



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN  
METODE PERMAINAN KERETA DOMINO DALAM  
PEMBELAJARAN OPERASI BENTUK ALJABAR  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah  
Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Tadris Matematika  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon



Oleh :

**RINDI ANTIKA**  
**NIM : 07459067**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI  
CIREBON  
2012 M/1433 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN  
METODE PERMAINAN KERETA DOMINO DALAM  
PEMBELAJARAN OPERASI BENTUK ALJABAR  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah  
Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon)**

Oleh :

**RINDI ANTIKA**  
**NIM : 07459067**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI  
CIREBON  
2012 M/1433 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## IKHTISAR

### **Rindi Antika: “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dengan Metode Permainan Kereta Domino dalam Pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon)”**

Proses pembelajaran selama ini yang terjadi umumnya masih bersifat monoton atau belum bervariasi hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, dan kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan khususnya dalam mata pelajaran matematika. Banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang rumit dan memusingkan sehingga banyak siswa yang kurang senang terhadap mata pelajaran ini. Hal-hal tersebut membuat rendahnya prestasi belajar siswa.

Tujuan dari penerapan pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, dan sikap siswa terhadap pembelajaran operasi bentuk aljabar dengan metode permainan kereta domino. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah tercapainya peningkatan prestasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran matematika.

Metode permainan kereta domino merupakan salah satu inovasi dalam pendidikan matematika. Permainan kereta domino yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang merupakan aplikasi dari teori belajar Dienes dengan mengadopsi dari permainan kartu domino tetapi dimodifikasi ke dalam pembelajaran matematika. Metode permainan kereta domino ini menitikberatkan pada penanaman konsep ingatan pada siswa, adanya unsur kompetisi untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mengatasi kejenuhan yang sering dialami siswa di kelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon yang berjumlah 21 siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan tes prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, rata-rata aktivitas positif siswa dalam proses pembelajaran meningkat dari 58% pada siklus I, 70% pada siklus II menjadi 77% pada siklus III. Terdapat peningkatan prestasi belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa hanya 13 siswa atau 62%, pada siklus II 16 siswa atau 76% dan pada siklus III meningkat menjadi 18 siswa atau sebesar 86%. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 68, pada siklus II meningkat menjadi 71 dan pada siklus III meningkat menjadi 76. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan kereta domino dalam pembelajaran operasi bentuk aljabar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa kita ke zaman yang terang benderang seperti sekarang ini.

Penulis sadari bahwa penyusunan skripsi ini mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan untaian kata terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. DR. H. Maksun Mukhtar, MA selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Toheri, S.Si, M.Pd selaku Ketua Jurusan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Dra. Mumun Munawaroh, M.Si selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Reza Oktiana Akbar, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk sehingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon, yang telah membekali pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Bapak Drs. H. Ibnu L Baiquni, Lc. Selaku Kepala SMP NU Uswatun Hasanah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Yayan Sofyan, S.Pd, dan Bapak Warsali, S.Pd.I, Guru mata pelajaran matematika SMP NU Uswatun Hasanah Jagapura Kecamatan Gegecik Kabupaten Cirebon yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam melakukan penelitian.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

9. Orang tua tercinta yang selalu berdoa dan mendukung baik materi maupun non materi.
10. Mas Nurudin dan keluarga yang selalu sabar, setia, tak pernah mengeluh terus mendukung, memotivasi dan selalu mendoakan.
11. Teman-teman mahasiswa yang terus memotivasi, memberi masukan, bantuan dalam penyusunan proposal ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Dengan ketulusan dan kesungguhan hati penulis berdoa semoga apa yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Manusia adalah tempatnya khilaf dan salah, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Segala bentuk kekurangan maupun kesalahan merupakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis dan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Dengan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan skripsi ini. Semoga dapat memberikan sumbangan pemikiran dan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan civitas Akademik IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 20 Juni 2012

Penulis





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
E. Kerangka Pemikiran.....	13
F. Hipotesis Tindakan .....	17
G. Sistematika Penulisan .....	18
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
A. Prestasi Belajar.....	20
B. Teori Belajar Zoltan P. Dienes.....	25
C. Permainan Kereta Domino.....	30
D. Operasi Bentuk Aljabar.....	37
E. Hubungan Permainan Kereta Domino dengan Prestasi Belajar .....	45



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Seting Penelitian .....	48
B. Persiapan Penelitian .....	49
C. Subjek Penelitian .....	50
D. Prosedur Penelitian .....	50
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	56
F. Teknik Analisis Data.....	59
G. Tolak Ukur Keberhasilan Penelitian .....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Penelitian Pra Tindakan.....	62
B. Hasil Penelitian Tindakan .....	64
C. Pembahasan.....	120
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>124</b>
A. Kesimpulan .....	124
B. Saran .....	126

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau mempublikasikan karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Prosentase Ketuntasan Belajar Operasi Bentuk Aljabar Tiga Tahun Terakhir Siswa Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah .....	4
Tabel. 2.1 Langkah-Langkah dalam Menerapkan Metode Permainan Kereta Domino pada Proses Pembelajaran.....	34
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	49
Tabel 3.2 Alur Kegiatan Pelaksanaan Penelitian .....	51
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam % .....	60
Tabel 3.4 Standar Persentase .....	61
Tabel 4.1 Jadwal Tindakan Siklus I .....	65
Tabel 4.2 Hasil Prestasi Belajar Siswa Siklus I .....	71
Tabel 4.3 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	72
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Prestasi Belajar Siswa Siklus I.....	73
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Positif Belajar Siswa Siklus I.....	74
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Negatif Belajar Siswa Siklus I.....	76
Tabel 4.7 Refleksi Siklus I.....	78
Tabel 4.8 Jadwal Tindakan Siklus II.....	79
Tabel 4.9 Hasil Prestasi Belajar Siswa Siklus II.....	87
Tabel 4.10 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	88
Tabel 4.11 Statistik Deskriptif Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	89
Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Positif Belajar Siswa Siklus II .....	91
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Negatif Belajar Siswa Siklus II.....	94
Tabel 4.14 Refleksi Siklus II .....	96





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

	Halaman
Tabel 4.15 Jadwal Tindakan Siklus III .....	97
Tabel 4.16 Hasil Prestasi Belajar Siswa Siklus III.....	104
Tabel 4.17 Persentase ketuntasan belajar siswa siklus I, siklus II dan siklus III.....	105
Tabel 4.18 Statistik Deskriptif Prestasi Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	106
Tabel 4.19 Hasil Observasi Aktivitas Positif Belajar Siswa Siklus III.....	108
Tabel 4.20 Hasil Observasi Aktivitas Negatif Belajar Siswa Siklus III .....	111
Tabel 4.21 Refleksi Siklus III .....	113



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

	Halaman
Gambar 1.1 Grafik Nilai Ulangan Harian Aljabar Tiga Tahun Terakhir .....	5
Gambar 2.1 Gambar Ilustrasi Kereta Domino Aljabar .....	31
Gambar 2.1 Gambar Kereta Domino Aljabar dalam Bentuk Kartu.....	31
Gambar 2.3 Kereta Domino .....	33
Gambar 4.1 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	72
Gambar 4.2 Grafik Prestasi Belajar Siswa Siklus I .....	73
Gambar 4.3 Grafik Aktivitas Positif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I.....	76
Gambar 4.4 Grafik Aktivitas Negatif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I.....	77
Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	88
Gambar 4.6 Grafik Prestasi Belajar Siswa Siklus II .....	90
Gambar 4.7 Grafik Aktivitas Positif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II .....	93
Gambar 4.8 Grafik Aktivitas Negatif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II .....	95
Gambar 4.9 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus II.....	105
Gambar 4.10 Grafik Prestasi Belajar Siswa Siklus III.....	107
Gambar 4.11 Grafik Aktivitas Positif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I Siklus II, dan Siklus III .....	110
Gambar 4.12 Grafik Aktivitas Negatif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I Siklus II, dan Siklus III.....	113
Gambar 4.13 Grafik Aktivitas Positif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I Siklus II, dan Siklus III .....	118



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Gambar 4.12 Grafik Aktivitas Negatif Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I Siklus II, dan Siklus III .....	119
Gambar 4.9 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus II.....	120
Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran .....	17
Bagan 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas .....	52



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran A.</b>	
Lampiran 1 Silabus .....	129
Lampiran 2 RPP Siklus I.....	131
Lampiran 3 RPP Siklus II .....	139
Lampiran 4 RPP Siklus III .....	146
Lampiran 5 Daftar Hadir Siswa Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah .....	153
Lampiran 6 Nama-nama Kelompok dalam Permainan Kereta Domino .....	154
<b>Lampiran B</b>	
Lampiran 7 Daftar Nilai Ulangan Harian Aljabar Tiga Tahun Terakhir .....	156
Lampiran 8 Kisi-kisi Tes Siklus I .....	157
Lampiran 9 Kisi-kisi Tes Siklus II.....	158
Lampiran 10 Kisi-kisi Tes Siklus III .....	159
Lampiran 11 Tes Siklus I.....	160
Lampiran 12 Tes Siklus II.....	163
Lampiran 13 Tes Siklus I.....	166
Lampiran 14 Format Pengolahan Nilai Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Materi Operasi Bentuk Aljabar .....	170
Lampiran 15 Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Belajar Siswa .....	171
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar dengan Permainan Kereta Domino.....	172



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## Lampiran C

Lampiran 17 Nilai Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah

Materi Operasi Bentuk Aljabar Siklus I..... 175

Lampiran 18 Nilai Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah

Materi Operasi Bentuk Aljabar Siklus II ..... 178

Lampiran 19 Nilai Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah

Materi Operasi Bentuk Aljabar Siklus III..... 181

Lampiran 20 Peningkatan Perolehan Nilai Persiklus..... 184

Lampiran 21 Data Mentah Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I..... 185

Lampiran 22 Data Mentah Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II ..... 186

Lampiran 23 Data Mentah Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III..... 187

## KERETA DOMINO ALJABAR

### DOKUMENTASI



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SLTA dan bahkan di perguruan tinggi. Ada banyak alasan perlunya siswa belajar matematika. Cornelius (Abdurrahman, 2001:253) mengemukakan lima alasan yakni karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Untuk dapat mengajarkan dan memberikan pemahaman tentang konsep-konsep dalam matematika di sekolah, guru perlu melakukan interaksi dengan siswanya melalui proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan aktivitas yang penting karena melalui proses itulah pemahaman tentang matematika dapat disampaikan guru kepada siswa. Sebagaimana yang dikemukakan Usman dan Lilis (2004:5) berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik atau siswa. Proses belajar mengajar atau yang biasa disebut proses pembelajaran, menurut Hamalik (2008:57) adalah kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur, yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang baik, akan menghasilkan prestasi belajar yang baik pula.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Prestasi belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:787) adalah "penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar siswa mempunyai beberapa fungsi utama, sebagaimana yang dikemukakan Arifin (Rustinah,2006:24) sebagai berikut:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuas hasrat ingin tahu. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa para ahli psikologi biasanya menyebutkan hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum pada manusia, terutama kebutuhan siswa dalam suatu program pendidikan.
3. Prestasi belajar sebagai dasar informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam memperbaiki ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Prestasi belajar sebagai indikator ekstern dan intern dari suatu institusi pendidikan dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan.
5. Prestasi dapat dijadikan lahirnya daya serap (kecerdasan) siswa.

Berdasarkan pentingnya fungsi prestasi belajar yang dikemukakan Arifin (2006) di atas bagi siswa maka keberhasilan belajar siswa perlu diperhatikan karena sangat menentukan prestasi belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagaimana yang dikemukakan oleh Muhibbin Syah, (2004:144) yakni:

1. Faktor *internal* (Faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
2. Faktor *eksternal* (Faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa;
3. Faktor Pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap kurang menyukai pelajaran matematika, merasa sulit memahami pelajaran, cenderung mudah lupa terhadap materi yang telah diajarkan serta jenuh dalam kegiatan belajar (faktor internal) ditambah lagi jam pelajaran matematika yang dilaksanakan pada siang hari (faktor eksternal) membuat siswa kesulitan dalam mempelajari matematika, maka siswa tersebut membutuhkan pendekatan belajar yang membuat siswa dapat mengingat materi yang telah disampaikan, menyukai pelajaran, senang dan termotivasi belajar. Sebaliknya siswa yang berintelengensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Jadi karena pengaruh faktor-faktor tersebut, muncul siswa-siswa yang *high-achievers* (berprestasi tinggi) dan *under-achievers* (berprestasi rendah).

Hal ini pula yang dialami oleh siswa-siswi kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMP NU Uswatun Hasanah pada tanggal 20 Oktober 2011 kepada beberapa siswa dan guru mata pelajaran matematika kelas VII (bapak Warsali S.Pd.I dan bapak Yayan Sofyan S.Pd) , diperoleh data sebagai berikut:

1. Bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam proses penyerapan materi yang disampaikan. (faktor intern)
2. Kontinuitas pembelajaran matematika (sebentar paham, sebentar lupa), guru harus selalu mengingatkan materi yang telah diajarkan, hal tersebut



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

dapat menghambat ketercapaian materi yang harus dikejar guru. (faktor intern)

3. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika. Siswa menilai bahwa pelajaran matematika itu rumit dan memusingkan sehingga menyebabkan motivasi belajar matematika siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari wajah-wajah siswa yang lesu dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran matematika. (faktor intern)
4. Kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika khususnya tentang materi Aljabar(faktor intern). Banyak siswa yang keliru dalam menentukan bentuk aljabar mana yang bisa di operasikan. Banyak siswa yang belum bisa menerapkan aturan pengoperasian bentuk aljabar (baik operasi pengurangan, penjumlahan, perkalian maupun pembagian terutama apabila operasi tersebut melibatkan bentuk aljabar negatif). Kesulitan ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian Aljabar tiga tahun terakhir di mana terdapat 55 % siswa belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru yaitu 6, 5. Berikut nilai persentase ketuntasan belajar Operasi Bentuk Aljabar tiga tahun terakhir.

**Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Belajar Operasi Bentuk Aljabar Tiga Tahun Terakhir Siswa Kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah**

No.	Angkatan	Persentase Ketuntasan (%)	
		Tuntas	Belum Tuntas
1	2007-2008	45	55
2	2008-2009	50	50
3	2009-2010	40	60
Rata-rata		45	55



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

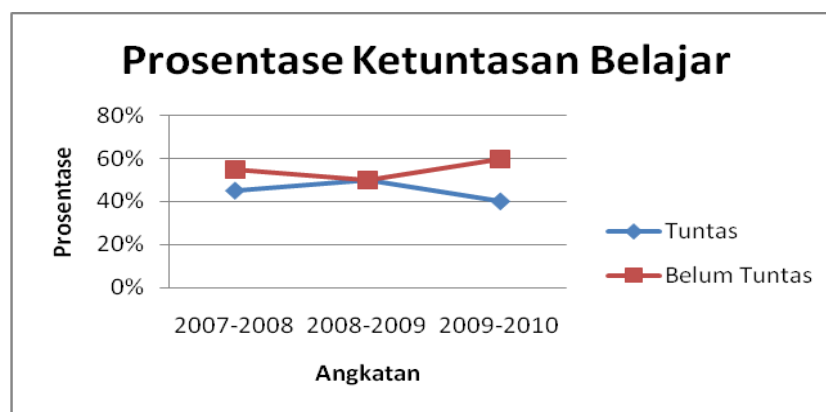
© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Sumber: Bapak Yayan Sofyan S.Pd guru matematika kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah angkatan 2007-2010. Data selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran 7 hal.156.

Untuk memperjelas data yang tertera berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat digambarkan dalam diagram garis sebagai berikut:

**Gambar 1.1 Grafik Nilai Ulangan Harian Aljabar Tiga Tahun**

**Terakhir**



Dari diagram 1.1 di atas terlihat bahwa nilai ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah lebih rendah dibandingkan dengan nilai siswa yang belum tuntas. Untuk angkatan 2007-2008 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 45%. Angkatan 2008-2009 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 50%. Angkatan 2009-2010 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 45%. Dari data di atas didapat nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 45%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa kurang dari 50% sehingga perlu kiranya bagi guru untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang telah disampaikan, termotivasi untuk belajar yakni metode



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

permainan kereta domino. Permainan kereta domino yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang merupakan aplikasi dari teori belajar Dienes dengan mengadopsi dari permainan kartu domino tetapi di modifikasi ke dalam pembelajaran matematika. Permainan kereta domino ini menitikberatkan pada penanaman konsep ingatan pada siswa, adanya unsur kompetisi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, dan dikemas semenarik mungkin untuk mengatasi kejenuhan yang sering dialami siswa di kelas. Selain itu permainan kereta domino ini juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan kereta domino adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (*akrab*), dan dari jenuh menjadi riang (*segar*). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.

Prestasi belajar siswa akan meningkat apabila faktor yang menghambat proses pembelajaran dapat diatasi. Karena dengan meminimalisir hambatan dalam proses pembelajaran, ketercapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Apabila tujuan pembelajaran tercapai, siswa akan lebih mudah menerima materi, termotivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari penelusuran yang dilakukan penulis tentang penelitian pembelajaran matematika dengan permainan terhadap prestasi belajar siswa, terdapat beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan, hasil penelitian





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

tersebut menunjukkan hasil yang positif terhadap prestasi belajar siswa, penelitian tersebut diantaranya adalah:

1. Hasil penelitian tentang " Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri I Purwodadi Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan Tahun Pelajaran 2007/2008" dapat disimpulkan; (1) keterlaksanaan pembelajaran pecahan dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dikategorikan sangat baik (A). (2) Keaktifan siswa yang dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sangat baik (A). (3) Persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 81,81% yang dinyatakan tuntas belajar secara klasikal, terdapat 27 siswa yang tuntas belajar dan 7 siswa tidak tuntas belajar. Respon siswa terhadap pembelajaran pecahan dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dinilai positif. (Rulam, 2009: <http://segalamacam.com/lain-lain/skripsi-pendidikan-matematika/>)
2. Hasil penelitian tentang "Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Kalangan Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011" dapat disimpulkan; penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas III SDN 2 Kalangan Klaten Tahun Ajaran 2010/2011. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata hasil tes kondisi awal yaitu 46,62 dengan ketuntasan klasikal 23,53%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 55,74 dengan ketuntasan klasikal meningkat 52,94%. Tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat





menjadi 63,53 dengan ketuntasan klasikal meningkat 70,59%. Pada siklus III nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,94 dengan ketuntasan klasikal meningkat 82,35%. (Rony Ruseno, 2011: <http://contoh-ptk-skripsi-tesis.blogspot.com/2011/05/ptk-sma-026-penggunaan-kartu-domino.html>)

3. Penelitian tentang "Pengaruh Metode Permainan terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Matematika Pokok Bahasan Peluang (Studi Kasus di Kelas XI SMA PGRI Cirebon tahun ajaran 2006/2007)" dengan hasil metode permainan ternyata menghasilkan peningkatan prestasi belajar sebesar 42,8 % . (Mythe:2007:84)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan seperti yang telah diungkapkan di atas penerapan metode permainan domino memang telah terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa. Banyak sekali metode permainan yang dapat digunakan dalam penelitian, namun permainan yang dipilih hendaknya berdasarkan masalah yang ingin dipecahkan oleh peneliti. Dalam hal ini masalah yang ingin dipecahkan oleh peneliti meliputi kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika, kejenuhan yang dialami siswa, mudah lupa terhadap materi yang telah disampaikan guru dan kesulitan dalam mengoperasikan bentuk aljabar maka peneliti memilih metode permainan kereta domino diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terdapat di SMP NU Uswatun Hasanah. Permainan kereta domino ini tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang banyak ditemui, perbedaannya pada aturan main dan bentuk kartu domino yang berisi soal dan jawaban tentang materi yang ingin dibahas oleh peneliti. Peneliti



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

mengharapkan permainan ini selain dapat mengatasi masalah tersebut di atas, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas ini dengan judul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dengan Metode Permainan Kereta Domino dalam Pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegecik Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2011-2012".

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

### **1. Identifikasi Masalah**

#### **a. Wilayah Kajian**

Wilayah kajian dalam penelitian ini adalah tentang masalah pembelajaran dan sub wilayah kajian dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan permainan.

#### **b. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan perpaduan antara pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif.

#### **c. Jenis Masalah**

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan metode permainan kereta domino dalam pembelajaran Operasi



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2011-2012.

## 2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terlalu meluasnya pembahasan dalam penulisan ini, maka masalah dalam penulisan ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

### a. Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, prestasi belajar meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif, namun dalam penelitian ini yang diamati hanya meliputi aspek kognitifnya saja.

### b. Permainan Kereta Domino

Permainan kereta domino ini menitikberatkan pada penanaman konsep ingatan, soal-soal yang disajikan bukan untuk menyelesaikan atau menjawab suatu soal aljabar yang baru tetapi untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dan berlatih mengoperasikan aljabar sehingga siswa mengingat materi yang telah disampaikan guru. Permainan kereta domino ini disajikan berdasarkan teori belajar Dienes. Terdapat enam tahap dalam proses pembelajaran menurut Dienes namun untuk penelitian ini tahap belajar yang di ambil dibatasi hanya sampai empat tahap yakni tahap permainan bebas (*Free Play*), tahap permainan yang menggunakan aturan (*Games*), tahap permainan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kesamaan sifat (*Searching for communalities*), dan tahap permainan representasi (*Representation*).

### c. Materi Pelajaran

Materi pelajaran yang akan diajarkan dibatasi hanya pokok bahasan Operasi Bentuk Aljabar yang meliputi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah. Untuk operasi pecahan pada bentuk Aljabar tidak termasuk pokok bahasan peneliti mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti.

### 3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan kereta domino dalam pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon?
- c. Apakah terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan kereta domino dalam pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan yang terdapat pada perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.
2. Mengetahui prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan kereta domino dalam pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.
3. Mengetahui apakah terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan kereta domino dalam pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah Desa Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat bagi siswa**

- a. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik, aktif, kreatif dan menyenangkan, melalui kemas pembelajaran yang tertuang dalam pembelajaran matematika dengan permainan kereta domino.
- b. Membuat siswa lebih tertarik, merasa senang pada saat pembelajaran di kelas berlangsung sehingga siswa dapat menangkap dan memahami materi yang telah di sampaikan dengan lebih baik.
- c. Siswa dapat melakukan permainan kereta domino pada saat pembelajaran di kelas berlangsung maupun di luar jam pelajaran di kelas sehingga materi yang sudah dipelajari dapat lebih lama diingat.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- d. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## 2. Manfaat bagi guru

- a. Untuk meningkatkan profesional guru melalui upaya penelitian yang dilakukan.
- b. Mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam belajar matematika.
- c. Memberikan gambaran pada guru tentang masalah yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan memotivasi guru untuk memperbaikinya.
- d. Memberikan alternatif lain dalam mempergunakan metode belajar.

## E. Kerangka Pemikiran

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya peserta didik dalam belajar. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi dilatih menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi yang sarat tantangan dan persaingan.





Proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tidaklah mudah, sering kali guru dihadapkan pada kesulitan belajar siswa yang meliputi rendahnya minat siswa dalam belajar, rendahnya motivasi siswa untuk belajar, siswa sering lupa terhadap materi yang telah disampaikan, kejenuhan dalam belajar dan kesulitan siswa dalam belajar matematika yang mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah. Sehubungan dengan hal tersebut, guru perlu memperhatikan perbedaan individual peserta didik sehingga dalam pembelajaran harus berusaha untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. mengurangi metode ceramah;
2. memberikan tugas yang berbeda kepada setiap peserta didik;
3. mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuannya, serta disesuaikan dengan mata pelajarannya;
4. memodifikasi dan memperkaya bahan pembelajaran;
5. menghubungi spesialis, bila ada peserta didik yang mempunyai kelainan;
6. menggunakan prosedur yang bervariasi dalam membuat penilaian dan laporan;
7. memahami bahwa peserta didik tidak berkembang dalam kecepatan yang sama;
8. mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap anak bekerja dengan kemampuan masing-masing pada setiap pelajaran; dan
9. mengusahakan keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

(E Mulyasa, 2009:163)

Pembelajaran yang baik, akan menghasilkan prestasi belajar yang baik pula. Prestasi belajar merupakan salah satu bukti yang menunjukkan kemampuan atau keberhasilan seseorang yang melakukan proses belajar sesuai dengan bobot/nilai yang berhasil diraihnya. Prestasi belajar siswa mempunyai beberapa fungsi utama, salah satunya yakni prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

(Arifin dalam Rustinah ,2006: 24) semakin berkualitas seseorang maka akan semakin berharga orang tersebut dan semakin siap orang tersebut dalam menghadapi tantangan global yang sarat akan persaingan.

Mengingat pentingnya fungsi prestasi belajar siswa maka keberhasilan belajar siswa perlu diperhatikan karena sangat menentukan prestasi belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Setiap faktor (baik faktor internal maupun faktor eksternal) sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap kurang menyukai pelajaran matematika, merasa sulit memahami pelajaran, cenderung mudah lupa terhadap materi yang telah diajarkan serta jenuh dalam kegiatan belajar (faktor internal) ditambah lagi jam pelajaran matematika yang dilaksanakan pada siang hari (faktor eksternal), maka siswa tersebut membutuhkan pendekatan belajar yang membuat siswa dapat mengingat materi yang telah disampaikan, menyukai pelajaran, senang dan termotivasi belajar. Hal ini pula yang dialami oleh siswa-siswi kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMP NU Uswatun Hasanah pada tanggal 20 Oktober 2011 kepada beberapa siswa dan guru mata pelajaran matematika kelas VII (bapak Warsali, S.Pd.I dan bapak Yayan Sofyan S.Pd), diketahui bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran matematika rendah. Siswa sering lupa terhadap materi yang telah diajarkan sehingga menghambat guru dalam menyelesaikan pokok bahasan materi yang harus disampaikan kepada siswa. Guru harus terus mengingatkan siswa tentang materi yang telah diajarkan sehingga waktu yang dipergunakan untuk menyelesaikan satu pokok bahasan membutuhkan waktu yang tidak sedikit



sedangkan waktu yang tersedia terbatas. Khusus untuk pelajaran matematika di kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah Operasi Bentuk Aljabar. Banyak siswa yang keliru dalam menentukan bentuk aljabar mana yang bisa di operasikan. Banyak siswa yang belum bisa menerapkan aturan pengoperasian bentuk aljabar (baik operasi pengurangan, penjumlahan, perkalian maupun pembagian), soal bisa saja sederhana tetapi dalam aljabar uraiannya bisa cukup panjang, siswa cenderung malas untuk mengerjakannya padahal operasi tersebut membutuhkan kecermatan dan keuletan sehingga perlu adanya latihan yang lebih untuk itu. Untuk operasi penjumlahan saja banyak siswa yang salah menentukan hasil akhirnya, terutama apabila operasi tersebut melibatkan bilangan negatif/bentuk aljabar negatif. Hal ini berdasarkan hasil ulangan harian matematika siswa tiga tahun terakhir menunjukkan nilai yang paling rendah adalah pada materi Operasi Bentuk Aljabar dibandingkan dengan materi matematika yang ada.

Melihat permasalahan yang dialami siswa kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah seperti yang diuraikan di atas maka pada penelitian ini pendekatan yang diberikan kepada siswa tersebut yakni dengan metode permainan kereta domino, karena keunggulan permainan ini yang meliputi:

1. Permainan kereta domino ini menitikberatkan pada penanaman konsep ingatan pada siswa sehingga dapat mengingatkan siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya,
2. Permainan kereta domino ini terdapat unsur kompetisi untuk membangun suasana belajar yang penuh semangat, antusiasme, menyenangkan (*fun*), serius tapi santai (*sersan*), serta dinamis,.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

3. Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dan mengatasi kejenuhan yang sering dialami siswa di kelas, membuat suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.
4. Dengan adanya permainan, guru menjadi sosok yang lebih dekat dengan siswa sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi, membimbing dan mengarahkan siswanya serta siswapun tidak malu untuk bertanya kepada guru.
5. Permainan ini ditujukan untuk menanamkan konsep dasar(latihan dasar)/untuk melatih menerapkan aturan-aturan dasar dalam pengoperasian bentuk aljabar, siswa diharapkan dapat mengembangkannya sehingga siswa menjadi terampil dan terlatih dalam mengoperasikan bentuk aljabar.
6. Siswa dapat berlatih mengoperasikan bentuk aljabar di luar jam pelajaran.

Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, membuat siswa termotivasi untuk berlatih dan meningkatkan kemampuannya dalam memahami konsep hingga pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

**Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran**



## F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan hipotesis tindakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :  
Penggunaan metode "permainan kereta domino" dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP NU Uswatun Hasanah dalam pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar.

## G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi lima (5) Bab, adapun sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut;

Bab I                   Pendahuluan, memberikan gambaran tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis penelitian, serta sistematika penelitian





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Bab II	Landasan Teori, akan diuraikan tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang diperoleh dari buku referensi ataupun dari internet atau sumber lain yang relevan.
Bab III	Metode Penelitian, dalam Bab ini akan diuraikan tentang metode penelitian, Desain penelitian, subyek penelitian, waktu dan tempat penelitian, prosedur penellitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan tolak ukur keberhasilan penelitian.
Bab IV	Hasil penelitian dan pembahasan, akan diuraikan tentang deskripsi data yaitu gambaran kondisi obyek penelitian, hasil penelitian, analisis data serta pembahasan hasil penelitian
Bab V	Penutup, bagian ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian
Daftar Pustaka	Daftar pustaka memuat sumber informasi yang penulis gunakan, meliputi literature dari buku, kamus maupun makalah dan online yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.
Lampiran	Memuat semua informasi yang berhubungan dengan proses penelitian, meliputi instrument penelitian, teknik pengumpulan data pengolahan data statistik, serta daftar tabel.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2001. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- A.M, Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Cet.11*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zaenal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Cet. Ke-5*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zaenal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Cet. Ke-2*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Cet.3*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Edison.2009.*PengertianSikap*.(online).Tersedia:<http://ed150n5.blogspot.com/2009/08/pengertian-sikap.html> (13 Oktober 2011)
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran Cet.ke-7*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hajiyati, Sri. 2008. *Peningkatan Pemahaman Konsep Simetri melalui Model Pembelajaran Kreatif dengan Permainan Matematika(Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta)*.Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. (Online). Tersedia:<http://etd.eprints.ums.ac.id/725/> , (9 Oktober 2011)
- Haryati, Mimin. 2008. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan Cet.3*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kris. 2008. *Pembelajaran Matematika berdasarkan teori belajar Dienes*. (Online). Tersedia:[http://kris-21.blogspot.com/2007/12/pembelajaran-matematika-berdasar-teori\\_04.html](http://kris-21.blogspot.com/2007/12/pembelajaran-matematika-berdasar-teori_04.html), (12 Juni 2011)
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Guru Cet.5*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerates Learning Handbook*. Bandung: KAIFA
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis Cet.ke-6*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Mustaqim. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar Offset.
- Mythe, Ahmad. 2007. *Pengaruh Metode Permainan terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Matematika Pokok Bahasan Peluang (Studi Kasus di Kelas XI SMA PGRI Cirebon)*. Skripsi. Cirebon: Program Studi Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon (tidak diterbitkan).
- Nana Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Cet.9*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuharini, Dewi dan Tri Wahyuni. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya: untuk Kelas VII SMP dan MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru- Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ruseno, Rony. 2011. *Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Kalangan Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi. (Online). Tersedia: <http://contoh-ptk-skripsi-tesis.blogspot.com/2011/05/ptk-sma-026-penggunaan-kartu-domino.html>
- Ruseffendi. 1991. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: TARSITO
- Rustinah, Dede. 2006. *Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa antara yang Pembelajarannya Menggunakan Metode Penemuan dan Metode Ekspositori Kelas VII SMPN 1 Japara*. Skripsi. Cirebon: IAIN SNJ Cirebon-Tarbiyah
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran: untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Ade. 2011. *Pengertian Matematika*. (Online). Tersedia: <http://aaDesanjaya.blogspot.com/2011/06/pengertian-matematika.html> (13 Juni 2011)
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya Cet. 4*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, Wasty. 2003. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somadi, Ahmad. 2004. *Model Permainan Anak dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika (Studi Kasus Pola Permainan Anak di Taman Kanak-kanak Kota Cirebon)*. Skripsi. Cirebon: Program Studi Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Sterling, Mary Jane. 2005. *Algebra for Dummies*. Bandung: Pakar Raya.
- Subana, M dan Sudrajat. 2005. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung; Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukino dan Wilson Simangunsong. 2006. *Matematika SMP Jilid 1 untuk Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilawati, Susi. 2010. *Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Siswa dengan Penggunaan Tutor Sebaya (Penelitian Tindakan Kelas VII SMPN 2 Kramat Mulya Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan)*. Skripsi. Cirebon: Program Studi Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Sutikno, M Sobry. 2008. *Belajar dan Pembelajaran; Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil Cet.2*. Bandung:Prospect.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar Cet.ke-3*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun Kamus, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cet.8*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Math Kawan Pustaka. 2009. *Rumus Matematika SMP*. Jakarta; Kawan Pustaka.
- Trihendardi, C. 2009. *Step by Step SPSS 16: Analisis Data Statusik*. Yogyakarta: ANDI.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran; Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Moh.Uzer. 2008. *Menjadi Guru Profesional Cet.ke-22*. Bandung; Remaja Rosdakarya.
- Usman, Moh. Uzer dan Lilis Setiawati. 2004. *Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wikipedia. 2011. *Definisi Aljabar*. Jakarta: Wikipedia Org. (Online) Tersedia: <http://id.wikipedia.org/wiki/Aljabar>, (8 Agustus 2011)
- Wiraatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.