

No: 105/S/PGSD/MAT/8/2008.

**PEMANFAATAN PERMAINAN TAMIYA
DALAM PEMEBELAJARAN WAKTU, JARAK, DAN KECEPATAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN APLIKASI MATEMATIKA**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Lengkong Kecil
Kecamatan Lengkong Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh
Selamet Bagja
0604496

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD S.1)
JURUSAN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2008**



PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

Pemanfaatan Permainan Tamiya

Dalam Pembelajaran Waktu, Jarak, dan Kecepatan

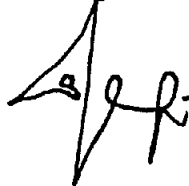
Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Matematika

(Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri Lengkong Kecil

Kecamatan Lengkong Kota Bandung)

Ini beserta isinya adalah benar-benar karya Saya sendiri dan Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, Saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada Saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya Saya ini, atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, Juni 2008



Selamet Bagja



LEMBAR PENGESAHAN

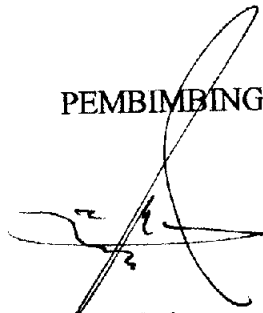
**PEMANFAATAN PERMAINAN TAMIYA
DALAM PEMBELAJARAN WAKTU, JARAK, DAN KECEPATAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN APLIKASI MATEMATIKA**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Lengkong Kecil
Kecamatan Lengkong Kota Bandung)

Oleh
SELAMET BAGJA
0604496

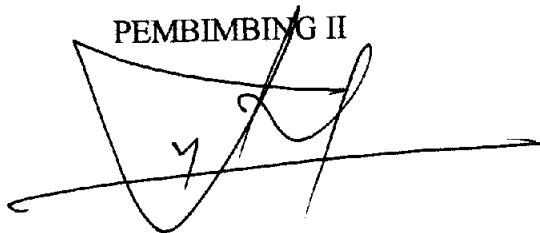
Disetujui dan Disyahkan Oleh:

PEMBIMBING I



H, Erman Suherman, M.Pd
NIP 130605179

PEMBIMBING II



H, Udin Syaepudin Sa'ud, Ph.D
NIP 130914289

Diketahui
Ketua Program Study PGSD



Drs, Rochdi Simon, M.Kes
NIP 131289949



**PEMANFAATAN PERMAINAN TAMIYA
DALAM PEMBELAJARAN WAKTU, JARAK, DAN KECEPATAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN APLIKASI MATEMATIKA
(PTK di SDN Lengkong Kecil Kecamatan Lengkong Kota Bandung)**

Oleh :

**Selamet Bagja, NIM. 0604496, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia**

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul Pemanfaatan Permainan Tamiya Dalam Pembelajaran Waktu, Jarak, dan Kecepatan Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Matematika. Penelitiannya dilaksanakan pada siswa kelas V (Lima) semester II Sekolah Dasar Negeri Lengkong Kecil di Kota Bandung.

Permasalahan pada penelitian ini ialah sebagai berikut, “Apakah penanaman konsep matematika dapat diaplikasikan siswa Sekolah Dasar Negeri Lengkong Kecil?” Adapun tujuannya adalah untuk memperoleh data dan informasi tentang dampak pembelajaran matematika terhadap peningkatan aplikasi matematika siswa Sekolah Dasar Negeri Lengkong Kecil, terutama dalam konsep waktu, jarak, dan kecepatan. Mengetahi aplikasi satuan waktu, jarak, dan kecepatan dalam proses pembelajarana matematika

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan desain deskriptif kualitatif. Dimana metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi, termasuk tentang hubungan kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Sedangkan pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang memandang bahwa kenyataan sebagai sesuatu yang berdimensi jamak, utuh, atau kesatuan yang berubah/*open ended*. Dengan metode penelitian tindakan kelas ini, penulis berusaha untuk meninjau sesuatu akibat kejadian (dampak pembelajaran matematika) terhadap peningkatan aplikasi matematika siswa Sekolah Dasar di SDN Lengkong Kecil.

Selanjutnya sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V (Lima) semester II SDN Lengkong Kecil di Kota Bandung tahun pelajaran 2007/2008 sebanyak 38 orang. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tertulis essay dan tindakan dengan test aplikasi dimana siswa dapat menpekirakan jarak dari tempat yang satu ketempat yang lain dengan melihat waktu tempuh dan kecepatann.

Setelah dilakukan tindakan/siklus 1 dan 2 diperoleh hasil pencapaian tujuan yang sangat tercapai dengan terlihatnya peningkatan aplikasi konsep matematika. Selama dan setelah pembelajaran siswa mengalami peningkatan dalam aplikasi konsep matematika dalam materi waktu, jarak, dan kecepatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan kelulusan siswa mencapai 100% dengan batas kelulusan 6.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadirat Illahi Robbi yang telah memberikan rahmat, hidayah dan bimbingan-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini berjudul “Pemandataan Permainan Tamiya Dalam Pembelajaran Waktu, Jarak, Dan Kecepatan Untuk Meningkatkan Aplikasi Matematika”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengaplikasikan kosep matematika dalam kehidupan real anak terutama materi waktu, jarak, dan kecepatan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar hendaknya dapat dimanfaatkan oleh anak untuk mempermudah segala sesuatu dalam kehidupannya sehingga anak akan merasakan manfaat dari belajar. Media pembelajaran inovatif yang disenangi oleh anak akan membantu proses pembelajaran, karena anak akan menikmati pembelajarannya. Salah satu pendekatan yang mengembangkan pembelajaran dari situasi real anak adalah Real Mathematic Education (RME) dimana proses pembelajaran diawali dari dunia yang nyata/real sesuai dengan tuntutan saat ini.

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat dan dapat dijadikan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar khususnya umumnya pada dunia pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan (pembelajaran matematika) sesuai dengan yang diamanatkan dalam tujuan Pendidikan Nasional

Penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Drs. Erman Suherman, M.Pd dan Bapak H, Udin Syaepudin Sa’ud, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan atas penulisan skripsi ini hingga selesai.

2. Bapak Drs. Rochdi Simon, M.Kes selaku Ketua Program Study PGSD Bumi Siliwangi yang telah memberikan dukungan moril hingga penulisan skripsi ini selesai
3. Ayah dan Bunda beserta kakak-kakak tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Aas Siti Nurwelas selaku Kepala Sekolah SDN Lengkong Kecil tempat melaksanakan penelitian beserta rekan-rekan guru yang telah memberikan masukan dan dorongan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S.1 yang telah membantu memberikan inspirasi dan kepustakaan hingga tuntasnya penulisan skripsi ini.

Semoga apa yang mereka lakukan, menjadi amal shalih dan mendapat ridho dari Allah SWT, Amin

Sebagai akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan matematika khususnya umumnya ilmu pengetahuan dan mampu memberikan sumbangan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Bandung, Juni 2008

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Anggapan Dasar	7
G. Paradigma.....	7
H. Definisi Oprasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pembejaran Matematika di SD.....	10
B. Teori Belajar Matematika	13
C. Media Pembelajaran Permainan Tamiya	18
D. Waktu, Jarak dan Kecepatan	24
E. Aplikasi Matematika	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian.....	27
B. Instrumen Penelitian.....	29
C. Metode Penelitian.....	31
D. Prosedur Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA.....	66
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	68
--------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	138
-----------------------------------	------------



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.6 Prestasi Akademis Siswa di Kelas V Semester II.....	43
Tabel 4.1 Hasil Tes Kelompok Siklus 1.....	49
Tabel 4.2 Hasil Tes Individu Suklus 1.....	51
Tabel 4.3 Hasil Angket Sikap Siswa Siklus 1.....	52
Tabel 4.4 Hasil Jurnal Siswa Siklus 1.....	54
Tabel 4.5 Hasil Tes Kelompok Siklus 2.....	56
Tabel 4.6 Hasil Tes Individu Siklus 2.....	57
Tabel 4.7 Hasil Angket Sikap Siswa Siklus 2.....	58
Tabel 4.8 Hasil Jurnal Siswa Siklus 2.....	60



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gamabr 1.1 Paradigma Penelitian	7
Gamabr 2.1 Langkah-langkah Inovasi	19
Gamabr 2.2 Model Permainan Tamiya	22
Gamabr 2.3 Bagan Kaitan antar Satuan Waktu, Jarak, dan Kecepatan.....	24
Gamabr 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	32
Gambar Photo sekelompok siswa melakukan percobaan	136
Gambar Photo Diskusi Sekelompok Siswa.....	136
Gambar Photo Pemaparan Hasil Diskusi Kelompok	137
Gambar Photo Pemberian Hadiah Kepada Kelompok Siswa	137



DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti Gregoria. 2005. Pendekatan Realistik dalam Pembelajaran matematika www.geocities.com/Athens/crete
- Gerlach Vernon S.. 1980. *Teaching & Media a systematic approach*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Gunawan Hendra. 1998. www.geocities.com/ratuilma/linkframeset_indo.html
- Institut Pengembangan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (2008), dalam <http://www.pmri.or.id/artikel/index.php?main=3>
- Kasbolah Kasihani, E.S. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud
- Kurikulum Pendidikan Dasar. 2006. Depdikbud
- Nasution. 1982. *Didaktik Azas-azas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Nuriana. 2007. Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Video Compact disk dalam Pembelajaran Matematika <http://www.mathematic.transdigit.com/about/>
- Qozimah Siti. 2005. Buletin Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (P M R I). http://www.pmri.or.id/buletin/6_3.pdf.
- Ridha Iqbal. 2007. Dunia Guru Menjadikan Mengajar Lebih Menyenangkan. http://www.duniaguru.com/index.php?option=com_content&task=view&id=285&Itemid=6.
- Shadiq Fadjar. Implikasi konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. http://zainurie.files.wordpress.com/2007/10/med2-konstruksd-ok_median_1.pdf
- Sudrajat Akhmad. 2008. Media Pembelajaran. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/bahan-ajar/media-pembelajaran/>.
- Suryana Asep. 2008. Blog Perkuliahan Inovasi Pendidikan. <http://inovasipendidikan.wordpress.com>
- Taylor, E. H. 1961. *Arithmetic For Teacher-Training Classes*. New York: Holt, Rinehart And Winston.

Toeti. 1995. dalam [http://www.duniaguru.com/doc/
ModelPembelajaranMatematika.pdf](http://www.duniaguru.com/doc/matematika/SD/ModelPembelajaranMatematika.pdf)

Zainurie. 2008. Apa Kata Dunia? <http://zainurie.wordpress.com/>

