



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* (CPS) BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 22
SEMARANG PADA MATERI POKOK SEGIEMPAT**

skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Matematika

oleh

Wegig Satyawada

4101406027

PERPUSTAKAAN
UNNES

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2010

ABSTRAK

Satyawada, Wegig. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 22 Semarang Pada Materi Pokok Segi Empat. Skripsi, Jurusan Matematika FMIPA UNNES. Dr. Hardi Suyitno, M.Pd dan Drs. Darmo.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Keaktifan Siswa, Model Pembelajaran CPS, Media Permainan

Banyak siswa masih merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep pada materi pelajaran yang bersifat abstrak. Geometri merupakan pelajaran yang bersifat abstrak, dan segi empat adalah materi yang terdapat dalam geometri. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat, salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media permainan ular tangga. Dengan media permainan ular tangga ini diharapkan pembelajaran akan terasa menyenangkan sehingga membantu guru untuk mengoptimalkan pembelajarannya. Model pembelajaran ini digunakan dalam penelitian PTK dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah dengan penerapan model pembelajaran CPS berbantuan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang pada materi pokok segi empat? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang pada materi pokok segi empat melalui penerapan model pembelajaran CPS berbantuan media permainan.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 22 Semarang. Rencana penelitian ini berupa prosedur kerja dalam suatu penelitian tindakan kelas yang ditempuh secara bertahap. PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Penelitian ini dikatakan berhasil jika memenuhi indikator, yaitu telah mencapai ketuntasan individual sekurang-kurangnya 66% ditandai dengan pencapaian nilai akhir 66 dan satu kelas yang telah mencapai ketuntasan individual sekurang-kurangnya 85%.

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 68,8 dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 75,1. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 80% dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 90,32%, sedangkan persentase keaktifan siswa pada akhir siklus I adalah 80,56% dan pada akhir siklus II menjadi 90,28%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan CPS berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa SMP Negeri 22 Semarang. Model pembelajaran ini dapat lebih optimal jika diikuti dengan pengelolaan kelas dan perencanaan yang baik oleh guru. Sebaiknya pembelajaran menggunakan media permainan juga digunakan pada materi pokok bahasan yang lain agar pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa.