

# PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENGGUNAAN MASALAH KONTEKSTUAL MATEMATIKA

**Riza Fatimah Zahrah dan Tatang Herman**

Riza.zahrah@yahoo.com  
Guru SD Negeri 2 Maniskidul

## **ABSTRACT**

*This research purpose to analyse the enhancement of word problem solving instruction and motivation to study of student as a result of the implementation of learning that is using contextual problem of mathematic. This research method is quasi-experiment, which uses non-equivalent control group design for data collecting. Population in this study was all student of fifth grade at Elementary School Maniskidul 2 and Maniskloor 2, Kuningan. Furthermore, the research sought to collect data mathematical word problem solving based on instrument which was designed using test and likert's cal attitude, also observation was used to analyse student's motivation. To analyse statistical data, the researcher use independent sample t-test, Mann-Whitney U. The results of this study show that there are differences in mathematical word problem solving and motivation between students who study with contextual problem of mathematics and students with direct instruction based score N-gain. In addition, these learning method influenced their motivation as well. The last, there hasn't influenced learning method toward their level of mathematical word problem solving achievement (high, average and low), nor has influenced to the students who were taught with contextual problem of mathematic.*

**Keywords:** *contextual problem of mathematic, word problem solving instruction, motivation*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita dan motivasi belajar siswa sebagai akibat dari. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, dengan desain yang digunakan adalah *'nonequivalent control group design'*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Maniskloor dan siswa kelas V SDN 2 Maniskidul. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menyelesaikan soal cerita dan angket skala serta lembar observasi untuk menganalisis motivasi belajar siswa. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *independent sample t-test, Mann-Whitney U*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita dan motivasi belajar siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan masalah kontekstual matematika dan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung berdasarkan skor N-gain; ditinjau berdasarkan level kemampuan awal menyelesaikan soal cerita menunjukkan bahwa pengelompokan berdasarkan level kemampuan awal menyelesaikan soal cerita berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita. Terdapat perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan masalah kontekstual matematika ditinjau berdasarkan kemampuan awal menyelesaikan soal cerita (tinggi, sedang dan rendah).

**Kata kunci:** masalah kontekstual matematika, kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika, motivasi belajar

## **PENDAHULUAN**

Adapun tujuan mata pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar siswa mampu: (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (Depdiknas, 2006).

Pada tujuan mata pelajaran Matematika Depdiknas mengharapkan semua siswa pada

jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki kemampuan pemecahan masalah untuk memecahkan masalah yang disajikan. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terdiri dari kemampuan yang sederhana hingga kompleks. Dari kemampuan yang sederhana yaitu memahami masalah, bahwa siswa mengetahui mengenai hal-hal yang terdapat dalam masalah tersebut. Kemudian berlanjut ketahap yang lebih tinggi yaitu merencanakan penyelesaian untuk masalah

yang dihadapi. Dan tahapan yang ketiga yaitu melaksanakan perencanaan yang telah dibuat terhadap masalah yang dihadapi. Serta tahap yang paling tinggi yaitu mengecek kembali penyelesaian yang telah dilakukan atau melakukan penyelesaian lain untuk masalah yang dihadapi. Sejalan dengan pendapat Ruseffendi (2006) yang mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah amat penting dalam matematika, bukan saja bagi mereka yang di kemudian hari akan mendalami atau mempelajari matematika, melainkan juga bagi mereka yang akan menerapkannya dalam bidang studi lain dan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Wibowo, Djaelani & Sularmi (2012, hlm. 3) bahwa berdasarkan hasil observasi pada penelitiannya ditemukan siswa masih kesulitan mengubah kalimat soal menjadi kalimat matematika. Sejalan dengan pengalaman yang telah dilalui peneliti juga bahwa kesulitan yang dihadapi anak SD ketika mempelajari pelajaran Matematika ialah mengerjakan soal cerita. Anak selalu merasa sulit untuk menafsirkan atau menterjemahkan apa yang dimaksud dari soal cerita tersebut. Siswa merasa bingung apa yang menjadi masalah atau pertanyaan dari soal cerita. Kenyataannya bahwa mengerjakan soal cerita tidak semudah mengerjakan soal yang berupa bilangan langsung. Hal ini merupakan hal yang wajar karena masalah yang dihadapi siswa adalah sesuatu hal yang baru bagi mereka. Sejalan dengan pernyataan: *Problem solving is natural to young children because the world is new to them, and they exhibit curiosity, intelligence, and flexibility as they face new situations. The challenge at this level is to build on children's innate problem-solving inclinations and to preserve and encourage a disposition that values problem-solving.* (NCTM, 2000). Bahwa pemecahan masalah adalah hal alami bagi anak-anak karena dunia baru bagi mereka, dan mereka menunjukkan rasa ingin tahu, kecerdasan, dan keluwesan mereka sebagai cara menghadapi situasi baru. Tantangan

dalam tahap ini adalah untuk membangun kecenderungan menyelesaikan masalah pada anak-anak dan untuk melestarikan dan mendorong penyusunan nilai pemecahan masalah. Ketika siswa menanggapi sebuah masalah seharusnya siswa menunjukkan rasa tertarik terhadap masalah, kemudian menyelesaikan masalah dengan kecerdasan dan keluwesan yang dimiliki sebagai respon terhadap situasi yang baru dihadapi bagi siswa.

Respon setiap siswa terhadap situasi baru yang dihadapinya tidaklah sama, yaitu menunjukkan rasa ingin tahu, kecerdasan dan keluwesan yang dimilikinya. Hal tersebut menurut Surya (2005) disebabkan oleh anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit sudah melekat pada sebagian besar siswa, sehingga pada saat menghadapi pelajaran matematika siswa menjadi malas untuk berpikir. Pendapat Surya di atas diperkuat hasil pengamatan Abidin dan Saputro (2011, hlm. 134) bahwa salah satu sebab kebosanan, kesulitan dan ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika serta anggapan ketidakgunaan pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah proses pembelajaran matematika di kelas. Proses pembelajaran yang tidak merangsang siswa untuk merespon dengan baik menyebabkan siswa merasa bosan, sulit dan takut.

Menurut hasil penelitian Istiandaru, Istihapsari, Wardono & Mulyono (2015, hlm. 9) bahwa proses pembelajaran yang bertujuan membuat siswa terbiasa dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari adalah pembelajaran yang berpendekatan realistik. Dengan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan realistik siswa akan dibawa pada konteks kehidupan sehari-hari untuk terbiasa menghadapi masalah. Sejalan dengan pendapat Nelissen (1997) mendefinisikan konteks sebagai situasi yang menarik perhatian anak dan yang mereka dapat kenali dengan baik. Konteks dalam penelitian ini, dimaksudkan sebagai obyek,

peristiwa, fakta atau konsep yang telah dikenal dengan baik oleh siswa sehingga ia dapat membangkitkan pengetahuan tentang hal tersebut dalam bentuk metode kerjanya sendiri.

Untuk membangkitkan pengetahuan dalam pembelajaran dibutuhkan dorongan atau motivasi, menurut Sardiman (2012, hlm. 73) motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat, Mc Donald (dalam Sardiman. 2012, hlm. 73) menyatakan, "Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan". Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dibutuhkan aktivitas yang mendukung dalam pembelajaran. Jenis-jenis motivasi menurut Frandsen (dalam Sardiman, 2004) adalah sebagai berikut: (a) *Cognitive motives*. Motif ini merujuk pada gejala intrinsik, yakni merujuk pada kepuasan individual. Kepuasan yang berada pada diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental; (b) *Self-expression*. Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia; dan (c) *Self-enhancement*. Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari diri sendiri tanpa adanya rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri individu itu sendiri. Selain itu sebagai *instrumental input* dalam peta system pendidikan, penting bagi guru untuk memahami karakteristik siswa, sehingga bisa menghasilkan *output* siswa yang memiliki *cognitive motives* belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Pena, Tayruakham, &

Nuangchalerm (2006, hlm. 50) *contextualized problem defining consists of three elements: situated inquiry, practitioner as researcher, and community of practice*. Bahwa masalah kontekstual apabila mengandung tiga elemen ini, yaitu: penyelidikan yang dikondisikan, siswa sebagai peneliti dan kelompok belajar (diskusi). Secara sederhana bahwa masalah kontekstual harus melibatkan pembelajaran yang melakukan penyelidikan, dan siswa bertindak sebagai peneliti serta ada komunitas belajar atau kelompok belajar (diskusi). Jadi, siswa akan bertindak untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah yang disajikan kemudian membawa hal yang didapat dari penyelidikan tersebut kepada kelompoknya.

Kelompok belajar yang merupakan komponen masalah kontekstual, dianggap mampu membangun motivasi menurut Reid (2009) ada beberapa strategi untuk membangun motivasi: (1) dukung keberagaman gaya pembelajaran; (2) pastikan bahwa tugas berkaitan dengan usia dan minat; (3) pastikan pemelajarannya bermakna; (4) kerja kelompok. Berdasarkan pendapat Reid, bahwa gaya pembelajaran yang beragam ini dapat dilakukan dengan menawarkan kepada mereka pilihan dan memberi mereka kesempatan menggunakan gaya pembelajaran mereka sendiri di ruang kelas. Kemudian untuk membangun motivasi siswa penting untuk mengecek level pemahaman dan pengetahuan konsep kunci yang termasuk dalam pelajaran yang sesuai dengan minat dan usia siswa. Yang terakhir bahwa penggunaan kelompok belajar karena dengan pengalaman positif yang didapat oleh siswa di kelompoknya akan menumbuhkan rasa dihargai di lingkungannya. Penggunaan kelompok belajar (diskusi) yang merupakan salah satu komponen masalah kontekstual dianggap mampu membangun motivasi siswa.

Dalam pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual ini siswa dituntut untuk ikut dalam *learning community*, ini

juga seraya yang dikatakan oleh Ostroff (2013) bahwa jika para siswa merasa diberdayakan dan menjadi bagian dari sebuah kelompok belajar, mereka akan lebih mungkin untuk memonitor diri sendiri dalam masalah akademis dan sosial. Artinya dengan terbentuknya *learning community* dalam pembelajaran ini akan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan sebuah masalah atau mencari sebuah solusi dari sebuah masalah. Hal ini bisa terjadi apabila secara psikologis siswa sudah merasa dihargai di dalam kelompoknya.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Pada penelitian ini ada dua kelompok subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan masalah kontekstual matematika dan kelompok kontrol dengan perlakuan pembelajaran langsung. Kedua kelompok diberikan pretes dan postes dengan menggunakan instrumen tes yang sama. Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *nonequivalent control group design* yaitu menurut Sugiyono (2009, hlm. 116).

Penelitian kuasi eksperimen ini akan dilaksanakan di dua SD di kabupaten Kuningan kecamatan Jalaksana. Yaitu SD Negeri 2 Manislor sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan masalah kontekstual matematika, dan SD Negeri 2 Maniskidul sebagai kelas kontrol yang memperoleh

pembelajaran langsung. Subyek dari penelitian ini adalah sebanyak 21 siswa dari SDN Maniskidul dan 21 siswa dari SDN Manislor.

Dalam pengumpulan data, teknik penelitian yang digunakan penulis adalah tes kemampuan awal menyelesaikan soal cerita yang terdiri dari soal-soal ceritayang menempatkan siswa pada level kemampuan yaitu dalam kelompok tinggi, sedang dan rendah, kemampuan menyelesaikan soal cerita dalam bentuk soal cerita dan angket motivasi dengan skala serta lembar observasi juga wawancara. Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita dan motivasi belajar siswa ditinjau berdasarkan perbandingan nilai gain yang dinormalisasi (*N-gain*), antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Gain yang dinormalisasi (*N-gain*) dapat dihitung dengan persamaan:

$$(<g>) = \frac{\text{Posttest score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Tinggi rendahnya *N-gain* dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1)  $g > 0,7$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori tinggi; (2) jika  $0,3 < g \leq 0,7$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori sedang, dan (3) jika  $g < 0,3$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

## HASIL PENELITIAN

a. Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita  
Secara umum, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya sama-sama memiliki peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita. Hal ini terlihat dari skor *N-Gain* kemampuan menyelesaikan soal cerita kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1  
Hasil Perhitungan N-Gain Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata Skor Pre-tes	Rata-rata Skor Pos-tes	Rata-rata <i>N-gain</i>	Interpretasi
Eksperimen	42,38	71.67	0,7	Sedang
Kontrol	42,14	61.43	0,5	Sedang

Dari hasil perhitungan skor *N-Gain* untuk masing-masing siswa pada kedua kelas sebagai subjek penelitian, secara keseluruhan rata-rata skor *N-gain* kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa kelas eksperimen sebesar 0,7 tergolong pada

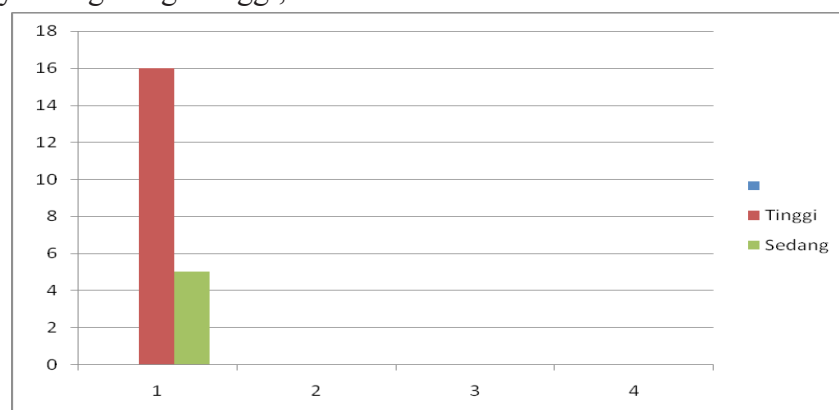
kriteria sedang. Sedangkan rata-rata skor *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,5 tergolong pada kriteria sedang. Perhitungan *N-Gain* kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa pada kelas eksperimen seperti pada tabel 2.

Tabel 2  
Peningkatan N- gain Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Kelas Eksperimen

Nama	Pretest	Posttest	N-gain	Keterangan
R1	60	80	1,00	Tinggi
R2	45	70	0,71	Tinggi
R3	45	70	0,71	Tinggi
R4	45	75	0,86	Tinggi
R5	55	80	1,00	Tinggi
R6	55	80	1,00	Tinggi
R7	20	70	0,83	Tinggi
R8	60	80	1,00	Tinggi
R9	40	80	1,00	Tinggi
R10	40	60	0,50	Sedang
R11	50	70	0,67	Sedang
R12	35	80	1,00	Tinggi
R13	35	55	0,44	Sedang
R14	45	75	0,86	Tinggi
R15	40	60	0,50	Sedang
R16	45	70	0,71	Tinggi
R17	55	80	1,00	Tinggi
R18	15	50	0,54	Sedang
R19	20	75	0,92	Tinggi
R20	55	75	0,80	Tinggi
R21	30	70	0,80	Tinggi

Berdasarkan tabel 2 di atas, dilihat bahwa di kelas eksperimen ini terdapat dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen, terdapat 16 siswa yang nilai peningkatannya tergolong tinggi, dan 5

siswa tergolong sedang. Artinya penggunaan masalah kontekstual matematika di kelas eksperimen dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa.



Gambar 1

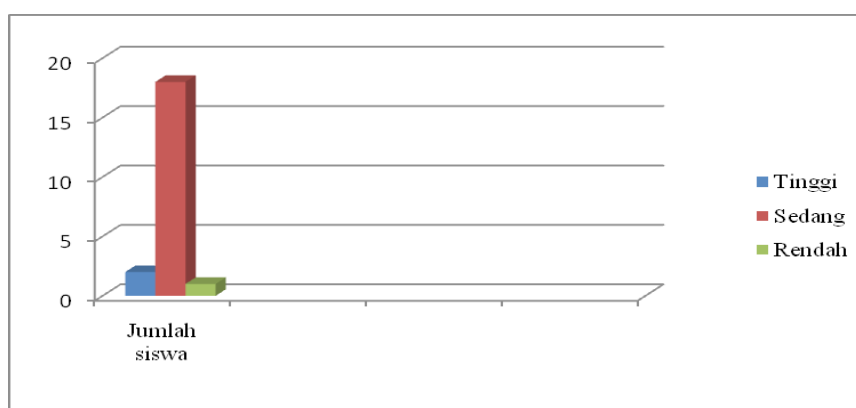
Hasil Perhitungan N-Gain Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen, dari jumlah 21 orang siswa tidak ada siswa

yang mengalami peningkatan *N-Gain* kemampuan menyelesaikan soal cerita dengan kategori rendah. Sedangkan pada



kelas kontrol terdapat 2 siswa yang nilai peningkatannya tergolong tinggi, 18 siswa tergolong sedang dan 1 siswa tergolong rendah yang ditunjukkan dengan gambar 2.



Gambar 2

Hasil Perhitungan N-Gain Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Siswa Kelas Kontrol

Pada tabel 2 secara umum dapat disimpulkan bahwa peningkatan skor pre-tes ke pos-tes kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan masalah kontekstual matematika maupun siswa yang memperoleh pembelajaran langsung. *N-Gain* kemampuan menyelesaikan soal cerita kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3  
Skor N-Gain Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	21	50	80	.707	8.851
Kontrol	21	30	80	.508	11.196
Valid N (listwise)	21				

Nilai rata-rata skor *N-Gain* kemampuan menyelesaikan soal cerita kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan tabel 3 terlihat berbeda, dengan perbedaan 20 %. Skor pada kolom nilai *N-Gain* untuk kelas eksperimen = 0,70 atau 20% lebih besar dibandingkan rata-rata nilai *N-Gain* kelas kontrol =

0,50. Untuk membuktikan peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan menggunakan masalah kontekstual matematika lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan pembelajaran langsung.

Tabel 4  
Presentase Hasil Angket Berdasarkan Indikator Sikap Motivasi Siswa

Variabel	Deskriptor	Indikator	Presentase
Motivasi	1. <i>Attention</i> (Perhatian),	• Mempunyai rasa tertarik terhadap pelajaran. • Mempunyai keinginan yang kuat terhadap hasil tes dirinya • Mempunyai keinginan berpikir untuk mencari tahu.	75%
	2. <i>Relevance</i> (Relevansi)	• Merasa terdorong untuk melaksanakan tugas yang diberikan. • Merasa membutuhkan ilmu pengetahuan	71,43%
	3. <i>Confidence</i> (Kepercayaan diri)	• Mempunyai harapan masa depan • Melakukan sesuatu karena untuk mewujudkan keinginannya.	72,22%
	4. <i>Satisfaction</i> (Kepuasan).	• Peserta didik menjadi senang dalam belajar • Peserta didik menjadi tidak bermalas-malasan	80,07%
Rata-rata Presentase Motivasi Siswa			74,68%

## b. Motivasi belajar Siswa

Untuk mengukur sikap motivasi belajar siswa, dilakukan pembagian angket motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan masalah kontekstual matematika. Berikut adalah presentase hasil angket motivasi berdasarkan indikator sikap motivasi ditampilkan pada tabel 4.

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki presentase tertinggi pada indikator *satisfaction* atau kepuasan. Artinya dalam pembelajaran matematika yang menggunakan masalah kontekstual siswa sebanyak 80,07% merasa puas, senang, dan bahagia dalam mengikuti pelajaran matematika. Siswa tidak merasa takut dan bermalas-malasan untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan masalah kontekstual matematika. Siswa juga merasa puas terhadap pembelajaran, secara pribadi bahwa puas terhadap hasil yang dicapainya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

## PEMBAHASAN

Pengaruh penggunaan masalah kontekstual Matematika terhadap peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran langsung. Hal ini dikarenakan banyak sekali aktivitas-aktivitas belajar pada penggunaan masalah kontekstual matematika yang dapat menunjang terhadap pengembangan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa. Beberapa aktivitas belajar siswa yang sangat menunjang dalam pengembangan kemampuan menyelesaikan soal cerita diantaranya adalah para siswa dibimbing guru berdiskusi secara kelompok untuk memahami materi yang diberikan, atau adanya *learning community*. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hasrudin et al (2015, hlm. 115) "*Through contextual learning, students have increased activity in learning. They in turn become a speaker in front of*

*the class presenting lecture material. At the time of question and answer, many students were observed to actively raised their hands to promote question. Classroom atmosphere become more alive. Although teaching process are in the middle of the day students still look excited*". Bahwa melalui belajar kontekstual, kegiatan dalam belajar siswa telah meningkat. Mereka pada gilirannya menjadi pembicara dalam depan kelas menyajikan bahan pembelajaran. Pada saat pertanyaan dan jawaban, banyak mahasiswa yang terlihat untuk aktif mengangkat tangan mereka untuk mempromosikan pertanyaan. Atmosfer kelas menjadi lebih hidup. Meskipun proses mengajar berada di tengah tengah hari siswa masih lihat bersemangat.

Sehingga dapat disimpulkan dari empat deskriptor dan sembilan indikator, deskriptor keempat yaitu *satisfaction* (kepuasan) memiliki skor nilai tertinggi, kemudian descriptor pertama yaitu *attention* (perhatian) dan *confidence* (kepercayaan diri) memiliki nilai skor yang cukup tinggi, sedangkan deskriptor kedua yaitu *relevance* (relevansi) memperoleh nilai skor paling rendah. Artinya secara keseluruhan, berdasarkan angket motivasi belajar siswa di kelas eksperimen ini mendapatkan nilai yang tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen ini memiliki motivasi belajar yang tinggi karena belajar matematika dengan menggunakan masalah kontekstual matematika. Sejalan dengan menurut Barak et al (2015, hlm. 55) *Their motivation to learn is based on their desire to solve real scientific or engineering problems that they have encountered in their work place*. Bahwa motivasi mereka untuk belajar didasarkan pada keinginan mereka untuk memecahkan sesuatu yang ilmiah atau teknik persoalan yang mereka telah merasakan mereka tempat kerja. Untuk kasus siswa di sekolah artinya siswa menunjukkan motivasi mereka dengan sikap ingin mengerjakan masalah yang berdasarkan pengalaman dirinya. Jadi, ketika ada perhatian, ketertarikan

untuk menyelesaikan suatu masalah yang disajikan ini akan mendorong siswa untuk melakukan penyelesaian dari sebuah masalah berdasarkan pengalaman yang dimilikinya.

### SIMPULAN

Penelitian ini terbatas pada materi pecahan, perbandingan dan skaladi kelas V SD N 2 Maniskidul dan SD N 2 Manislor, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan masalah kontekstual matematika dan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.
2. Siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan masalah kontekstual matematika memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi.

### DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abidin, Z. (1989). Studi tentang prestasi siswa kelas VI SD negeri di kodya banda Aceh dalam menyelesaikan soal hitungan dan soal cerita. *Tesis*. Malang: PPs IKIP Malang.
- Abidin, Z., & Saputro, T. M. E. (2011). Upaya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi geometri dan pengukuran melalui kegiatan “remase” di SMP 33 Semarang. *JurnalKreano 2 (2)*, hlm 133-141.
- Barak, M., Watted, A., & Hossam, H. (2016). Motivation to learn in massive open online courses: Examining aspects of language and social engagement. *Computers & Education 94*, hlm.49-60. Elsevier.
- Depdiknas. (2006). *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan*. BadanStandar Nasional Pendidikan: Jakarta.
- Hasrudin., Nasution M. Y., & Rezeqi, S. (2015). Application of contextual learning to improve critical thinking ability of students in biology teaching and learning strategies class. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research 11(3)*, hlm.109-116.
- Istiandaru, A., Istihapsari V., Wardono & Mulyono. (2015). Problem based learning (pbl) dengan pendekatan realistic saintifik dan asesmen pisa untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika. *Edumatica Volume 5 (1)*, hlm 1-11.
- National Council of Teachers of Mathematic (NCTM). (2000). *Principle and standardsfor school mathematics*. The Council, Reston, VA.
- Nelissen. (1997). *Thinking skill in realistic mathematics*. [Online]. Diakses dari <http://www.fi.uu.nl/publicaties/literatuur/6259.pdf>
- Ostroff, W. (2013). *Memahami cara anak belajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Pena, E. V., Bensimon, E. M., & Colyar, J. (2006). Contextual problem defning: learning and act. *Liberal Education*. Hlm 48-55.
- Reid, G. (2009). *Motivasisiswa di kelas :gagasanstrategi*. London: A SAGE Publication Company.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA (edisirevisi)*. Bandung: Tarsito.
- Sardiman A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2009). (2011). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya. (2005). Supaya siswa minat matematika. [Online]. Diakses dari [www.surya.co.id/04022005/ose.phtml-21k](http://www.surya.co.id/04022005/ose.phtml-21k). Diakses tanggal 30 November 2015.