

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL CONTEXTUAL LEARNING DALAM OPERASI HITUNG
BILANGAN BULAT BERBANTUAN KOMPUTER (MATCH GAME)
PADA SISWA KELAS II MI MIFTAHUSSALAM WONOSALAM DEMAK
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

SITI MALIKHAH
NIM : 133911208

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2014

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Siti Malikhah**

NIM : 133911208

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL CONTEXTUAL LEARNING DALAM OPERASI HITUNG
BILANGAN BULAT BERBANTUAN KOMPUTER (MATCH GAME)
PADA SISWA KELAS II MI MIFTAHUSSALAM WONOSALAM DEMAK
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Secara keseluruhan adalah penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, November 2014

Pembuat Pernyataan,

Siti Malikhah
NIM. 133911208



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini :

Judul : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Learning Dalam Operasi Hitung Bilangan Bulat Berbantuan Komputer (Match Game) Pada Siswa Kelas II MI Miftahussalam Wonosalam Demak Tahun Pelajaran 2014/2015**

Penulis : **Siti Malikhah**

NIM : 133911208

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam sidang *Munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang,

Dewan Penguji ;

Ketua,

Sekretaris,

H. Mahfud Siddiq, Lc.MA.

NIP. 19680227 200003 1 001

Penguji I,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

NIP. 19611205 199303 2 001

Penguji II,

Dr. Abdul Rohman, M.Ag.

NIP. 19691105 199403 1 003

Pembimbing,

Dr. Lianah, M.Pd.

NIP. 19590313 198103 2 007

Mujiasih, M. Pd.

NIP. 19800703 200912 2 003

Lampiran : Nota Pembimbing

NOTA DINAS

Semarang, 22 Desember 2014

Kepada Yth;
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Walisongo
Di –
Semarang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL CONTEXTUAL LEARNING DALAM OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT BERBANTUAN KOMPUTER (MATCH GAME) PADA SISWA KELAS II MI MIFTAHUSSALAM WONOSALAM DEMAK TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Nama : **Siti Malikhah**

NIM : 133911208

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasah/

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Mujiasih, M.Pd.

NIP. 19800703 200912 2 003

ABSTRAK

Siti Malikhah (NIM : 133911208), Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Learning Dalam Operasi Hitung Bilangan Bulat Berbantuan Komputer (Match Game) Pada Siswa Kelas Ii Mi Miftahussalam Wonosalam Demak Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) untuk memperbaiki tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran matematika tentang operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan media computer (Match Game, (2) meningkatkan kreativitas siswa melakukan permainan dalam pembelajaran, (3) untuk mengetahui apakah model pembelajaran kontekstual learning dengan media computer (Match Game) dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam operasi hitung bilangan bulat.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas Miftahussalam Wonosalam Demak mata pelajaran matematika materi pokok operasi hitung tahap yaitu Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Hasil dari penelitian ini adalah pada tahap Pra Siklus dalam permainan rata-rata 65,60 ketuntasan klasikal 34,25%, sedangkan hasil belajar nilai rata-rata 64,00, ketuntasan klasikal 23,68%. Pada siklus I permainan rata-rata 75,50 ketuntasan klasikal 76,31% sedangkan hasil belajar rata-rata 75,52, ketuntasan klasikal 78,94%.

Pada Siklus II dalam permainan nilai rata-rata 81,03 ketuntasan klasikal 89,4%, sedangkan hasil belajar 83,16 ketuntasan 94,74%.

Dengan demikian penggunaan model kontekstual learning berbantuan computer (Match Game) dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran operasi hitung bilangan bulat

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Learning Dalam Operasi Hitung Bilangan Bulat Berbantuan Komputer (Match Game) Pada Siswa Kelas II MI Miftahussalam Wonosalam Demak Tahun Pelajaran 2014/2015**

Terselenggaranya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Dr. H. Darmu'in, M.Ag., selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin dalam penelitian ini;
2. Fakrur Rozi, M.Ag., selaku ketua Jurusan PGMI FITK IAIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Mujiasih, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini;
4. Bapak dan Ibu Dosen GKMI Program DMS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN WALISONGO Semarang yang banyak memberikan inspirasi kepada penulis untuk berkarya lebih maksimal;
5. Muhajir, S.Ag., M.Pd., selaku Kepala MI Mftahussalam Wonosalam Demak beserta staf guru maupun karyawan yang telah menyediakan tempat, waktu dan informasi serta data-data yang peneliti butuhkan;
6. Fathatul Harish, S.Pd.I., selaku kolabolator guru kelas II (Dua) yang telah menyediakan waktu dan dukungan untuk terselesainya penelitian ini;
7. Sahabt-sahabatku GKMI 3 yang telah memberikan motivasi dan kerjasama yang baik dalam penyelesaian laporan PTK ini;
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang turut membantu dalam penulisan PTK ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan Bpk, Ibu mendapat balasan dari Allah SWT dan dinilai sebagai ibadah.

Peneliti menyedikan bahwa skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran peneliti harapjan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat manfaat.

Semarang, Desember 2014

Peneliti,

Siti Malikhah
NIM. 133911208

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II : LANDASAN TEORI	8
A. Diskripsi Teori	8
1. Belajar	8
2. Hasil Belajar	12
3. Pembelajaran Matematika	17
4. Pembelajaran Kontekstual	22
a. Konsep Dasar Pembelajaran Konstektual	25
b. Komponen Pembelajaran Konstektual	25
c. Prinsip Pembelajaran Konstektual	26
5. Media	30
6. Komputer (Match Game)	34
B. Kajian Pustaka	35
C. Kerangka Berpikir	40
D. Hipotesis Tindakan	41
BAB III : METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	42

B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Subjek dan Kolabolator Penelitian	43
D. Desain dan Prosedur Penelitian	44
E. Tehnik Pengumpulan Data	57
F. Tehnik Analisis Data	57
G. Indikator Ketercapaian	58
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	59
A. Deskripsi Data	59
B. Analisis Data Per Siklus	63
C. Analisi Data Akhir	72
BAB V : PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
C. Penutup	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Data Hasil Belajar Pra Siklus
Tabel 4.2	Data Hasil Belajar Siklus I
Tabel 4.3	Data Hasil Belajar Siklus II
Tabel 4.4	Perbandingan Data Pra Siklus Dan Siklus I
Tabel 4.5	Perbandingan Data Siklus I Dan Siklus II

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 : Permainan Nilai Tempat Siswa Kelas II MI Mifthaussalam
Wonosalam Demak Tahun Pelajaran 2014/2015

Grafik 4.2 : Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Miftahussalam Wonosalam
Demak Tahun Pelajaran 2014/2015

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran II	Data Pra Siklus
Lampiran III	Data Siklus I
Lampiran IV	Data Siklus II
Lampiran V	Data Foto Siklus I
Lampiran VI	Data Guru