

ABSTRAK

Tantri Silvian. (1300252). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP dengan Pendekatan Kontekstual melalui Multimedia Interaktif.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melalui multimedia interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui apakah pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual melalui multimedia interaktif lebih tinggi secara signifikan daripada yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual tanpa multimedia interaktif; (2) mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual melalui multimedia interaktif lebih tinggi secara signifikan daripada yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual tanpa multimedia interaktif; dan (3) mengetahui apakah motivasi belajar siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual melalui multimedia interaktif lebih tinggi secara signifikan daripada yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual tanpa multimedia interaktif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap 2016/2017 di SMPN 1 Lembang, dengan sampel kelas VII D dan VII E. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* yang berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dan angket motivasi belajar siswa. Pengolahan dan analisis data menggunakan *uji two Independent Sample t-Test*, *uji Mann Whitney* dengan bantuan *IMB SPSS Statistic 22 for Windows*, dan *uji Pearson* dengan bantuan *Microsoft Excel 2007*, serta *Method of Successive Interval (MSI)* pada *software Microsoft Excel 2007*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual melalui multimedia interaktif lebih tinggi secara signifikan daripada yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual tanpa multimedia interaktif; (2) peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual melalui multimedia interaktif lebih tinggi secara signifikan daripada yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual tanpa multimedia interaktif; dan (3) tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual melalui multimedia interaktif dan yang pembelajarannya dengan pendekatan kontekstual tanpa multimedia interaktif.

Kata Kunci: Pendekatan Kontekstual, Multimedia Interaktif, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Tantri Silvian. (1300252). Improvement of Mathematical Problem Solving Ability and Learning Motivation of Junior High School Students Using Contextual Approach with Interactive Multimedia.

This research was motivated by the lack of mathematical problem solving ability of junior high school students. One of learning styles that can improve students' mathematical problem solving ability is by doing it in contextual approach with interactive multimedia. The purposes of this research are: (1) to find out whether students who are taught using contextual approach with interactive multimedia achieve significantly higher mathematical problem solving ability than those who are taught using contextual approach without it; (2) to find out whether students who are taught using contextual approach with interactive multimedia improve their mathematical problem solving ability significantly higher than those who are taught using contextual approach without it; and (3) to find out whether students who are taught using contextual approach through interactive multimedia have significantly higher learning motivation than those who are taught by using contextual approach without interactive multimedia. Populations of the research are seven graders year 2016/2017 of Junior High School 1 Lembang, with sample VII D and VII E. Design of research that was used is Quasi Experimental Design in the form of Nonequivalent Control Group Design. The instruments used were test on students' mathematical problem solving and questioner on students' learning motivation. Processing and analysis of test data using Two Independent Sample t-Test, Mann Whitney test with IMB SPSS Statistic 22 for Windows, and Pearson test with Microsoft Excel 2007, and Method of Successive Interval (MSI) in Microsoft software Excel 2007. The results showed that: (1) the students who are taught using contextual approach through interactive multimedia has made significantly higher achievement in their mathematical problem solving ability than those who are taught using contextual approach without interactive multimedia; (2) the students who are taught using contextual approach through interactive multimedia has made significantly higher improvement in their mathematical problem solving ability than those who are taught using contextual approach without interactive multimedia; and (3) there was no difference in learning motivation of students who are taught using contextual approach through interactive multimedia and who are taught using contextual approach without interactive multimedia.

Key Word: Contextual Approach, Interactive Multimedia, Mathematical Problem Solving Ability, Learning Motivation