SARI

Aisah, K. P. N. 2017. "Penerapan *realistic mathematics education* berkarakter islami berbantuan permainan *hide and seek* terhadap kemampuan pemecahan masalah". Skripsi, Pendidikan Matematika. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I Imam Kusmaryono, S.Pd., M.Pd., II. Muhamad Aminudin, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Kemampuan Pemecahan Masalah, *Realistic mathematics edcation, hide and seek,* Karakter Islami, Pecahan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah berbantuan permainan *hide and seek,* mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang dikenai pembelajaran *realistic mathematics education* berkarakter islami berbantuan permainan *hide and seek* lebih baik dari yang dikenai pembelajaran *realistic mathematics education* berkarakter islami, dan mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan pembelajaran *realistic mathematics education* berkarakter islami berbantuan permainan *hide and seek* mencapai kriteria minimal 75.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs At-Thosari kalirejo yang berjumlah 64 orang. Ditentukan pada kelas eksperimen pada kelas VII A sebanyak 21 siswa, kelas kontrol VII B dengan 20 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, dan test. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas antara kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan berasal dari varian yang homogen.

Hasil penelitian menunjukkan, aktivitas siswa diperoleh menggunakan uji statistik regresi linier sederhana dengan persentase sebesar 72,5% berkategori sedang. Pada distribusi t diperoleh nilai sig. Nilai kelompok $t_{hitung} = 4.431 > t_{tabel} = 1{,}725$ dengan probabilitas sig. 0,000 < 0,05. Ini berarti variabel aktivitas siswa mempunyai hubungan linier terhadap kemampuan pemecahan masalah. Pengaruh aktivitas siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah diperoleh persamaan $Y = -27{,}055 + 1{,}484X$. Nilai $F_{hitung} = 19{,}635 > F_{tabel} = 4{,}38$ dengan probabilitas nilai sig. Sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai R square 0,508= 50,8%, ini berarti 50,8% variasi yang terjadi didalam Y dapat dijelaskan oleh X melalui model regresi $Y = -27{,}055 + 1{,}484X$, sedangkan 49,2% nya dipengaruhi oleh variabel lain. Rata – rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 82,62. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 68,25. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan pembelajaran *realistic mathematics education* berkarakter islami berbantuan permainan *hide and seek* pada pembelajaran dapat dikatakan lebih baik dari pembelajaran *realistic mathematics education* berkarakter islami.

ABSTRAC

Aisah, K. P. N. 2017. "The adoption of realistic mathematics education assisted the Islamic character of the game of hide and seek on the ability of solving problems". Thesis, Mathematics Education.Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Supervisor I Imam Kusmaryono, S.Pd.,M.Pd., II. Mohammed Aminudin, S.Pd.,M.Pd.

Keywords: Problem Solving Ability, Realistic mathematics education, hide and seek, Character Islami, Smithers.

This study aims to determine the effect of student activity on problem-solving skills assisted a game of hide and seek, know the average problem-solving ability among students who are subject to the mathematics realistic learning education characterized by an Islamic-assisted game of hide and seek better-than-subject learning realistic mathematics education character Islamic, and determine the average problem-solving ability of students to use mathematics realistic learning education assisted the Islamic character of the game of hide and seek achieve a minimum of 75 criteria.

This research is quantitative. The population in this study were students of class VII MTs At-ThosariKalirejo with total 64 people. Specified in the class experiment in class VII A were 21 students, the control class VII B with 20 students. Collecting data using the method of observation and tests.First tested the normality and homogeneity between the experimental and control classes to know that both classes derived from the normal distribution and homogeneous variants.

Results showed that the activity of the students obtained using simple linear regression test with a percentage of 72.58%. T distribution obtained sig. Value group t = 4,431> t table = 1.725 with sig probability. 0.000 <0.05. This means the student activity variables have a linear relationship to the problem-solving ability. The influence of student activity on the ability of problem solving acquired equation Y = -27.055 + 1,484X. Value of F = 19.635> F table = 4.38 with probability sig. 0,000 <0,05 and R-square value 0.508 = 50.8%, this means that 50.8% of variation in Y explained by X through the regression model Y = -27.055 + 1,484X, while 49.2% of them are affected by other variables. Average problem solving ability of students in the experimental class obtained at 82,62. While in the control group obtained a yield of 68,25. The conclusion of this research is the application of realistic mathematics education learning approach assisted Islamic character of the game of hide and seek on learning can be said to be better than learning realistic mathematics education Islamic character.