

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
E. Kerangka Berpikir	9
F. Hipotesis	11
G. Hasil Penelitian Terdahulu	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Pengertian Pendekatan Pembelajaran.....	14
B. Pendekatan Active Learning.....	15
1. Pengertian Pendekatan <i>Active Learning</i>	15
2. Permainan Kartu Domino dengan Pendekatan <i>Active Learning</i>	18
C. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.....	20
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	21

4. Pengelompokkan Media Pembelajaran.....	23
D. Media Kartu Domino.....	25
1. Pengertian Media Kartu Domino.....	25
2. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Domino Matematika	26
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Domino Matematika	27
E. Hasil Belajar	28
1. Pengertian Hasil Belajar	28
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
3. Indikator Hasil Belajar.....	30
F. Hasil Belajar Kognitif.....	31
G. Pecahan.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	37
B. Jenis dan Sumber Data	38
C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Teknik Analisis Data	40
E. Tempat Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Data	48
B. Hasil Penelitian.....	54
1. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan <i>Active Learning</i> Menggunakan Media Kartu Domino	54
2. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan <i>Active Learning</i> dengan Media Kartu Domino di Kelas Eksperimen.....	73
3. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan Pendekatan <i>Active Learning</i> Menggunakan Media Kartu Domino dengan Menggunakan Model Konvensional.....	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78

1. Gambaran proses pembelajaran mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Bandung yang menerapkan pendekatan <i>active learning</i> menggunakan media kartu domino pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.....	78
2. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan <i>Active Learning</i> dengan Media Kartu Domino di Kelas Eksperimen.....	84
3. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika yang Menerapkan Pendekatan <i>Active Learning</i> Menggunakan Media Kartu Domino Pada Kelas Eksperimen dan Menggunakan Model Konvensional Pada Kelas Kontrol.....	86
BAB V PENUTUP.....	88
A. Simpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90



DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Penjabaran Kompetensi Dasar	34
3.1 Pola Rancangan <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	38
3.2 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran	41
3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Peserta Didik	43
4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	48
4.2 Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Eksperimen Menerapkan Pendekatan <i>Active Learning</i> Dengan Media Kartu Domino	51
4.3 Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Kontrol	53
4.4 Hasil Keterlaksanaan Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	66
4.5 Hasil Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	67
4.6 Hasil Keterlaksanaan Aktivitas Guru Kelas Kontrol	69
4.7 Hasil Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol	71
4.8 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik Kelas Eksperimen	74
4.9 Hasil Uji Wilcoxon Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Eksperimen	75
4.10 Perhitungan N-gain Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	75
4.11 Uji Normalitas Skor Pretest Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
4.12 Uji-t' Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1.1 Kerangka Berpikir	11
4.1 Kegiatan Pretest Pada Kelas Eksperimen	50
4.2 Kegiatan Posttest Pada Kelas Eksperimen	51
4.3 Kegiatan Pretest Pada Kelas Kontrol	52
4.4 Kegiatan Posttest Pada Kelas Kontrol	53
4.5 Kegiatan Pembuka	54
4.6 Kegiatan Inti	55
4.7 Kegiatan <i>Active Learning</i>	55
4.8 Kegiatan Permainan	56
4.9 Kegiatan Mengerjakan Soal Evaluasi	56
4.10 Kegiatan Penutup	57
4.11 Aktivitas Guru Kelas Eksperimen Pertemuan 1	58
4.12 Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen Pertemuan 1	58
4.13 Aktivitas Guru Kelas Eksperimen Pertemuan 2	60
4.14 Aktivitas Guru Kelas Eksperimen Pertemuan 2	60
4.15 Aktivitas Guru Kelas Eksperimen Pertemuan 3	62
4.16 Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen Pertemuan 3	62
4.17 Aktivitas Guru Kelas Eksperimen Pertemuan 4	64
4.18 Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen Pertemuan 4	65
4.19 Keterlaksanaan Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	66
4.20 Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	68
4.21 Rata-rata Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Peserta Didik Kelas Eksperimen	68
4.22 Keterlaksanaan Aktivitas Guru Kelas Kontrol	70
4.23 Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol	72
4.24 Rata-rata Keterlaksanaan Pembelajaran Guru dan Peserta Didik Kelas Kontrol	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrument Test
2. Lembar Observasi Guru dan Peserta Didik
3. Media Kartu Domino
4. Soal Evaluasi
5. Hasil Belajar Peserta Didik
6. Persuratan

