

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE  
PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 – 02 BALONG KECAMATAN  
JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan**

**Guna mencapai derajat**

**Sarjana S – 1**



**NURUL FATIMAH**

**A510090253**

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

**2013**

**PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE  
PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 – 02 BALONG KECAMATAN  
JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Diajukan Oleh:

**NURUL FATIMAH**  
**A 510 090 253**

Disetujui untuk Dipertahankan dihadapan  
Dewan Penguji Skripsi Sarjana Strata S-1

**Pembimbing**



**Dra. Hj. Risminawati, M.Pd**  
**NIP. 19540317198203 2 002**  
Tanggal : 27 Februari 2013

**PENGESAHAN**  
**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE**  
**PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**  
**SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 – 02 BALONG KECAMATAN**  
**JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR**  
**TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**NURUL FATIMAH**  
**A 510 090 253**

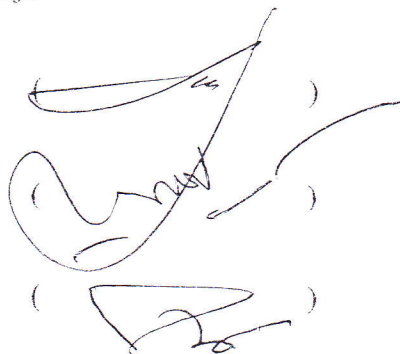
Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal , 7 Maret 2013

dan telah dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Dra. Hj. Risminawati, M.Pd
2. Drs. Suwarno, M.Pd
3. Drs. Mulyadi S.K, M.Pd



Surakarta, 8 Maret 2013

Disahkan,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

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 suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak/di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggungjawab sepenuhnya.

Surakarta, 26 Februari 2013



**NURUL FATIMAH**  
**A 510 090 253**

## **MOTTO**

"Kreativitas, kegigihan, dan keuletan adalah kunci sukses karya besar orang - orang biasa dalam meluarbisakan dirinya."

(Solikhin Abu Izzudin)

"Lakukan apa yang kau cintai, dan cintai apa yang telah kau lakukan."

(Mario Teguh)

"Selalu ada jalan menuju kesuksesan, yang terpenting adalah niat dan usaha."

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Karya kecil ini kupersembahkan untuk mereka yang kusayangi dan kukasihi sepanjang masa :

Bapak dan emak, terimakasih atas jerih payah, do'a dan kasih sayang yang tak mungkin dapat tergantikan.

Widhi, adik yang menyebalkan tetapi begitu berjasa.

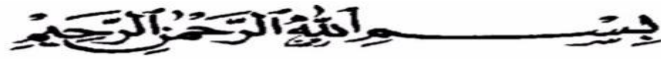
Papah dan Dhemas yang jadi penyemangatku.

Teman – teman ku Geng Ghe, Yesi, Miko, Priyo, Ayu, Muth, Mb. Lia, Uma, Sulis, Oci, Firda. Terimakasih atas bantuan, kebersamaan, dan perjuangan kita dari awal sampai akhir.

Teman – teman PGSD khususnya kelas E tercinta.

Anak kos Valentine, Denok, Lita, Wulan, Hesti, Mb.Beti, Mb. Umi, Anik, Ratna, Nana, Wasiti, Nunung. Terimakasih atas kelucuan, keramaian, kecerewetan, dan keceriaan kalian setiap hari.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sholawat serta salam terjunjung kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Penulis bersyukur karena dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “ Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Metode Permainan Domino Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 01 – 02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan S-1 Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa pada proses penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Sofyan Anif, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
2. Bapak Drs. Saring Marsudi , SH, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

3. Ibu Dra. Hj. Risminawati, M.Pd. Pembimbing yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan, dan dorongan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Drs. Muhroji, SE., M.Si. Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan petunjuk dan motivasi selama masa studi.
5. Ibu Nartinah, S.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri 01 – 02 Balong yang telah berkenan memberi ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Ibu Wiginingrum, S.Pd., Guru kelas IV yang telah membantu dan membimbing penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi pembaca maupun diri kami pribadi dan dapat menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan. Semoga ilmu yang di dapat dari skripsi ini dapat bermanfaat dalam kehidupan dunia dan akherat.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 26 Februari 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PESEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Belajar .....	7
2. Hakekat Pembelajaran Matematika .....	10
3. Keaktifan Belajar .....	14
4. Metode Permainan Domino .....	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	20
C. Kerangka Pemikiran .....	22
D. Hipotesis.....	25

BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Setting Penelitian.....	27
C. Subyek Penelitian.....	28
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Validitas data.....	40
H. Analisis Data.....	41
I. Indikator Pencapaian.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Latar Penelitian.....	44
B. Refleksi Awal.....	46
C. Analisis Pencarian Fakta.....	49
D. Deskripsi Penelitian Siklus.....	51
E. Pembahasan.....	68
F. Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Implikasi.....	74
C. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persamaan dan perbedaan penelitian .....	22
Tabel 2. Jadwal Penelitian.....	27
Tabel 3. Indikator pencapaian .....	43
Tabel 4. Data Siswa.....	45
Tabel 5. Indikator keaktifan belajar pra siklus.....	47
Tabel 6. Hasil belajar matematika sebelum tindakan.....	47
Tabel 7. Penyebab masalah pembelajaran .....	50
Tabel 8. Persentase keaktifan belajar siklus I .....	57
Tabel 9. Hasil belajar siswa siklus I.....	57
Tabel 10. Persentase keaktifan belajar siklus II.....	66
Tabel 11. Hasil belajar matematika siklus II.....	66
Tabel 12. Perbandingan indikator keaktifan belajar .....	68
Tabel 13. Perbandingan hasil belajar matematika.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan kerangka pemikiran.....	24
Gambar 2. Proses penelitian tindakan.....	29
Gambar 3. Grafik perbandingan keaktifan belajar.....	69
Gambar 4. Grafik perbandingan hasil belajar matematika.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Catatan observasi sebelum penelitian .....	77
LAMPIRAN 2 Lembar wawancara dengan siswa pra siklus.....	79
LAMPIRAN 3 Lembar wawancara dengan siswa siklus I .....	81
LAMPIRAN 4 Lembar wawancara dengan siswa siklus II.....	83
LAMPIRAN 5 Pedoman wawancara bagi guru pra siklus .....	85
LAMPIRAN 6 Pedoman wawancara bagi guru siklus I.....	87
LAMPIRAN 7 Pedoman wawancara bagi guru siklus II.....	89
LAMPIRAN 8 Pedoman observasi pendahuluan .....	91
LAMPIRAN 9 Pedoman observasi siklus I.....	97
LAMPIRAN 10 Pedoman observasi siklus II.....	103
LAMPIRAN 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I.....	109
LAMPIRAN 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II.....	124
LAMPIRAN 13 Indikator keaktifan belajar sebelum tindakan .....	137
LAMPIRAN 14 Indikator keaktifan belajar siklus I.....	139
LAMPIRAN 15 Indikator keaktifan belajar siklus II .....	141
FOTO DOKUMENTASI	
SURAT - SURAT	

## ABSTRAK

### **PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 – 02 BALONG KECAMATAN JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Nurul Fatimah  
A 510 090 253

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar melalui metode permainan domino pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong yang berjumlah 24 siswa. Prosedur penelitian meliputi dialog awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data yang di gunakan adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang terlihat dalam 5 indikator, yaitu : perhatian siswa terhadap penjelasan guru, mendengarkan dengan baik, menjawab pertanyaan, keberanian bertanya, dan aktif dalam bekerjasama. Indikator perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebesar 62,5% pada siklus I meningkat menjadi 83,33% di siklus II. Indikator mendengarkan dengan baik sebesar 58,33% meningkat menjadi 79,17% di siklus II. Indikator menjawab pertanyaan sebesar 58,33% pada siklus I meningkat menjadi 83,33% di siklus II. Indikator keberanian bertanya sebesar 54,17% meningkat menjadi 83,33% di siklus II. Indikator aktif dalam bekerjasama sebesar 66,67 meningkat menjadi 87,5% di siklus II. Selain peningkatan keaktifan belajar, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu ketuntasan belajar sebelum tindakan hanya mencapai 8 siswa (33,33%), pada tindakan siklus I terjadi peningkatan menjadi 15 siswa (62,5%) dan tindakan siklus II meningkat sebanyak 21 siswa (87,5%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode permainan domino dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong tahun pelajaran 2012/2013.*

*Kata kunci : keaktifan belajar, metode permainan domino*