

**PENGARUH PERMAINAN HITAM HIJAU PINTAR
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SDN GAYUNGAN II SURABAYA**

SKRIPSI



Uniba Surabaya

**Syarif Hidayat
NIM 168000127**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2020**

**PENGARUH PERMAINAN HITAM HIJAU PINTAR
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SDN GAYUNGAN II SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya untuk memenuhi
sebagian Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Syarif Hidayat
NIM 168000127**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh: Syarif Hidayat
NIM 168000127

Judul Skripsi: Pengaruh Permainan Hitam Hijau Pintar Berbasis
Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar
Peserta didik Kelas V SDN Gayungan II Surabaya

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Surabaya, 9 Januari 2020

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd.
NIDN. 0720096701

Dra. Sri Mulyaningsih, M. S.
NIDN. 8875140017

Mengetahui
Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd.
NPP. 8710201/DY



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi 3-B/37 Telp. (031) 5053127 Surabaya 60234
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII/4 Telp. (031) 8281181, 8281183 Surabaya 60234

<http://kip.unipasby.ac.id/>

PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Syarif Hidayat
NIM : 168000127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Hitam Hijau Pintar Berbasis Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gayungan II Surabaya

Skripsi ini telah diuji dan disetujui oleh Panitia Ujian Skripsi Sarjana Pendidikan Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Pada hari : Kamis
Tanggal : 30 Januari
Tahun : 2020

Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua : _____
Dr. Suhari, S.Pd., M.Si.
2. Sekretaris : _____
Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.
3. Anggota : _____
Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd.
4. Anggota : _____
Drs. H. Athuri, S.H., M. Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarif Hidayat
NIM : 168000127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat

Surabaya, 21 Januari 2020
Yang membuat pernyataan,



Syarif Hidayat

ABSTRAK

Hidayat, Syarif. 2020. *Pengaruh Permainan Hitam Hijau Pintar berbasis Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas V SDN Gayungan II Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Drs. Atnuri, S.H., M.Pd. , (2) Dra. Sri Mulyaningsih, M.S

Kata Kunci: Pendekatan kontekstual, Permainan hitam hijau pintar Hasil belajar.

Telah dilaksanakan penelitian ini berdasarkan pada masalah yaitu masih banyaknya peserta didik yang kesulitan dalam pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini yaitu mengkaji aktivitas pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran serta mengkaji pengaruh pendekatan kontekstual berbasis permainan hitam hijau pintar terhadap hasil belajar. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan rancangan *quasi eksperimental posttest only control design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*.

Hasil uji validasi perangkat: lembar validasi RPP memperoleh skor 3.7, lembar validasi observasi aktivitas pendidik memperoleh skor 3.80, lembar validasi observasi aktivitas peserta didik memperoleh skor 3.74, lembar tes hasil belajar memperoleh skor 3.9 yang dinyatakan layak dan digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian. Setelah penelitian, dilakukan uji homogenitas diperoleh nilai Sig. 0,604, berarti data bersifat homogen. Uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. 0,144 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig. 0,180. Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pendekatan terlaksana dengan baik. Dan uji t-test diperoleh nilai Sig. 0,04 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan kontekstual berbasis permainan hitam hijau pintar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gayungan II Surabaya.

ABSTRACT

Hidayat, Syarif. 2020. Effect of Contextual Approach smart green black game based on the study of students in class V SDN Surabaya Gayungan II Academic Year 2019-2020. Thesis Program Elementary School Teacher, Teacher Training Faculty Adi Buana University PGRI Surabaya. Supervisor (1) Drs. Atnuri, SH, M.Pd., (2) Dra. Sri Mulyaningsih, M.S

Keywords: Contextual approach, smart green black Games, Learning outcomes.

This research has been conducted based on the problems that there are many learners who struggle in math. Purpose of this research examines the activities of teachers and students in learning and assess the influence of the black game green intelligent contextual approach based on learning outcomes. This research was quantitative with quasi experimental design posttest only control design. The sampling technique using simple random sampling.

The results of the validation test devices: validation of RPP sheet obtained a score of 3.7, validation sheet educator activity observation obtained a score of 3.80, the validation sheet activity observation learners obtain a score of 3.74, achievement test sheets obtained a score of 3.9 were declared eligible and used for data collection in the study. After research, conducted homogeneity obtained by the Sig. 0.604, meaning the data is homogeneous. Normality test the experimental class obtained by the Sig. 0.144 and the value obtained control class Sig. 0.180. It can be concluded the data were normally distributed.

The results showed that the activity of teachers and students in implementing a well implemented. T-test and obtained by the Sig. 0.04 then H_0 is rejected and H_a accepted. It can be concluded that there are significant contextual approach based on smart green black game against the study of students in class V SDN Gayungan II Surabaya.

Halaman Motto

1. Skripsi yang baik adalah skripsi yang jadi
2. Jangan menunda mengerjakan. Kalo bisa hari ini, kenapa harus nanti atau besok ?
3. Tidak ada kenikmatan kecuali sesudah kepayahan.
4. Tidak akan kembali hari-hari dan waktu yang telah berlalu.

“Waktu ibarat Pedang bermata dua, jika tidak menggunakannya dengan baik, maka kau akan dipotong olehnya.”

Halaman Persembahan

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberi kemudahan, kelancaran, dan kesehatan dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak Fatchur Roziq dan Ibu Linnuroh, selaku kedua orang tua saya yang senantiasa ikhlas mendoakan, menemani, dan mendukung saya baik moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Untuk sahabat saya Shokhid, yang telah menemani dari awal masuk PGSD yang jadi teman sekelas, teman dikala senang maupun susah, teman yang segalanya.
4. Untuk teman sekelas, terutama Rosi Rizkika dan semuanya. Kalian luar biasa dalam segala hal terutama dalam hal motivasi.
5. Untuk teman HIMA terutama Wiwin, Ime, Santi, Dzakwan dan semuanya yang telah memberi dukungan, motivasi, dan ocehan yang luar biasa banyak.
6. Untuk teman-teman kelompok bimbingan, terutama Ariyanti, Kusuma, Aliv, Dinda, Arum dan semuanya yang selalu membantu menyempurnakan penelitian agar lebih baik.
7. Untuk “Grup Skripsi ? PACET SLURR” terutama Likha, Yasta, Bom-Bom dan semuanya yang selalu memberikan semangat, guyonan, dan hinaan dalam menyelesaikan skripsi.
8. Untuk Novitri Guna Dharma Putri, Joe, dan Bastol yang selalu mau menerima keluh kesah saat berkunjung di pondok pesantren ngalah guna melapangkan dada dalam sumpeknya mengerjakan skripsi.
9. Untuk Chusnul, Laily, Lely F, Meila, dan semua orang yang tidak bisa aku sebut satu persatu dalam pengerjaan skripsi ini. Kalian luar biasa. Kalian hebat
10. Untuk Yeni, Mozza, Nindy, Via, Rachel, Naya, Gyani dan seluruh anggota kelas IV SDN Gayungan II Surabaya yang telah menjadi penyemangat ketika magang
11. Untuk Seluruh penjaga warkop yang warkopnya pernah aku singgahi untuk mengerjakan skripsi terima kasih telah memberiku inspirasi dan tempat yang nyaman saat mengerjakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala karena atas limpahan rahmat dan hidayat-Nya, peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan tepat pada waktunya. Tugas skripsi ini tentang “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Permainan Hitam Hijau Pintar terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN Gayungan II Surabaya” telah tuntas dikerjakan.

Selesainya skripsi ini merupakan anugerah yang tidak terhingga dari Allah Subhanahu wa Ta'ala. Tidak akan terwujud sebuah skripsi ini tanpa limpahan kesehatan dari-Nya. Sungguh sebuah keberhasilan yang patut disyukuri. Dalam menyelesaikan skripsi ini, saya mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Drs. M. Subandowo M. S. selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Dr. Suhari, S.H., M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan.
3. Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd., selaku Kepala Program Strudi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
4. Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Sri Mulyaningsih, M.S., selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam melaksanakan bimbingan, pengarahan, dan dorongan dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Fatchur Roziq dan Ibu Linnuroh, selaku kedua orang tua saya yang senantiasa ikhlas mendoakan, menemani, dan mendukung saya baik moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Kindriani Nurul Wahyuke, S.Pd., M.Si., selaku kepala sekolah SDN Gayungan II Surabaya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Suwarti, S.Pd., selaku wali kelas V A dan Ibu Fivid, S. Pd., selaku walikelas V B yang telah memberikan izin untuk

melaksanakan penelitian, memberikan masukan dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

8. Bapak guru, Ibu guru dan seluruh staff SDN Gayungan II Surabaya yang telah membantu dan mendukung dalam melaksanakan penelitian.
9. Peserta didik dan Siswi SDN Gayungan II Surabaya khususnya kelas V-A dan V-B yang sudah sangat berpartisipasi aktif selama proses penelitian.
10. Teman-teman kelompok magang III, yang selalu memberikan yang terbaik dalam mengajar peserta didik.
11. Teman-teman kelompok bimbingan, yang selalu membantu menyempurnakan penelitian agar lebih baik.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melindungi kita semua dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, maupun bagi dunia pendidikan Aamiin.

Surabaya, 20 Januari 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Halaman Motto.....	vii
Halaman Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Dasar Teori	6
1. Pendekatan Pembelajaran	6
2. Pendekatan Pembelajaran Kontekstual.....	6
3. Karakteristik Pendekatan Kontekstual.....	7
4. Komponen Pendekatan Kontekstual.....	8
5. Langkah Penerapan Pendekatan Kontekstual	10
6. Manfaat Pendekatan Kontekstual	11
7. Kelemahan Pendekatan Kontekstual	13
8. Permainan Hitam Hijau Pintar.....	14
9. Matematika	14
10. Pembelajaran Matematika	14
11. Belajar.....	15
12. Hasil Belajar	15
13. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
14. Indikator Hasil Belajar	17

B. Tinjauan Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Konseptual.....	19
D. Hipotesis Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	22
B. Populasi dan Sampel Penelitian	22
1. Populasi	23
2. Sampel	23
C. Variabel Penelitian.....	24
1. Identifikasi Variabel	24
2. Definisi Operasional Variabel	25
D. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Pengumpulan Data Observasi.....	25
2. Pengumpulan Data Tes	26
E. Instrumen Penelitian	26
1. Observasi	26
2. Tes	27
F. Teknik Analisis Data.....	27
1. Analisis Hasil Tes.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	32
1. Hasil Validasi	33
2. Data Sebelum Penelitian.....	36
3. Data Hasil Penelitian	37
4. Data Hasil Tes	43
B. Pembahasan	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1	Rancangan Penelitian	22
3.2	Interval Kategori Penilaian.....	26
4.1	Hasil Uji Validasi RPP	30
4.2	Hasil Uji Validasi Observasi Pendidik.....	31
4.3	Hasil Uji Validasi Observasi Peserta Didik.....	32
4.4	Hasil Uji Validasi Tes Hasil Belajar.....	33
4.5	Deskriptif Nilai Ujian Tengah Semester	34
4.6	Uji Homogenitas Nilai PTS.....	35
4.7	Hasil Observasi Pendidik.....	36
4.8	Hasil Observasi Peserta Didik.....	38
4.9	Deskriptif Hasil <i>Posttest</i>	41
4.10	Uji Normalitas	42
4.11	Uji Homogenitas.....	44
4.12	Uji Hipotesis.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Kerangka Konseptual	19
4.1 Hasil Uji Validasi RPP	30
4.2 Hasil Uji Observasi Pendidik	31
4.3 Hasil Uji Observasi Peserta Didik	32
4.4 Hasil Uji Tes Hasil Belajar.....	33
4.5 Diagram Q-Q Plot Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	43
4.6 Diagram Q-Q Plot Hasil Belajar Kelas Kontrol	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran 1	Format Revisi Skripsi.....	55
Lampiran 2	Berita Acara Bimbingan Skripsi	56
Lampiran 3	Surat Permohonan Izin Penelitian	57
Lampiran 4	Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	58
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	59
Lampiran 6	Bahan Ajar	65
Lampiran 7	Lembar Kegiatan Peserta Didik	70
Lampiran 8	Lembar Tes Hasil Belajar	72
Lampiran 9	Lembar Validasi RPP.....	74
Lampiran 10	Lembar Validasi Observasi Aktivitas Pendidik .	80
Lampiran 11	Lembar Validasi Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	86
Lampiran 12	Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	92
Lampiran 13	Lembar Tes Hasil Belajar Eksperimen	98
Lampiran 14	Lembar Tes Hasil Belajar Kontrol	102
Lampiran 15	Lembar Observasi Aktivitas Pendidik	106
Lampiran 16	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	116
Lampiran 17	Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol	126
Lampiran 18	Hasil Validasi RPP.....	128
Lampiran 19	Hasil Validasi Observasi Aktivitas Pendidik	130
Lampiran 20	Hasil Validasi Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	132
Lampiran 21	Hasil Validasi Tes Hasil Belajar	134
Lampiran 22	Dokumentasi Penelitian	135
Lampiran 23	Matriks Penelitian	136

