DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN MOTTO iii

PERSEMBAHAN iv

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI v

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xii

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tindakan yang Dipilih 6

D. Tujuan Penelitian.....7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian 7

F. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Menentukan Luas dan Keliling 10

1. Definisi 10

2. Ranah-ranah Pembelajaran 10

3. Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Sederhana 18

B. Media Permainan Monopoli 25

1. Pengertian Media 25

2. Pengertian Permainan.....28

3. Media Permainan dalam Pendidikan 29

4. Permainan Monopoli 29

C. Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Matematika 32

D. Kemampuan Menentukan Luas dan Keliling pada Bangun Datar Sederhana melalui Media Permainan monopoli.....33

BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian 35

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian 40

C. Variabel yang Diselidiki 41

D. Rencana Tindakan 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Data dan Cara Pengumpulannya 47

F. Analisis Data 54

G. Indikator Kerja 56

H. Tim Peneliti dan Tugasnya 56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....58

B. Hasil Penelitian 59

C. Pembahasan 92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 96

B. Saran 97

DAFTAR PUSTAKA .....

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....

DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....

LAMPIRAN-LAMPIRAN .....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id