

**ABSTRAK**

**Judul : METODE PERMAINAN MATEMATIKA KONSTRUKTIVIS DENGAN INTELIGENSI GANDA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR**

**Oleh : Olinda Pereira**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan metode permainan matematika konstruktivis dengan inteligensi ganda dapat (1) menumbuhkan minat siswa-siswi kelas IIIA SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta, dan (2) meningkatkan prestasi belajar matematika mereka.

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dan kuantitatif, jenis penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan adalah Pre-test, Post-Test dan pengamatan terhadap 10 tindakan siswa-siswi yang menunjukkan minat mereka terhadap pembelajaran matematika dengan metode permainan matematika konstruktivis dengan inteligensi ganda. Untuk menentukan ada tidaknya peningkatan prestasi belajar matematika, peneliti membandingkan nilai rata-rata Pre-Test dan Post-Test. Untuk menentukan minat siswa-siswi terhadap pembelajaran matematika dilihat prosentase dari hasil pengamatan terhadap 10 tindakan siswa-siswi yang dilakukan guru kelas dan satu teman peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7–26 Januari 2004, dengan mengambil sampel siswa-siswi kelas IIIA SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) secara umum siswa-siswi kelas IIIA SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta berminat untuk belajar matematika dengan metode permainan matematika konstruktivis dengan inteligensi ganda dengan prosentase rata-rata 78,946%, (2) ada peningkatan prestasi belajar matematika siswa-siswi yaitu nilai rata-rata Post-Test lebih tinggi dari Pre-Test atau ada berbeda secara signifikan.

**ABSTRACT**

**THE CONSTRUCTIVE MATHEMATICS GAMES USING MULTIPLE  
INTELLIGENCES IN TEACHING-LEARNING MATHEMATICS FOR  
ELEMENTARY SCHOOL**

By

Olinda Pereira

The purpose of this research is to find out whether learning mathematics using the constructive mathematics games with multiple intelligences can (1) improve the interest of the third class students from the Kanisius Elementary School, Demangan Baru, Yogyakarta, and (2) increase student's achievement on mathematics.

This research is a qualitative and quantitative research. The instruments that were used are pretest, posttest, and observation toward student's activities during their learning process. If there is significantly difference between the pretest and posttest, it can be concluded that students improve their knowledge. From the observation of student's activities, the researcher can understand whether students are more interested in studying mathematics or not.

This research was done on January 7 until 26, 2004. The sample is 10 elementary students from SD Kanisius, Demangan Baru, Yogyakarta.

The research shows that (1) students are more interested in learning mathematics using the constructive mathematics games with multiple intelligences; and (2) students achievement of mathematics is increased. There is significantly difference between the posttest and pretest.