

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PERMAINAN *POINT CARD* PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 2
KACANGAN KECAMATAN ANDONG KABUPATEN
BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

DINNY PURWANTI

A54D090021

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2013

HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PERMAINAN *POINT CARD* PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 2
KACANGAN KECAMATAN ANDONG KABUPATEN
BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

DINNY PURWANTI

A54D090021

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Drs. H. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum

NIK.142

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PERMAINAN POINT CARD PADA SISWA
KELAS VI SDN 2 KACANGAN KECAMATAN
ANDONG KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Telah dipersiapkan dan disusun oleh:

DINNY PURWANTI

A54D090021

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 14 Mei 2013

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

1. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum
2. Drs. Muhammad Yahya, M.Si
3. Dr. Anam Sutopo, M.Hum

()
()
()

Surakarta, Mei 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



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/dikemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 14 Mei 2013

Yang Menyatakan



DINNY PURWANTI

A54D090021

MOTTO

- ✍ Dunia adalah perhiasan, dan sebaik-baiknya perhiasan adalah wanita Sholehah
- ✍ Hanya kepada Engkau saja kiranya aku tenang, hanya pada Dia aku mengetuk dan hanya pada-Nya lah harapanku.
- ✍ Ilmu adalah senjataku, sabar adalah pakaianku, yakin adalah penolongku, taat adalah kecintaanku, kebahagiaan adalah Sholat.
- ✍ Jadikan sabar penolongmu karena Allah beserta orang-orang yang sabar.
- ✍ Kesepian yang paling menakutkan adalah bangga pada diri sendiri.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan:

1. Ayah dan ibunda tercinta
2. Suamiku yang selalu sabar membimbingku
3. Anakku tersayang yang menjadi semangatku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Karena telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan *Point Card* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan kerja sama serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dra. N. Setyaningsih M. Si, selaku Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberi ijin penulis mengadakan penelitian.
2. Dra. Siti Zuhriyah Ariatmi, M. Hum, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M. Hum, selaku Ketua Program Studi sekaligus Pembimbing, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah memberikan rekomendasi persetujuan judul dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Abdul Choir, selaku Dosen Pembimbing sebelum sakit dan semoga cepat sembuh.

5. Drs. Muhammad Yahya, M.Si, selaku penguji yang telah berkenan meluangkan waktu menjadi dosen penguji.
6. DR. Anam Sutopo, M. Hum, selaku penguji yang telah berkenan meluangkan waktu menjadi dosen penguji.
7. Bapak / Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, sehingga penulis dapat mencapai gelar Sarjana.
8. Bapak Haris Purnomo S.Pd, selaku Kepala SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Semua guru-guru SD Negeri 2 Kacangan yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data-data dan dokumentasi sehingga terwujudnya skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan penelitian ini.

Semoga amal baik semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapat imbalan dari Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 14 Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	7

1. Meningkatkan Minat Belajar	7
a. Pengertian Meningkatkan.....	7
b. Kajian Minat Belajar	7
2. Belajar Matematika	11
3. Permainan <i>Point Card</i>	12
a. Definisi dan Pengertian Bermain	12
b. Hakikat Permainan	14
c. <i>Point Card</i>	16
4. Permainan <i>Point card</i> pada Pelajaran Matematika	18
5. Permainan <i>Point Card</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Pmikiran	23
D. Hipotesis Tindakan	25

BAB III. METODE PENELITIAN

A. <i>Setting</i> Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian	27
D. Data dan Sumber Data.....	31
E. Tehnik Pengumpulan Data, Validitas dan Analisis Data.....	32
F. Instrumen Penelitian	35
G. Indikator Kinerja	37

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Latar Penelitian	38
1. Profil Sekolah.....	38
2. Kondisi Awal	40
B. Refleksi Awal	41
C. Analisis Pencarian Fakta	43
D. Deskripsi Penelitian Siklus	44
1. Kondisi Awal	44
2. Siklus I	47
3. Siklus II	51
E. Pembahasan	56
F. Keterbatasan Penelitian	61

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	62
B. Implikasi	62
C. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahap-Tahap Kegiatan Penelitian	26
Tabel 2. Lembar Observasi Minat Belajar	36
Tabel 3. Pencapaian Indikator Kinerja	37
Tabel 4. Profil Sekolah	39
Tabel 5. Daftar Minat Belajar Matematika Kondisi Awal.....	45
Tabel 6. Persentase Jumlah Siswa dalam Minat Belajar Kondisi Awal..	46
Tabel 7. Daftar Minat Belajar Matematika Siklus I	49
Tabel 8. Persentase Jumlah Siswa dalam Minat Belajar Siklus I.....	50
Tabel 9. Peningkatan Minat Belajar Matematika Siklus I.....	50
Tabel 10. Daftar Minat Belajar Matematika Siklus II.....	53
Table 11. Persentase Jumlah Siswa dalam Minat Belajar Siklus II	54
Table 12. Persentase Peningkatan Minat Belajar Matematika Siklus II ...	55
Tabel 13. Daftar Hasil Peningkatan Minat Belajar Matematika.....	59
Tabel 14. Hasil Persentase Pencapaian Indikator Kinerja.....	60

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

Gambar 1. Contoh Kartu Point	17
Gambar 2. Kerangka Pemikiran	25
Gambar 3. Siklus penelitian tindakan kelas	28
Gambar 4 Grafik Persentase Jumlah Siswa dalam Minat Belajar Kondisi Awal.....	46
Gambar 5. Grafik Persentase Jumlah Siswa dalam Minat Belajar pada Siklus I.....	50
Gambar 6. Grafik Peningkatan Minat Belajar Matematika Siklus I.....	51
Gambar 7. Grafik Persentase Jumlah Siswa dalam Minat Belajar pada Siklus II.....	54
Gambar 8. Grafik Peningkatan Minat Belajar Matematika Siklus II.....	55
Gambar 9. Grafik Persentase Pencapaian Target Indikator Kinerja.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan	67
Lampiran 2.	Pedoman Wawancara Setelah Tindakan	68
Lampiran 3.	Hasil Wawancara Sebelum Tindakan	69
Lampiran 4.	Hasil Wawancara Setelah Tindakan	70
Lampiran 5.	Daftar Nama Siswa Kelas VI SD N 2 Kacangan.....	71
Lampiran 6.	Hasil Observasi Minat Belajar Pra Siklus	72
Lampiran 7.	Hasil Observasi Minat Belajar Siklus I	73
Lampiran 8.	Hasil Observasi Minat Belajar Siklus II	74
Lampiran 9.	Hasil Observasi Guru Pra Siklus	75
Lampiran 10.	Hasil Observasi Guru Siklus I	77
Lampiran 11.	Hasil Observasi Guru Siklus II	79
Lampiran 12.	RPP Pra Siklus	83
Lampiran 13.	RPP Siklus I	87
Lampiran 14.	RPP Siklus II	91
Lampiran 15.	Contoh <i>Point Card</i>	95
Lampiran 16.	Dokumentasi Pra Siklus	96
Lampiran 17.	Dokumentasi Siklus I	97
Lampiran 18.	Dokumentasi Siklus II	98
Lampiran 19.	Ijin Riset	99
Lampiran 20.	Jadwal Bimbingan	100

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PERMAINAN POINT CARD PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 2
KACANGAN KECAMATAN ANDONG KABUPATEN
BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Dinny Puwanti, A54D090021, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013 xv + 100 (termasuk lampiran)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika melalui permainan *Point Card* pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus. Prosedur penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan melalui permainan *point card* minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkat minimal 80 % dari 15 siswa.

Dari hasil Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa melalui permainan *Point Card* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa. Peningkatan minat belajar tersebut terlihat pada siklus I terjadi peningkatan minat belajar siswa dari kondisi awal terdapat 2 siswa (13,3%) yang mempunyai minat belajar tinggi, kemudian pada siklus I siswa yang mempunyai minat belajar tinggi meningkat menjadi 7 siswa (46,7%). Selanjutnya pada siklus II siswa yang mempunyai minat belajar tinggi meningkat lagi menjadi 13 siswa (86,7%) dari 15 siswa yang ada. Hasil ini telah melampaui indikator kinerja sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat mencapai indikator kinerja yang ditetapkan.

Kata Kunci : Minat Belajar Matematika, Permainan *Point Card*

Surakarta, 14 Mei 2013

Penulis