



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING*  
BERBANTUAN MEDIA *COMPACT DISC (CD)* INTERAKTIF TERHADAP  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA POKOK  
BAHASAN SEGIEMPAT KELAS VII  
(Studi Eksperimen di Kelas VII SMPN 1 Ciwaringin)**

**SKRIPSI**



**NOVI NURMAYANTI**

NIM : 58451121

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2013 M/1433H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## ABSTRAK

### NOVI NURMAYANTI: “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan *Compact Disk* (CD) Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pokok Bahasan Segiempat Kelas VII (Studi Eksperimen di Kelas VII SMPN 1 Ciwaringin)”

Dalam memahami konsep-konsep pada materi pelajaran yang bersifat abstrak, siswa masih merasa kesulitan. Pembelajaran *Problem Solving* dapat mendorong siswa bekerjasama sehingga lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan ide yang dimiliki. *Compact Disk* (CD) Interaktif juga dapat menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Segiempat merupakan salah satu materi yang bersifat abstrak. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact disk* (CD) merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pokok segiempat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah siswa dalam model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact disk* (CD) dapat mencapai ketuntasan belajar, serta apakah kemampuan pemecahan masalah dan aktivitas siswa dalam model pembelajaran *Problem Solving* dengan media *Compact disk* (CD) pada materi pokok segiempat lebih baik daripada pembelajaran *Problem solving*.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 1 Ciwaringin tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 2 kelas dengan 80 siswa. Sedangkan sampel diambil secara *Random Sampling* yaitu kelas VII-A yang menggunakan pembelajaran *Problem Solving* dengan jumlah siswa 40 dan kelas VII-B yang menggunakan model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact disk* (CD) interaktif. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar siswa dengan menggunakan uji statistik analisis regresi. Berdasarkan tabel menunjukkan regresi yang dicari nilai sig. Dari konstanta =  $0,005 < 0,05$  dan nilai sig. variabel X nya sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian persamaan yang tepat untuk kedua variabel tersebut adalah  $\hat{Y} = 0,768 + 4,128 X$ . Dari persamaan tersebut jika tanpa penggunaan *Compact Disc* (CD) interaktif maka keaktifan siswa sebesar 0,768 dan koefisien regresi sebesar 4,128 menyatakan bahwa setiap penambahan (peningkatan) maka akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebesar 4,128 dan hasil nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,81998. Artinya 81,998% dapat dijelaskan oleh aktivitas peserta didik melalui hubungan linear persamaan  $\hat{Y} = 0,768 + 4,128 X$ , sisanya ditentukan oleh faktor. Sedangkan dari uji hipotesis didapat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,964511 > 1,667$  yang artinya bahwa terdapat pengaruh kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan CD interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa yang tidak menggunakan CD interaktif.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Media *Compact Disc* (CD) Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pokok Bahasan Segiempat Kelas VII (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Ciwaringin)”, oleh Novi Nurmayanti dengan NIM 58451121, telah dimunaqosahkan pada hari kamis tanggal 31 Januari 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Panitia Munaqosyah

Tanggal

Tanda Tangan

Ketua Jurusan  
Toheri, S.Si, M.Pd  
NIP : 197307162000031002

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Sekretaris Jurusan  
Reza Oktiana Akbar, M.Pd  
NIP : 198110222005011001

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Penguji I  
Reza Oktiana Akbar, M.Pd  
NIP : 198110222005011001

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Penguji II  
Budi Manfaat M.Si  
NIP : 198111282008011008

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Pembimbing I  
Toheri, S.Si, M.Pd  
NIP : 197307162000031002

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Pembimbing II  
Darwan, M. Kom  
NIP : 19810910 200801 1 010

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah

**Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag**  
NIP : 197103021998031002



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Media *Compact Disc* (CD) Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pokok Bahasan Segiempat Kelas VII". Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan itu semata-mata karena keterbatasan penulis, baik dalam ilmu maupun pengetahuan.

Penulis juga menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak maka penulis tidak akan berhasil dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksum Mukhtar, MA., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Toheri, S.Si, M.Pd, Ketua Jurusan Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Toheri, S.Si.,M.Pd. selaku dosen pembimbing I IAIN Syekh Nurjati.
5. Bapak Darwan, M.Kom. selaku dosen pembimbing II IAIN Syekh Nurjati.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

6. Bapak Jamaludin, S.Pd, guru matematika SMP Negeri 1 Ciwaringin yang telah membantu terlaksananya penelitian.
7. Guru, karyawan, dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Ciwaringin atas kerjasama dan bantuannya dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Seluruh dosen Jurusan Matematika yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan membantu kelancaran dalam penyusunan Proposal ini.
9. Kedua orang tua, keluarga, suami tercinta dan anakku tersayang serta teman-teman yang telah memberikan doa, dorongan, dan semangat yang tidak ternilai harganya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberi rahmat serta hidayah-Nya pada kita semua baik di dunia maupun di akhirat. Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Allah Yang Maha Kuasa, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi Almamater pada khususnya serta pembaca pada umumnya.

Cirebon, Januari 2013

Penulis

**Novi Nurmayanti**

NIM. 58451121



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	10
1. Belajar dan Pembelajaran Matematika .....	10
2. Model pembelajaran <i>problem solving</i> .....	13
3. <i>Compact Disk</i> (CD) interaktif Sebagai Media Pembelajaran .	16
4. Kemampuan Pemecahan Masalah .....	22
5. Keaktifan Peserta Didik .....	27
6. Uraian Materi Pokok Segiempat .....	29
B. Penelitian Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	37
D. Hipotesis Penelitian .....	39



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Sasaran, Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian .....	41
B. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	42
C. Metode Penelitian .....	43
D. Desain Penelitian .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	45
F. Instrumen Penelitian .....	47
G. Teknik Analisis Data .....	50
H. Hipotesis Statistik .....	52

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	60
B. Analisis Data .....	65

### BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran .....	81

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kenyataan menunjukkan bahwa pelajaran matematika diberikan di semua sekolah, baik di jenjang pendidikan dasar maupun pendidikan menengah. Matematika yang diberikan di jenjang persekolahan itu sekarang biasa disebut sebagai matematika sekolah (*school mathematics*). Sudah barang tentu diharapkan agar pelajaran matematika yang diberikan di semua jenjang persekolahan itu akan mempunyai kontribusi yang berarti bagi bangsa masa depan, khususnya dalam “mencerdaskan kehidupan bangsa” (Soedjadi, 2000:3).

Namun, kenyataan di lapangan belumlah sesuai dengan yang diharapkan. Hasil study menyebutkan bahwa meski adanya peningkatan mutu pendidikan yang cukup menggembirakan, namun pembelajaran dan pemahaman siswa SMP (pada beberapa materi pelajaran—termasuk matematika) menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Pembelajaran di SMP cenderung *text book oriented* dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung abstrak dan dengan metode ceramah sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berfikir siswa atau dengan kata lain tidak melakukan pengajaran bermakna,





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal (Widdiharto, 2004:1).

Sejak lama, pemecahan masalah telah menjadi fokus perhatian utama dalam pengajaran matematika di sekolah. Sebagai contoh, salah satu agenda yang dicanangkan *The National Council of Teachers of Mathematics* di Amerika Serikat pada tahun 80-an adalah bahwa “*Problem Solving must be the focus of school mathematics in the 1980s*” atau pemecahan masalah harus menjadi fokus utama matematika sekolah di tahun 80-an (Suherman, 2003:92).

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, peserta didik dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Melalui kegiatan ini, aspek-aspek kemampuan matematika penting seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian, komunikasi matematika, dan lain-lain dapat dikembangkan secara lebih baik (Suherman, 2003:89).

Mencermati hal tersebut di atas, seorang guru harus mampu memilih suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakanyaitu dengan model pembelajaran *Problem Solving*. Model



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

pembelajaran *Problem Solving* dipandang sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berfikir tinggi (Suyitno, 2004:36). Kelebihan dari model pembelajaran ini antara lain:

1. siswa lebih terlatih dalam *problem solving skill*
2. mendorong siswa untuk berfikir alternatif
3. melatih keruntutan berfikir logis siswa.

Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa, maka dapat memanfaatkan suatu media pembelajaran. Pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran dapat mengatasi beberapa hambatan bagi siswa yang memiliki daya abstraksi rendah (Yustinus, 2005:5). Salah satu media pembelajaran multimedia melalui komputer yaitu dengan menggunakan *Compact Disk (CD)*. *Compact Disk (CD)* merupakan sebuah alat yang sudah familier di masyarakat umum. Sebagai media, CD sudah memenuhi persyaratan untuk dijadikan media pembelajaran. *Compact Disk (CD)* interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya, cukup populer dalam masyarakat dan yang paling penting dapat memperjelas konsep bagi siswa.

Dengan suasana belajar matematika yang menyenangkan (*joyfull learning*), maka dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru harus dapat memfasilitasi anak agar berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki secara optimal dan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

membuat siswa aktif dalam belajar. Sehingga tujuan utama dari pembelajaran matematika dapat tercapai. Seorang anak akan dengan mudah menerima pelajaran apabila anak belajar tanpa beban. Suasana hati, suasana kelas yang menyenangkan akan mempengaruhi pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari (Hidayah, 2006:261).

Oleh karena itu, akan diterapkan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc (CD)* interaktif dalam pembelajaran matematika materi pokok segiempat untuk lebih memudahkan konsep ini. Diharapkan dengan model pembelajaran ini, aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat dan dapat mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Media *Compact Disc (Cd)* Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pokok Bahasan Segiempat Kelas VII Di SMP Negeri 1 Ciwaringin**”.

## **B. Rumusan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- b. Guru belum mengembangkan pembelajaran problem solving dengan menggunakan CD interaktif.
  - c. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional.
  - d. Prestasi belajar matematika siswa masih rendah.
  - e. Siswa masih kesulitan dalam mempelajari matematika, karena minimnya metode guru yang digunakan.
  - f. Kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan pembelajaran *Problem Solving*.
  - g. Pengaruh pembelajaran *Problem Solving* dengan CD terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.
2. Pembatasan Masalah
- Melihat luasnya ruang lingkup yang diuraikan maka untuk menghindari pembiasaan dalam pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:
- a. Penggunaan CD interaktif dalam pembelajaran matematika dalam penelitian ini dalam penyajian materi tentang segiempat yang penulis terapkan di dalam kelas.
  - b. Hasil belajar matematika peserta didik diambil dari hasil pre-test dan post test pada materi pokok bahasan segiempat.
  - c. Sasaran penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP N 1 Ciwaringin.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

### 3. Pertanyaan penelitian

Dalam kegiatan belajar peserta didik memiliki kemampuan yang bervariasi dalam berfikir, berbicara dan melihat. Seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan metode belajar secara komprehensif agar semua siswa dapat memahami materi belajar secara optimal. Dari uraian di atas, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan, yaitu:

- a. Apakah kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif lebih baik daripada tanpa berbantuan *Compact Disc* (CD) interaktif?
- b. Apakah kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif dapat memenuhi KKM yang telah ditentukan sekolah yang bersangkutan?
- c. Apakah keaktifan siswa pada model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif berpengaruh positif terhadap penguasaan materi siswa kelas VII semester 2 pada materi pokok segiempat?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan siswa dalam model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif lebih baik daripada kemampuan siswa dalam pembelajaran *Problem Solving*.
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif dapat mencapai ketuntasan belajar yaitu memenuhi KKM yang telah ditentukan sekolah yang bersangkutan.
3. Untuk mengetahui apakah keaktifan peserta didik pada model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa kelas VII pada materi pokok segiempat.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
  - a. Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.
  - b. Peserta didik semakin tertantang dengan soal matematika yang rumit.
  - c. Meningkatkan kemampuan siswa.
  - d. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika meningkat.
  - e. Tercapainya ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

## 2. Bagi Guru

- a. Guru memperoleh suatu variasi pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif.
- b. Guru dapat ikut mengembangkan media *Compact Disc* (CD) interaktif.

## 3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kemampuan siswaserta tercapainya ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

## 4. Bagi Mahasiswa Pendidikan Matematika

Dapat memberikan gambaran dan pengetahuan mengenai keefektifan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Compact Disc* (CD) interaktif pada materi pokok segiempat.

## 5. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat menambah pengalaman dalam melaksanakan tugas pembelajaran di sekolah.
- b. Peneliti akan memiliki dasar-dasar kemampuan mengajar dan kemampuan mengembangkan pembelajaran *Problem Solving* menggunakan media *Compact Disc* (CD) interaktif.



- c. Peneliti dapat mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *Compact Disc* (CD) interaktif.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Anni, C. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arifin, Zaenal. 1991. *Evaluasi Instruksional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darhim. 1994. *Workshop Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwijanto. 2007. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komputer terhadap Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kretif Matematik Mahasiswa*. Bandung: Disertasi UPI. Tidak dipublikasikan.
- Hidayah, Isti. 2006. *Pengembangan Kecakapan Matematika dalam Pembelajaran sebagai Implementasi Pemenuhan Hak-Hak Anak. Prosiding Konferensi Nasional Matematika XIII*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hudojo, H. 2003. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: JICA.
- Kusni dan Kadaruslan. 2001. *Geometri Dasar*. Semarang: UNNES.
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Nuriana. 2005. *Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Video Compact Disc dalam Pembelajaran Matematika*. Online pada <http://www.mathematic.transdigit.com/index.php/mathematic-journal/model-pembelajaran-creative-problem-solving-dengan-video-compact-disk-dalam-pembelajaran-matematika.html>. tanggal 1 nopember 2011, jam 20.00 WIB.
- Rianto, Y. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rochmad. 2004. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi dalam Memecahkan Masalah Matematika*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Kontribusi Matematika dalam Pengembangan Potensi Daerah: Pendidikan, Industri dan Sistem Informasi di UNSOED Purwokerto, tanggal 6 Maret 2004. Purwokerto: UNSOED.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2005. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Sukino dan Wilson. 2007. *Matematika SMP Jilid 1 untuk Kelas VII Semester 1 dan 2*. Jakarta: Erlangga.
- Sumarmo, Utari. 2003. *Pembelajaran Matematika untuk Pelaksanaan Kurikulum berbasis Kompetensi*. Makalah Disajikan pada Pelatihan Guru Mematika, April 2003 di Jurusan Matematika ITB. Bandung: ITB.
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Salatiga: STAIN Salatiga Press.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Wardhani, Sri. 2003. *Pembelajaran dan Penilaian Aspek Pemahaman Konsep, Penalaran, komunikasi, dan Pemecahan Masalah Materi Pembinaan Matematika PMP*. Jogja: PPPG matematika.

Widdiharto, Rachmadi. 2004. *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*. Makalah disajikan dalam Diklat Instruktur/Pengembang Matematika SMP Jenjang Dasar di PPPG Matematika Yogyakarta, tanggal 10 s.d. 23 Oktober 2004. Yogyakarta: PPPG Matematika.

Winarti, Endang Retno. 2003. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan*. Semarang: Jurusan Matematika Universitas Negeri Semarang.

Yustinus. 2005. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Grafis dan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar Geometri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis. Semarang: Program Pasca Sarjana UNNES.

Handayani, Nurul. 2009. Jurusan Matematika. Universitas Negeri Semarang. *keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Think –Pair-Sare (TPS) Berbantuan Media Compact Disk (CD) Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP 4 Pati Kelas VIII Pada Materi Pokok Kubus Dan Balok*. Skripsi.

Endah R Wijayanti. 2011. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

*Kubus Dan Balok (PTK Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak, Sukoharjo. Tahun 2010/2011).*

Mimin Mintarsih, 2011. Jurusan Matematika. *Pengaruh Penggunaan CD Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Aljabar Dikelas VII SMP Budi Arti Kota Cirebon.* Institut Agama Islam Negeri (IAIN).