**ABSTRAK**

Brilianti, Abdi Putri. 2012. *Keefektifan Model Pembelajaran Make AMatch Berbasis Inquiry dan Pendidikan Karakter pada Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Dimensi Tiga Kelas X*. Skripsi. Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama: Prof.Dr. St. Budi Waluya, M.Si, Pembimbing Pendamping: Dra. Kusni, M.Si

Kata kunci: pembelajaran *Make AMatch*, *Inquiry*, pendidikan karakter, kemampuan pemecahan masalah

Matematika yang bersifat abstrak menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menyelesaikan soal matematika.Penyebab lainnya adalah karena pembelajaran matematika kurang inovatif dan siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri ide-idenya.

Adapun permasalahan yang akan dibahas adalah apakah ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang memperoleh pembelajaran *Make AMatch* berbasis *Inquiry* dan pendidikan karakter dengan siswa yang memperoleh pembelajaran ekspositori pada materi dimensi tiga.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 12 Semarang tahun pelajaran 2011/2012. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acakdan terpilih kelas X 1 sebagai kelas eksperimen menggunakan pembelajaran *Make AMatch* berbasis *Inquiry* dan pendidikan karakter, kelas X 2 sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran ekspositori. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji proporsi, uji perbedaan rata-rata, dan uji regresi linear sederhana, sebelumnya akan di uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, diperoleh bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata kemampuan pemecahan masalah berturut-turut 77,6 dan 70,1. Berdasarkan uji hipotesis 1, uji ketuntasan belajar klasikalnya diperoleh $z\_{hitung}=1.97>z\_{tabel}=1.64$, ini berarti siswa kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar klasikal (persentase ketuntasan belajar 90,32%). Berdasarkan uji hipotesis 2, diperoleh $t\_{hitung}=3.39>t\_{tabel}=1.67$, ini berarti bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sedangkan pada uji hipotesis 3 diperoleh bahwa ada pengaruh antara aktivitas siswa terhadap kemampuan pemecahan pemecahan masalah sebesar 79,28%.

 Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut. Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar dan lebih baik daripada kelas kontrol. Besarnya pengaruh aktivitas siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah 79,28%. Pembelajaran *Make AMatch* berbasis *Inquiry* dan pendidikan karakter lebih efektif daripada pembelajaran ekspositori.