

## ABSTRAK

**Elisabeth Grani Larasati, 2010. CBSA dengan Permainan Kartu. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan belajar dalam CBSA dengan permainan kartu, mengetahui hasil belajar siswa dalam CBSA dengan permainan kartu, mengetahui apakah CBSA dengan permainan kartu efektif terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SMP Santo Aloysius Sleman. Subyek penelitian adalah 23 siswa kelas VIII di SMP tersebut. Pengumpulan data dilaksanakan mulai bulan April sampai dengan 6 Agustus 2010 pada kelas VIII SMP Santo Aloysius.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, berusaha mengungkapkan fenomena yang ada dalam keadaan yang sebenarnya. Data yang dikumpulkan berupa kegiatan yang terjadi selama pembelajaran matematika dengan topik SPLDV. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan langsung ketika proses pembelajaran berlangsung, pengamatan dengan menggunakan instrumen observasi, perekaman dengan handycam dan perekaman suara dengan tape recorder. Data dianalisis dengan langkah – langkah yaitu : (i) transkripsi, (ii) penentuan topik-topik data, (iii) penentuan kategori-kategori data, (iv) penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian berupa kegiatan – kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran CBSA dengan permainan kartu yaitu interaksi guru dan siswa : siswa menerima pelaksanaan tugas dari guru, siswa menerima informasi dari guru, siswa menerima bimbingan dari guru. Interaksi siswa dan guru : siswa mengajukan pertanyaan pada guru, siswa meminta bantuan, siswa menunjukkan hasil pekerjaan, siswa terlibat dalam pengerjaan contoh soal, siswa menyatakan kesediaan untuk mengerjakan soal di depan, siswa mengutarakan pendapat. Interaksi siswa dan siswa : siswa mengajukan pertanyaan pada siswa lain, siswa menjelaskan / menerangkan materi pada siswa lain, siswa melakukan diskusi. Hasil belajar siswa yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, berani mengajukan pertanyaan, dapat menjelaskan kepada teman, mau mengajukan diri untuk mengerjakan tugas, menyampaikan pendapat dan berdiskusi / bekerjasama dengan siswa lain. Berdasarkan hasil pengerjaan LKS dan tes akhir, siswa telah dapat menyelesaikan soal – soal SPLDV dengan metode eliminasi namun kesulitan bila menggunakan metode grafik atau substitusi serta mengubah kalimat soal cerita dalam kalimat matematika. CBSA dengan permainan kartu cukup efektif terhadap partisipasi siswa dengan tingkat partisipasi 78,26 %.

**ABSTRACT**

**Elisabeth Grani Larasati. 2010. Students Active Learning use Playing Cards. Thesis. Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.**

This research aims to uncover the student's learning activities, to determine the effectiveness of Students Active Learning use playing cards to the students participations in learning activities. The research held in Saint Louis Sleman Junior High School. Subject of this research are 23 students of VIII<sup>th</sup> grade of Saint Louis Sleman Junior High School. The data collected at April until August, 6 2010.

The research was a qualitative descriptive research. It tried to show the real phenomenon. The data were collected while the students were learning about Linear Equalities in Two Variable through direct observations, indirect observations use observations instrument, handycam and voice recorder. The data analysis was conducted with the following steps : (i) transcription, (ii) determination topics, (iii) determination of data category, and (iv) conclusion.

The results of the research are a descriptions of students' learning activities in Students Active Learning use playing cards, consists of interaction between teacher and students : students accepted the tasks from their teacher, students accepted informations from their teacher, students accepted guidance from their teacher. Interactions between students and teacher : students asked their teacher, students asked for help, students showed their work, students involved in do the example, students wanted to do the exam in front of the other students, students gave their opinion. Interactions between students : students asked to the other students, students explained to the others, students discussed. The result of their learning were students answered the questions clearly, asked questions bravely, could explained to the others, involved to do the task, gave opinion or discuss with the others. Based on students work sheet and final exam, they solved Linear Equations in Two Variable using eliminations method but still have difficulties in using graphics method or substitution and made mathematics sentences. Students Active Learning use playing cards was effective enough to students participation in number 78,26%.