



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL  
*PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA  
PADA SISWA KELAS V SD 4 KARANGMALANG**

Oleh  
**FITRIANI RETNO PALUPI**  
NIM 200933045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2014**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh  
FITRIANI RETNO PALUPI  
NIM 200933045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2014**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Kesulitan adalah batu asahan kehidupan, dimana setiap puncak karir dicapai dengan jalan mengatasi kesulitan”.

(Dr. D. J. Schwatz)

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, niscaya Allah menunjukkan jalan kesurga kepadanya”.

(HR Muslim)

### Persembahan

Seiring dengan sembah sujud kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang Tuaku Edhy Saputra dan Kusrini Nurhayati, yang selalu memberikan do'a, curahan kasih sayang, pengorbanan yang amat besar, semangat dan segalanya untukku.
2. Kakakku Tangguh Danu Saputra dan Bagus Satrio Putro yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan.
3. Luli Gita Adrianto, yang selalu mendampingi dan memberikan warna dalam hidupku. Terima kasih atas do'a, cinta, kasih sayang dan perhatian untukku.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Fahmi Amrullah Dwi Saputra (NIM. 2009-33-133) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kudus, 13 Maret 2014

Pembimbing I



Dr. Murtono, M. Pd.  
NIP. 19661207 199203 1

Pembimbing II



Henry Suryo Bintoro, S. Pd., M. Pd.  
NIS. 0610701000001230

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd  
NIP.19621219 198703 1 001

## PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Fitriani Retno Palupi (NIM: 2009-33-045) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Maret 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 19 Maret 2014

Dewan Penguji

  
Dr. Murtono, M. Pd

NIP. 19661207 199203 1 003

(Ketua)

  
Henry Suryo Biantoro, S. Pd., M. Pd

NIS. 0610701000001230

(Anggota)

  
Sumaji, S.Pd, M.Pd.

NIS. 0610701000001220

(Anggota)

  
Eka Zuliana, S. Pd., M. Pd

0610701000001221

(Anggota)

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd

NIP.19621219 198703 1 001

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas V SD 4 Karangmalang".

Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan penulis dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari semua pihak, penulis tidak mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan FKIP Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Murtono, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, yang memberi banyak informasi mengenai penulisan skripsi.
3. Dr. Sukiman, M.Pd. (Alm), Dosen Pembimbing I yang kemudian dilanjutkan oleh Dr. Murtono, M.Pd. yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing penulis serta memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing penulis serta memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan bekal pengetahuan.
6. Sri Utami, S.Pd. SD., kepala sekolah SD 4 Karangmalang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Slamet Sugiyarto, S.Pd, SD. guru kelas V SD 4 Karangmalang yang selalu memberikan waktu dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SD 4 Karangmalang Gebog Kudus.
9. Sahabat – Sahabat PGSD Erni, Wynda, Tari, Eny terima kasih telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan PGSD FKIP UMK, terima kasih untuk masa-masa indah selama 4 tahun yang tak terlupakan.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Kudus, 13 Maret 2014

  
Fitriani Retno Palupi



## ABSTRAK

Palupi, Fitriani Retno. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas V SD 4 Karangmalang*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Murtono, M.Pd, Pembimbing (ii) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning, media ular tangga, Volume Kubus dan Balok.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SD 4 Karangmalang yang sekaligus sebagai subjek penelitian. Hal ini ditandai dengan beberapa masalah diantaranya: (1) Pembelajaran masih berpusat pada guru, (2) Siswa kurang antusias atau pasif dalam proses pembelajaran, (3) Masih rendahnya hasil belajar matematika siswa. Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk menemukan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *problem based learning* dengan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD 4 Karangmalang Gebog Kudus.

*Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata dalam pembelajarannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media permainan ular tangga adalah media dalam bentuk permainan ular tangga yang membantu penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Matematika materi volume kubus dan balok.

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yaitu dengan langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Kondisi awal siswa sebelum melakukan tindakan menunjukkan sebesar 42,86% yang memenuhi KKM, pada siklus I meningkat menjadi 64,29% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,72%. Aktivitas belajar siswa pada siklus I mendapat skor klasikal sebesar 60,94 dengan kriteria penilaian “cukup baik” dan pada siklus II meningkat menjadi 84,38 dengan kriteria penilaian “sangat baik”. Pengelolaan pembelajaran guru Pada siklus 1 diperoleh skor klasikal 73,13 dengan kriteria penilaian “baik” dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu 91,25 dengan kriteria penilaian “sangat baik”.

Simpulan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, aktivitas belajar siswa serta pengelolaan pembelajaran guru. Saran dalam penelitian ini adalah dalam setiap proses pembelajaran diharapkan para peneliti yang lain dapat mengembangkan penelitian dengan

menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media ular tangga maupun model pembelajaran yang lain sesuai dengan karakteristik siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru hendaknya membiasakan memberikan soal pemecahan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata siswa. Siswa hendaknya aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kerjasama diantara siswa dalam kelompok perlu ditingkatkan agar pelaksanaan pembelajaran *PBL* dengan media ular tangga berjalan lancar.



## ABSTRACT

Palupi, Fitriani Retno. 2014. *The Improvement of Mathematic Learning Achievement by Model Problem Based Learning by Using Snake and Ladder to the Students of the Fifth Grade of SD 4 Karangmalang*. Skripsi: Elementary Education Department, Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisor: (i) Dr. Murtono, M.Pd and Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

**Keywords:** *Problem Based Learning, Snake Ladder as Teaching Media, Volume Cubes and Cuboid's.*

This research is based on the low mathematic leaning achievement in fifth grade elementary school in SD 4 Karangmalang as subject of research. It is characterized by several problems including: (1) Learning is teacher-centered, (2) Students are less enthusiastic or passive in the learning process, (3) The low mathematic leaning achievement. The purpose of this study was conducted to determine the improvement of student learning outcomes through the application of Problem-based learning models with Snake Ladder game to teach Math for fifth grade elemntary school of SD 4 Karangmalang Gebog Kudus.

Problem Based learning is a learning model uses real problems in learning to improve some skills, like critical thinking and problem solving, so that students can apply them in their daily life. Snake Ladder is teaching media in the form of game used as the implementation model of Problem Based Learning in Mathematic learning with the material Volume Cube and blocks.

This research is belong to qualitative and quantitative approches to classroom action research with some steps, such as planning, action, observation and refelction. The data collection of this research are:interviews, observation, testing and documentation.

The result of this research showed there is an achievement of mathematic's learning and student learning activities. The initial condition of the student before taking an action showed that meet at 42,86% KKM, in the first cycle increased to 64,29% and the second cycle become 85,72%. Student learning activities in the first cycle got a score at 60,94 with the assessment criteria "good enough" and the second cycle increased to 84,83 with assessment criteria "very good". Management learning in the first cycle got the classical score 73,13 obtained with the assessment criteria of "Good" and increased in the second cycle, change into 91,25 with the assessment criteria "Very Good".

The conclusions of this research is the application of the learning model of Problem Based Learning with Snake Ladder game as the teaching media can improve students' mathematics learning achievement, student learning activities and the management of teacher learning. Suggestions in this study in any learning process is expected that other researchers can develop models of learning research using the Problem Based Learning with Snake Ladder as teaching media and other learning models in accordance with the characteristics of the students. So that student

mathematics learning achievement can be improved. In carrying out learning activities teachers should familiarize provide about solving problems related to the real problem for the students. Students should be active in learning. Furthermore, cooperation among students in the group need to be improved so that the implementation of PBL learning with media Snake Ladder game running smoothly.



## DAFTAR ISI

|                                     |              |
|-------------------------------------|--------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....          | <b>i</b>     |
| <b>LOGO</b> .....                   | <b>ii</b>    |
| <b>JUDUL</b> .....                  | <b>iii</b>   |
| <b>MOTO dan PERSEMBAHAN</b> .....   | <b>iv</b>    |
| <b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> ..... | <b>v</b>     |
| <b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....  | <b>vi</b>    |
| <b>PRAKATA</b> .....                | <b>vii</b>   |
| <b>ABSTRACT</b> .....               | <b>ix</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....                | <b>xi</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....             | <b>xiii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....           | <b>xvii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....          | <b>xviii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....        | <b>xx</b>    |

### BAB I PENDAHULUAN

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....  | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah .....         | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....       | 6 |
| 1.4 Kegunaan Penelitian.....      | 7 |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian..... | 8 |
| 1.6 Definisi Operasional.....     | 8 |

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

|   |    |
|---|----|
| 2.1 Kajian Pustaka .....                    | 10 |
| 2.1.1 Hakikat Belajar .....                 | 10 |
| 2.1.2 Hakikat Hasil Belajar .....           | 10 |
| 2.1.3 Hakikat Pembelajaran .....            | 11 |
| 2.1.4 Hakikat Pembelajaran Matematika ..... | 12 |
| 2.1.5 Materi Bangun Ruang Kubus Balok ..... | 13 |

|  |    |
|--|----|
| 2.1.5.1 Pengertian Sisi, Rusuk dan Sudut .....   | 13 |
| 2.1.5.2 Pengertian dan Unsur Kubus .....   | 13 |
| 2.1.5.3 Rumus Volume Kubus .....   | 15 |
| 2.1.5.4 Pengertian dan Unsur Balok .....   | 16 |
| 2.1.5.5 Rumus Volume Balok.....  | 18 |
| 2.1.6 Model Pembelajaran .....   | 18 |
| 2.1.7 Model <i>Problem Based Learning</i> .....  | 19 |
| 2.1.7.1 Pengertian <i>Problem Based Learning</i> .....   | 19 |
| 2.1.7.2 Fase-fase dalam Menerapkan Pelajaran untuk<br>Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..... | 20 |
| 2.1.7.3 Kelebihan-kelebihan <i>Problem Based Learning</i> .....  | 21 |
| 2.1.8 Media .....  | 23 |
| 2.1.8.1 Pengertian Media .....   | 23 |
| 2.1.8.2 Manfaat Media .....  | 24 |
| 2.1.9 Media Permainan Ular Tangga .....  | 26 |
| 2.1.10 Perpaduan <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Ular<br>Tangga.....                        | 29 |
| 2.2 Penelitian yang Relevan.....   | 30 |
| 2.3 Kerangka Berpikir .....  | 32 |
| 2.4 Hipotesis Tindakan.....  | 33 |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN</b>   |    |
| 3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....   | 34 |
| 3.1.1 Setting Penelitian .....   | 34 |

|   |    |
|---|----|
| 3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....            | 34 |
| 3.2 Variabel Penelitian .....                         | 34 |
| 3.3 Rancangan Penelitian .....                        | 35 |
| 3.4 Prosedur Penelitian.....                          | 38 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....                      | 43 |
| 3.5.1 Instrumen Penelitian .....                      | 46 |
| 3.6 Uji Validitas Instrumen.....                      | 47 |
| 3.6.1 Validitas Isi .....                             | 47 |
| 3.7 Teknik Analisis Data.....                         | 49 |
| 3.7.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif .....          | 50 |
| 3.7.2 Teknik Analisis Data Kualitatif .....           | 51 |
| 3.8 Indikator Keberhasilan.....                       | 53 |
| 3.9 Jadwal Pelaksanaan.....                           | 54 |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>                        |    |
| 4.1 Hasil Prasiklus .....                             | 55 |
| 4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....                    | 56 |
| 4.2.1 Tahap Perencanaan .....                         | 57 |
| 4.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan ..... | 58 |
| 4.2.2.1 Tahap Pelaksanaan .....                       | 58 |
| 4.2.2.2 Tahap Pengamatan .....                        | 65 |
| 4.2.3 Tahap Refleksi.....                             | 67 |
| 4.3 Hasil Penelitian Siklus II .....                  | 68 |
| 4.3.1 Tahap Perencanaan .....                         | 69 |

|  |    |
|--|----|
| 4.3.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan..... | 70 |
| 4.3.2.1 Tahap Pelaksanaan .....                      | 70 |
| 4.3.2.2 Tahap Pengamatan.....                        | 77 |
| 4.3.3 Tahap Refleksi.....                            | 78 |
| <b>BAB V PEMBAHASAN</b>                              |    |
| 5.1 Hasil Belajar Siswa .....                        | 80 |
| 5.2 Aktivitas Belajar Siswa .....                    | 83 |
| 5.3 Pengelolaan Pembelajaran Guru .....              | 85 |
| <b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN</b>                     |    |
| 6.1 Simpulan .....                                   | 88 |
| 6.2 Saran.....                                       | 89 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                                |    |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>                             |    |



## DAFTAR TABEL

| Tabel   | Halaman |
|---|---------|
| 3.1 Kriteria Ketuntasan Individu siswa SD 4 Karangmalang .....            | 50      |
| 3.2 Kriteria Ketuntasan Klasikal Siswa SD 4 Karangmalang.....             | 50      |
| 3.3 Pedoman Penskoran Aktivitas Siswa.....                                | 51      |
| 3.4 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....                               | 52      |
| 3.5 Pedoman Penskoran Pengelolaan Pembelajaran Guru.....                  | 52      |
| 3.6 Kriteria Penilaian Pengelolaan Pembelajaran Guru.....                 | 53      |
| 3.7 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....                                    | 54      |
| 5.1 Daftar Tingkat Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Matematika Siswa ... | 82      |
| 5.2 Hasil Analisis Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa .....        | 83      |
| 5.3 Hasil Analisis Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru...     | 86      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar/Grafik/Spiral  | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Kubus .....   | 13      |
| 2.2 Jaring-jaring Kubus.....  | 15      |
| 2.3 Kubus .....   | 16      |
| 2.4 Balok .....   | 16      |
| 2.5 Jaring-jaring Balok.....  | 18      |
| 2.6 Balok .....   | 18      |
| 2.7 Kerangka Berfikir.....  | 33      |
| 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Taggart.....                      | 36      |
| 4.1 Guru Membantu Siswa Menemukan Konsep Rumus Volume Kubus .....                         | 59      |
| 4.2 Guru Memberikan Masalah Yang Harus Diselesaikan Berkelompok .                         | 59      |
| 4.3 Guru Membagi Siswa Menjadi 4 Kelompok .....   | 60      |
| 4.4 Siswa Mencari Informasi Untuk Menyelesaikan Masalah Volume Kubus                      | 60      |
| 4.5 Guru Membimbing Siswa Dalam Memecahkan Masalah... ..                                  | 61      |
| 4.6 Siswa Membuat Laporan Hasil Diskusi .....   | 61      |
| 4.7 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi .....  | 62      |
| 4.8 Guru Dan Siswa Melakukan Refleksi .....   | 62      |
| 4.9 Guru Menjelaskan Tentang Aturan Permainan Dan Masalah Yang Harus<br>Diselesaikan..... | 63      |
| 4.10 Siswa Melakukan Permainan Ular Tangga .....  | 63      |
| 4.11 Siswa Berdiskusi Kelompok .....  | 64      |
| 4.12 Siswa Membuat Laporan .....  | 64      |

|  |    |
|--|----|
| 4.13 Siswa Dan Guru Menghitung Bintang Yang Diperoleh Setiap Kelompok                                | 65 |
| 4.14 Guru Memberikan Masalah Tentang Volume Balok .....  | 71 |
| 4.15 Siswa Menemukan Balok.....  | 71 |
| 4.16 Guru Membentuk Kelompok Siswa.....  | 72 |
| 4.17 Siswa Mengukur Sisi Balok Untuk Memecahkan Masalah.....   | 72 |
| 4.18 Siswa Membuat Laporan .....   | 73 |
| 4.19 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusinya.....  | 73 |
| 4.20 Guru Dan Siswa Melakukan Refleksi .....   | 73 |
| 4.21 Guru Menjelaskan Aturan Main Dan Masalah Yang Harus Dipecahkan                                  | 74 |
| 4.22 Siswa Melakukan Permainan Ular Tangga .....   | 75 |
| 4.23 Siswa Berdiskusi Kelompok .....   | 75 |
| 4.24 Siswa Membuat Laporan .....   | 75 |
| 4.25 Guru Dan Siswa Melakukan Refleksi .....   | 76 |
| 4.26 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi .....   | 76 |
| 5.1 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....   | 82 |
| 5.2 Grafik Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus<br>1 dan Siklus 2 .....       | 84 |
| 5.3 Grafik Peningkatan Hasil Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru<br>Siklus 1 dan Siklus 2 ..... | 86 |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran  | Halaman |
|---|---------|
| 1. Hasil Wawancara Guru .....   | 93      |
| 2. Daftar Nama Siswa.....   | 95      |
| 3. Nama Kelompok .....  | 96      |
| 4. Silabus Siklus 1 .....   | 98      |
| 5. RPP siklus 1 .....   | 104     |
| 6. LKS Siklus 1 .....   | 115     |
| 7. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Siklus I.....                                      | 117     |
| 8. Kisi-kisi Tes Akhir Siklus 1 .....   | 121     |
| 9. Tes Akhir Akhir Siklus 1.....  | 122     |
| 10. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Siklus 1.....                                   | 126     |
| 11. Hasil Prasiklus .....   | 127     |
| 12. Hasil Tes Akhir Siklus 1 .....  | 128     |
| 13. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Klasikal Siklus I<br>Pertemuan 1..... | 129     |
| 14. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Klasikal Siklus 1<br>Pertemuan 2..... | 131     |
| 15. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Individu Siklus I<br>Pertemuan 1..... | 133     |
| 16. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Individu Siklus I<br>Pertemuan 2..... | 135     |
| 17. Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I Pertemuan 1 ...                   | 137     |

|   |     |
|---|-----|
| 18. Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus 1 Pertemuan 2...                      | 140 |
| 19. Silsbus Siklus 2 .....  | 143 |
| 20. RPP siklus 2 .....  | 149 |
| 21. LKS Siklus 2 .....  | 159 |
| 22. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Siklus I.....                                       | 161 |
| 23. Kisi-kisi Tes Akhir Siklus 2 .....  | 165 |
| 24. Tes Akhir Aiklus 2 .....  | 167 |
| 25. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Siklus 2 .....                                    | 171 |
| 26. Hasil Tes Akhir Siklus 2 .....  | 172 |
| 27. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Klasikal Siklus II<br>Pertemuan 1 ..... | 173 |
| 28. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Klasikal Siklus II<br>Pertemuan 2.....  | 175 |
| 29. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Individu Siklus II<br>Pertemuan 1.....  | 177 |
| 30. Pengamatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Individu Siklus II<br>Pertemuan 2.....  | 179 |
| 31. Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II Pertemuan 1                        | 181 |
| 32. Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II Pertemuan 2                        | 184 |
| 33. Surat Pernyataan.....   | 187 |
| 34. Surat Keterangan .....  | 188 |
| 35. Keterangan Selesai Bimbingan .....  | 189 |
| 36. Surat Ijin Penelitian .....   | 190 |

|   |     |
|---|-----|
| 37. Surat Permohonan Ijin Ujian Skripsi ..... | 191 |
| 38. Lembar Bimbingan Skripsi .....            | 192 |
| 39. Riwayat Hidup.....                        | 196 |

