….. 24. Uji Homogenitas…………………………………………………... 25. RPP Metode Ceramah 1…………………………………………... 26. RPP Metode Ceramah 2 92 27. RPP Metode Permainan 1………………………………………… 28. RPP Metode Permainan 2………………………………………… 29. RPP Metode Permainan 3………………………………………… 30. Pedoman Penilaian LKS 1 Kubus………………………………… 31. Pedoman Penilaian LKS 2 Kubus………………………………… 32. Pedoman Penilaian LKS 1 Balok…………………………………. 33. Pedoman Penilaian LKS 2 Balok ………………………………… 34. Pedoman Penilaian LKS 3 Balok ………………………………… 35. Pedoman Penilaian Ulangan 1 Kubus…………………………….. 36. Pedoman Penilaian Ulangan 2 Balok……………………………... 37. LKS Bangun Ruang Kubus 1 .……………………………………. 38. LKS Bangun Ruang Kubus 2……………………………………... 39. LKS Bangun Ruang Balok 1……………………………………… 40. LKS Bangun Ruang Balok 2……………………………………… 41. LKS Bangun Ruang Balok 3 ……………………………………... 42. Hasil Ulangan 1 Kubus …………………………………………… 43. Hasil Ulangan 2 Balok……………………………………………. | 129  130  131  132  139  141  142  143  144  147  149  152  155  157  159  160  162  164  166  168  170  172  174  181  182  187  190  195  199  203  205  207  212  213  216  219  222  231  240  245  249  255  261 |