

**ANALISIS MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA
PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PERMAINAN**



**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

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

2018

ABSTRAK

NITA AGUSTIN: Analisis Minat Belajar Matematika Siswa pada Penerapan Pembelajaran dengan Media Permainan. **Skripsi. Ponorogo: Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2018.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui faktor dominan yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, (2) mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan media permainan, (3) mengetahui minat belajar siswa pada penerapan pembelajaran dengan media permainan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan populasi mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kec. Ponorogo. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D. Selanjutnya, pada kelas subjek diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan pada materi koordinat kartesius. Instrumen pada penelitian ini dalam mengumpulkan data meliputi angket minat belajar dan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan, lembar observasi, pedoman wawancara guru, serta pedoman wawancara siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan menelaah seluruh data yang diperoleh, membuat klasifikasi dan mendeskripsikan hasil angket dengan hasil wawancara siswa berdasarkan indikator dan mendeskripsikan hasil observasi, serta melakukan penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor dominan yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa adalah penggunaan media dalam pembelajaran, kepribadian guru yang mengajar, dan suasana belajar yang dirasakan siswa. Pada penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan, siswa memberikan respon yang positif. Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, mudah dalam memahami materi, serta lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, minat belajar siswa meningkat sebesar 12% setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan.

Kata Kunci: Minat Belajar, Faktor Dominan, dan Media Permainan

ABSTRACT

NITA AGUSTIN: Analysis of Interest in Learning Mathematics Students on the Implementation of Learning with the Game Media. **Thesis. Ponorogo: Mathematics Education Study Program, Muhammadiyah University Ponorogo, 2018.**

This research aims to: (1) to know the dominant factors that influence student's interest in learning mathematics, (2) to know the student's response to the application of learning with game media, (3) to know the student's learning interest in applying learning with game media.

This research is a qualitative descriptive research with population covers all students of grade VIII SMP Negeri 5 Kec. Ponorogo. The students of class VIII D were taken as subject of research. In the treatment class, the game based learning was applied on topic of the Cartesian Coordinate System. Instruments used in this research are questionnaire concerning to the student's interest and responses about game based learning, the observation guidelines, teacher interview guidelines, and students interview guidelines. Data analysis techniques used is descriptive qualitative, that is by reviewing all data obtained, to make a classification and describe the questionnaires results with student interviews based on indicators and describe the results of observation, as well as to make conclusions used descriptive techniques.

The results of this study indicate that the dominant factors that affect student interest in learning is the media usage on teaching and teacher personality teaching. In the application of learning based on game, students give a positive response. They feel that learning becomes more interesting, fun, easy to understand the material, and more eager in following the learning of mathematics. According to field observation, it is found that the student interest increase by 12% after learning by using game media is applied.

Keywords: *Interest in Learning, Dominant Factors, and Game media*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Nita Agustin
NIM mahasiswa : 13321706
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo, 25 Januari 2018

Yang membuat pernyataan



Nita Agustin

NIM. 13321706

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA PENERAPAN
PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PERMAINAN**

NITA AGUSTIN

13321706

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika

Menyetujui untuk diajukan pada ujian skripsi

Pembimbing,



Dr. Julan Hernadi
NIP. 19670705 199303 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PERMAINAN
TERHADAP MINAT SISWA DALAM BELAJAR MATEMATIKA**

NITA AGUSTIN

13321706

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Tanggal, 6 Pebruari 2018

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan
Dr. Julan Hernadi NIP. 19670705 199303 1 003	
Drs. Jumadi, M.Pd NIK. 19621005 199109 12	
Intan Sari R., M.Pd NIK. 19850313 20110113	

Ponorogo, 19 Pebruari 2018
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Dekan,



Drs. Jumadi, M.Pd
NIK. 19621005 199109 12

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Allah swt berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayangnya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Penerapan Pembelajaran dengan Media Permainan Terhadap Minat Siswa dalam Belajar Matematika”.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dr. Julan Hernadi selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu, ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kaprodi Pendidikan Matematika serta para dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan bekal ilmu.
3. Bapak dan ibunda tercinta atas segala cinta, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan demi kelancaran dan kesuksesan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
4. Sahabat-sahabatku tercinta khususnya Ulfah, Citra, Linda, Silfi, Aziz, dan Bayu yang telah menjadi sahabat terbaik yang selalu memberikan dukungan, motivasi, masukan, dan doa hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Sahabat-sahabat ku, Mey Luthfi dan Renita yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Temanku, sahabatku Linda Tri Handayani yang selalu menemani, membantu, dan memberikan semangat dalam setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi.
7. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo angkatan 2013, atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaran kita tetap terjaga.
8. Semua pihak yang tidak bisa sebutkan satu persatu, yang telah membantu penyusunan dalam skripsi ini. Semoga bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah swt.

Teriring doa dan harapan semoga Allah swt senantiasa membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca. Amin.

Ponorogo, 4 Januari 2018

Nita Agustin



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Manfaat Penelitian	2
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian teori.....	3
2.1.1. Minat belajar matematika	3
2.1.2. Permainan	4
2.1.3. Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan.....	5
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan.....	6
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	8
3.2. Kehadiran Peneliti	8
3.3. Lokasi Penelitian	8
3.4. Data dan Sumber Data	8
3.5. Prosedur Pengumpulan Data	8
3.6. Analisis Data	11
3.7. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	12
3.8. Tahap-tahap Penelitian.....	12
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	14
4.2. Pembahasan.....	19
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	21
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	23
5.2. Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Lembar Observasi Minat belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika	9
Table 2.	Kisi-kisi Angket Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar dan Respon Siswa terhadap Penerapan Pembelajaran dengan Media Permainan.....	10
Tabel 3.	Teknik Penskoran Angket Berdasarkan Jenis Pertanyaan	11
Tabel 4.	Teknik Penskoran Pertanyaan Angket Nomor 24	11
Tabel 5.	Interval Persentase pada Angket Minat Belajar Siswa	12
Tabel 6.	Hasil Observasi Penyampaian Materi Pertemuan Pertama.....	19
Table 7.	Hasil Observasi Penyampaian Materi Pertemuan Kedua	19
Tabel 8.	Hasil Observasi Penyampaian Materi Pertemuan Keempat.....	19
Tabel 9.	Hasil Observasi Selama Penyampaian Materi	20



DAFTAR DIAGRAM

- Diagram 1. Persentase Rata-rata Siswa yang Berpersepsi Positif terhadap Indikator Minat Belajar..... 14
- Diagram 2. Respon Siswa terhadap Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Permainan..... 18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:	Surat-Surat Ijin Penelitian	28
	a. Surat Ijin Penelitian	29
	b. Surat Keterangan Penelitian	30
Lampiran 2:	Perangkat Pembelajaran (RPP).....	31
Lampiran 3:	Instrumen Penelitian	32
	a. Angket Faktor-faktor Minat Belajar dan Respon Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Media Permainan pada Pembelajaran Matematika.....	33
	b. Lembar Observasi.....	34
	c. Pedoman Wawancara Guru.....	35
	d. Pedoman Wawancara Siswa.....	36
Lampiran 4:	Data Hasil Penelitian.....	37
	a. Rekapitulasi Hasil Angket (Abjad).....	38
	b. Rekapitulasi Hasil Angket Pernomor (Persentase).....	39
	c. Rekapitulasi Hasil Angket (Positif, Rata-rata, dan Negatif)	40
	d. Persentase Rata-rata Siswa yang Berpersepsi Positif (Per-Indikator).....	41
	e. Rekapitulasi Hasil Angket Faktor-faktor Minat Belajar Siswa	42
	f. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan	43
	g. Rekapitulasi Hasil Observasi	44
	h. Hasil Wawancara Guru	45
	i. Hasil Wawancara Siswa.....	46
	j. Hasil Deskripsi Wawancara Siswa	47
Lampiran 5:	Dokumentasi Penelitian	48