

## KATA PENGANTAR

Teriring dao'a dan puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan inayah-Nya dalam kehidupan sehari-hari maka penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Besar junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi tauladan yang baik dalam pendidikan kepada anak dan kader masa depan.

Penulisan ini dapat terealisasi karena tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah dengan ikhlas mau memberi bantuan dan dorongan baik moril maupun materiil.

1. Bapak Dr. Toto Ruhimat, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan pengarahannya.
2. Bapak Drs. H.Asep Herry Hernawan, M.Pd, selaku Pembimbing I yang penuh kebijaksanaan memberikan masukan dan saran demi selesainya penulisan ini.
3. Ibu Riche C. Johan, M.Si, selaku Pembimbing II yang penuh kesabaran memberikan petunjuk dalam penyelesaian penulisan ini.
4. Bapak Adang Hambali, S.Ag, selaku Kepala MTs Muhammadiyah Bandung yang telah memberikan izin dan kemudahan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK).
5. Bapak Daniel Ahmad, selaku mitra dan observer dalam penelitian tindakan kelas yang memberikan masukan dalam perbaikan pembelajaran selanjutnya.
6. Dan semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Tiada kata yang terucap selain iringan do'a dan harapan semoga amal dan kebaikan mereka yang telah diberikan kepada penulis diterima dan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Bandung, 23 Mei 2011

Penulis,

**MUH.SUKRON**  
0910073



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
BAB II : PENGGUNAAN MEDIA <i>GAMES PUZZLE</i> UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI RUMUS DAN FUNGSI MICROSOFT EXCEL .....	9
A. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran .....	9
B. Media <i>Games Puzzle</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa .....	16
C. Karakteristik Materi Rumus dan Fungsi Microsoft Excel .....	20
BAB III : METODE PENELITIAN .....	23
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	23

C. Subjek Penelitian .....	24
D. Indikator Keberhasilan .....	24
E. Disain PTK .....	25
F. Instrumen Penelitian .....	26
G. Analisis Data .....	27
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	29
A. Hasil Penelitian .....	29
B. Hasil Tes Siswa .....	42
C. Pembahasan .....	47
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN .....	51
A. Simpulan .....	51
B. Saran .....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	53
LAMPIRAN .....	56
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Interpretasi Kriteria Penilaian Proses Pembelajaran .....	25
Tabel 3.2	: Interpretasi Kriteria Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa .....	25
Tabel 4.1	: Data Kualitas Pelaksanaan Aktivitas Perbaikan Pembelajaran Siklus I.....	31
Tabel 4.2	: Data Kualitas Pelaksanaan Aktivitas Perbaikan Pembelajaran Siklus II .....	35
Tabel 4.3	: Data Kualitas Pelaksanaan Aktivitas Perbaikan Pembelajaran Siklus III .....	39
Tabel 4.4	: Interpretasi Kriteria Penilaian Proses Pembelajaran .....	41
Tabel 4.5	: Rekapitulasi Hasil Perbaikan Pembelajaran .....	44
Tabel 4.6	: Interpretasi Kriteria Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa ....	45
Tabel 4.7	: Tabel Konversi Tingkatan Ketuntasan Pembelajaran .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	: Data Kualitas Pelaksanaan Aktivitas Perbaikan	
	Pembelajaran Siklus I .....	32
Gambar 4.1	: Data Kualitas Pelaksanaan Aktivitas Perbaikan	
	Pembelajaran Siklus II .....	36
Gambar 4.3	: Data Kualitas Pelaksanaan Aktivitas Perbaikan	
	Pembelajaran Siklus III .....	40
Gambar 4.4	: Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Perbaikan	
	Pembelajaran Siswa dari Pra Siklus – Siklus III .....	44
Gambar 4.5	: Perbedaan Tingkat Ketuntasan Hasil Perbaikan	
	Pembelajaran Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus III .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dari Siklus I – III
- Lampiran 2 : Rangkuman Singkat Materi Pembelajaran
- Lampiran 3 : Lembar Observasi Proses Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 4 : Lembar Observasi Proses Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 5 : Lembar Observasi Proses Pembelajaran Siklus III
- Lampiran 6 : Kisi-kisi Soal PTK dari Siklus I - III
- Lampiran 7 : Soal Tes Siklus I
- Lampiran 8 : Soal Tes Siklus II
- Lampiran 9 : Soal Tes Siklus III
- Lampiran 10 : Contoh Lembar Jawaban Tes
- Lampiran 11 : Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I
- Lampiran 12 : Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II
- Lampiran 13 : Kunci Jawaban Soal Tes Siklus III
- Lampiran 14 : Daftar Rekap Nilai Tes dari Pra Siklus sampai Siklus III
- Lampiran 15 : Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 16 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 17 : Surat Keterangan Telah melaksanakan PTK
- Lampiran 18 : Contoh lembar media *games puzzle* yang telah dikerjakan siswa