

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Atnil, Erica. 2015. *Strategi Siswa Menyelesaikan Masalah Kontekstual yang Berkaitan Dengan Permainan Matematika Sederhana*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Kata kunci: Matematika, pemecahan masalah, kontekstual, strategi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah kontekstual dengan menggunakan pengetahuan matematika yang telah dipelajari sejak duduk di sekolah dasar hingga sekarang. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hambatan yang ditemui siswa dalam menyelesaikan masalah kontekstual melalui permainan matematika sederhana dan mengetahui strategi siswa untuk memenangkan permainan matematika sederhana.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan tes tertulis mengenai matematika dasar dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan empat siswa Sekolah Menengah Pertama yaitu 1 siswa dan 1 siswi dari SMP Joannes Bosco Yogyakarta serta 1 siswa dan 1 siswi dari SMP Negeri 3 Depok Yogyakarta.

Hasil dari penelitian ini adalah keempat siswa menggunakan strategi sekuensial, strategi coba-coba dan strategi gambar untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang diberikan. Semua siswa mengalami kesulitan untuk membahasakan idenya secara matematis. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa mengerjakan soal pemecahan masalah di sekolah.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

Atnil, Erica. 2015. *Students' Strategies in Solving Contextual Problem Through Simple Mathematical Game*. Mini Thesis. Yogyakarta: Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University.

Keyword: Mathematics, Problem Solving, Contextual, Strategy.

The researcher attempts to found out the way the students think in solving contextual problem using the mathematics knowledge which has been obtained since they were in elementary school. The study aims to find out the problems encountered by the students in solving contextual problem using simple mathematical game and to know their strategies in solving the game.

The method used in the study was qualitative method. The data collection is done in interview and basic mathematics assessment. For the interview, there were four interviewees involved. Two of them were Joannes Bosco Junior High School students (one male and one female) and the other two were state junior high school SMP 3 Depok Yogyakarta students (one male and one female).

The result of the study was the four students use sequential strategy, trial-and-error strategy, and image strategy to solve the problem. All the students experienced difficulties in delivering their ideas systematically for they are not used to working on problem solving at school.