

**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN SIMULASI
PERMAINAN MONOPOLI PADA POKOK BAHASAN SEGIEMPAT
TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2 MASARAN
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat
Guna Mencapai Derajat S1
Jurusan Pendidikan Matematika**



**Diajukan Oleh :
MUH. SUHIRMAN
A. 410950075**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN SIMULASI
PERMAINAN MONOPOLI PADA POKOK BAHASAN SEGI EMPAT
TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2 MASARAN
TAHUN PELAJARAN 2010/2011

Yang Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muh. Suhirman

A 410950075

Disetujui Untuk Dipertahankan di Hadapan

Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. H. Ariyanto, M.Pd

Dra. Sri Sutarni, M.Pd

Tanggal:

Tanggal:

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN SIMULASI
PERMAINAN MONOPOLI PADA POKOK BAHASAN SEGI EMPAT
TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH
SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2 MASARAN
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Diajukan oleh

Muh. Suhirman

A 410950075

Telah Dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal, Juni 2009

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. H. Ariyanto, M.Pd ()
2. Dra. Sri Sutarni, M.Pd ()
3. Dra. Hj. N. Setyaningsih, M.Si ()

Surakarta,

Disyahkan

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Drs.H. Sofyan Anif, M.Si

NIK.547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak ternyata dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 2011

Muh. Suhirman

A 410950075

MOTTO

🌸 Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan

(Al-Mujadilah: 11).

🌸 Ilmu lebih baik dari harta, karena kita pasti akan sibuk menjaga harta itu, sedangkan ilmu akan memelihara kita. Harta habis bila dinafkahkan, sedangkan ilmu justru akan berkembang. Ilmu adalah kuasa, sedangkan harta dikuasai.

(Ali Bin Abi Thalib)

🌸 Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat kecuali bagi orang-orang yang khusyu'

(Q.S. Al Baqarah : 45)

🌸 Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan Hari esok harus lebih baik dari hari ini

(penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kuperuntukkan kepada :

- 1. Ibu tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang*
- 2. Istriku tersayang yang senantiasa memberikan motivasi untuk selalu berusaha menyelesaikan kuliah*
- 3. Kedua anakku yang selalu aku sayangi*

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Keberhasilan penulis dalam penyelesaian skripsi ini juga atas bantuan dari berbagai pihak, dengan rasa rendah hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Sofyan Anif, M.Pd , selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. H. Ariyanto, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I, dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan dorongan kepada penulis.
3. Ibu Dra. Sri Sutarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Matematika serta Dosen pembimbing II yang telah banyak menyisakan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Kepala Sekolah dan keluarga besar SMP Muhammadiyah 2 Masaran, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian dan telah banyak membantu selama penelitian..
5. Bapak Wiranto AmPd., Guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Masaran.
6. Siswa-siswi kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Masaran
7. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna hal ini karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dan penyempurnaan tulisan berikutnya.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAKSI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Matematika	10
2. Metode Simulasi	12
3. Permainan Monopoli	14
4. Pemecahan Masalah	16
5. Tinjauan Materi Pembelajaran	18
C. Kerangka Berpikir	24

D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Populasi, Sampel dan Sampling	27
D. Variabel Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Uji Prasarat Analisis.....	31
H. Tehnik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Deskripsi Data.....	36
1. Persiapan Penelitian.....	36
2. Pelaksanaan Penelitian.....	38
B. Uji Prasyarat Analisis.....	39
1. Uji Normalitas.....	39
2. Uji Homogenitas.....	40
C. Pengujian Hipotesis.....	40
D. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	41
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Implikasi.....	44
C. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	49
Lampiran 2 Kisi-kisi Soal Try Out.....	65
Lampiran 3 Soal Try Out.....	66
Lampiran 4 Kunci Jawaban dan Pembahasan.....	68
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa dan Nilai Rapor Semester I.....	74
Lampiran 6 Daftar Nilai Tes Kemampuan Memecahkan Masalah	76
Lampiran 7 Uji Keseimbangan.....	80
Lampiran 8 Uji <i>Validitas</i> dan Reliabilitas.....	81
Lampiran 9 Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	86
Lampiran 10 Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	87
Lampiran 11 Uji Homogenitas.....	88
Lampiran 12 Uji Hipotesis.....	89
Lampiran 13 Data pembagian kelompok.....	90
Lampiran 14 Media pembelajaran	91
Lampiran 15 Surat Keterangan Penelitian.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Variansi Penelitian.....	9
Tabel 4.1 Rangkuman Uji Keseimbangan.....	37
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Liliefors	39
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Liliefors	40
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Bartlett	40

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN SIMULASI PERMAINAN MONOPOLI PADA POKOK BAHASAN SEGI EMPAT TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2 MASARAN TAHUN PELAJARAN 2010/2011

Muh. Suhirman, A410 950 075, Jurusan Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2011, 46 halaman.

Penelitian ini bertujuan: mengetahui pengaruh pembelajaran dengan simulasi permainan monopoli terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika pada pokok bahasan segiempat. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Masaran. Sampel diambil menggunakan teknik random sampling kemudian ditentukan kelompok eksperimen sebanyak 44 siswa yaitu kelas VII 3 dan kelompok kontrol sebanyak 44 siswa yaitu kelas VII 1. Metode pengumpulan data dengan metode tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji t. Sebagai persyaratan analisis dilakukan uji normalitas dengan metode Liliefors dan uji homogenitas dengan metode Bartlett. Dari hasil analisis data pada $\alpha = 5\%$ diperoleh $t_{tabel} = 1,987$ dan $t_{hitung} = 4,039$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan simulasi permainan monopoli berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika pada pokok bahasan segiempat. Implikasi dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan simulasi permainan monopoli menjadikan siswa lebih mampu memecahkan masalah matematika dibandingkan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan simulasi permainan monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pengajaran guna mengaktifkan siswa pada proses belajar mengajar.
Kata kunci : pengaruh, pembelajaran - matematika, permainan - monopoli, pemecahan – masalah