

## ABSTRAK

Siti Rothifatul Fitriyyah, 2017. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Pokok Bahasan Bilangan Pecahan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan MIPA, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Jember.

Pebimbing : (1) Christine Wulandari, S.Pd, M.Pd, (2) Yoga Dwi Windy K.N,S.Pd, M.Si

**Kata Kunci** : Aktivitas, Hasil Belajar, Media KOKAMI, Model Pembelajaran Berbasis Masalah.

Latar belakang yang mendasari penelitian ini adalah nilai kelas VII yang belum memenuhi nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan guru masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa pasif, sedikit tanya jawab dan siswa mencatat dari papan tulis. Sedikitnya tanya jawab dari siswa disebabkan siswa tidak berani bertanya secara lisan tentang materi yang belum dipahami, sehingga siswa tidak paham terhadap konsep yang telah diberikan oleh guru.

Masalah pada penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa saat penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Kokami pada sub pokok bahasan Bilangan pecahan kelas VII di SMP Ainul Yaqin tahun pelajaran 2016/2017 ? (2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Kokami pada Sub pokok bahasan Bilangan pecahan kelas VII di SMP Ainul Yaqin tahun pelajaran 2016/2017 ?

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 8 September - 23 September 2016 di kelas VII SMP Ainul Yaqin. Peneliti menggunakan empat metode pengumpulan data yaitu metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah aktivitas siswa mengalami peningkatan saat penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah media Kokami. Pada siklus 1, rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 45,84 % sedangkan pada siklus 2 naik menjadi 70,84 %. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus 1 ketuntasan klasikal 41,67% dan pada siklus 2 naik menjadi 91,67 %.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media kokami dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Aktivitas dan hasil belajar matematika siswa terus mengalami peningkatan sehingga berhasil memenuhi kriteria kesuksesan yang telah ditentukan.

## ABSTRACT

Fitriyyah, S.R, 2017. The Implementation of Problem Based Learning with KOKAMI media (boxes and mysterious cards) to improve student achievement and activity in fractions. Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, mathematics education program, Muhammadiyah university of jember.

Advisors : (1) Christine Wulandari,M.Pd (2) Yoga Dwi Windy K.N,M.Sc.

Keywords : Activity, Learning Score, Kokami media, Problem Based Learning model.

This research was motivated by the students' achievement of 7th grade which did not reach the established standards (KKM) of the school, which is 70. The results of this study were lower due to the teachers still use the lecture method. It caused passiveness of the students, a small portion of discussion, and only took a note from the board. It caused by the students' fearness of asking question orally about the material which they do not understand yet , so that students do not understand the concept that has been given by the teacher.

The problems in this study were (1) How is the increase of students activities of Problem Based Learning with Kokami media on the fractions? (2) How is the increase of students' learning score by implementing Problem Based Learning with Kokami media on fractions ?

The type of the research is a classroom action research. The research was conducted on September 8<sup>th</sup> until September 23<sup>rd</sup> 2016. The subject of this research is of 7th students are SMP Ainul Yaqin. The Researcher used four methods of data collection which used observation, interviews, documentation, and test. The instrument of the data was the observation sheet and test items.

The results of the study shows that the students activity increased after the implementation of Problem Based Learning model. In the first cycle, the average percentage of student activity amounted to 45.84%, while in the second cycle increased to 70.84%. The students' scores also increased. in the first cycle of classical completeness is 41.67% and in the second cycle increased to 91.67%.

The conclusions of this research are the implementation of Problem Based Learning model with Kokami media can increase the students' activity and mathematics score. Furthermore activities and achievement continue to increase are pass the students' determined criteria.