

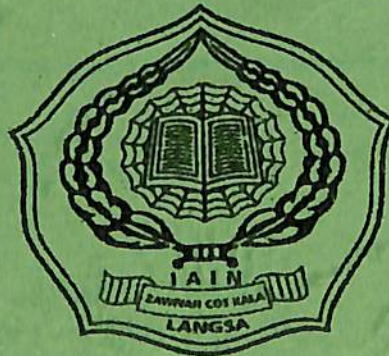
**PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK
BERBANTUAN MEDIA SESATAN HEXAGON TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

IKA YULITA
NIM : 1032011019

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN MATEMATIKA**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
1436 H / 2015 M**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Zawiyah Cot Kala Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Tarbiyah**

Diajukan Oleh :

IKA YULITA

**Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Program Studi : Strata Satu (S.1)
Fakultas/Jurusan: Tarbiyah/PMA
Nim : 1032011019**

Disetujui Oleh :

Pembimbing Pertama



NURAIDA, M. Pd

Pembimbing Kedua



MARZUKI, M. Pd

**PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN
MEDIA SESATAN HEXAGON TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH**

SKRIPSI

**Telah Dinilai oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
S.1 (S.1) S.1 (S.1) S.1 (S.1) S.1 (S.1) S.1 (S.1) S.1 (S.1) S.1 (S.1) S.1 (S.1) S.1 (S.1)**

**PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN
MEDIA SESATAN HEXAGON TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH**

SKRIPSI

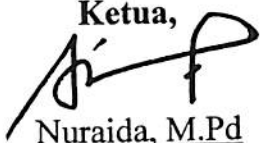
**Telah Dinilai oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Program Sarjana S-1
Dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan**

Pada Hari/Tanggal:

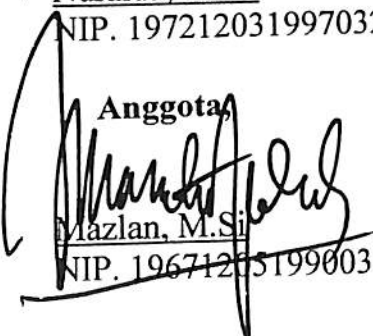
**Kamis, 14 Juli 2015 M
11 Syawal 1437 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Nuraida, M.Pd
NIP. 197212031997032001

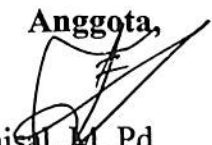
Anggota,


Mazlan, M.Sj
NIP. 196712051990031005

Sekretaris,


Marzuki, M.Pd

Anggota,


Faisal, M. Pd
NIP.198606062015031008

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
(IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa**



Dr. Ahmad Fauzi, M.Ag
NIP. 19570501 198512 1 001

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji beserta syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesempatan kepada penulis, selawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta para sahabat dan keluarga-Nya yang telah membawa kita dari alam yang tidak beradab ke alam yang penuh dengan peradaban ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Media Sesatan Hexagon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”** ini dapat diselesaikan.

Maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian program studi yang penulis ikuti.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Ibu Nuraida, M.Pd dan bapak Marzuki, M.Pd selaku pembimbing I pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Hanya Allah SWT yang mampu membalasnya.

Rasa terimakasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Rita Sari, M.Pd sebagai Pembimbing Akademik dan Bapak/Ibu Dosen IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa yang telah memberikan informasi dan ilmu pengetahuan di bangku perkuliahan.

Bapak Mazlan, M.Si sebagai ketua jurusan Pendidikan Matematika Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa. Bapak Dr.Ahmad Fauzi, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa.

Bapak Dr. H. Zulkarnaini, MA sebagai Rektor Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa. Dan untuk Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri Unggul Binaan Bener Meriah beserta guru yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian sehingga didapatkan hasil yang diperlukan.

Selanjutnya ucapan yang sangat teristimewa untuk Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Dun Zulhayat dan Ibunda Nuraini K yang telah membesarkan, mendidik penulis dan selalu memberi dukungan, semoga Allah SWT senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunianya, karena tanpa beliau penulis tak berarti apa-apa. Juga untuk Para teman-teman seperjuangan yang telah memberi semangat penulis dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1).

Demikian kata pengantar yang dapat penulis sampaikan. Penulis menyadari bahwa penulis hanya seorang manusia yang tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan, dan kesempurnaan hanya milik Allah SWT hingga dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan sebagai evaluasi diri.

Akhirnya hanya kepada Allah jualah penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan buat pembaca sekalian. Amin Yaa rabbal 'alamin.

Langsa, 19 Februari 2016

Ika Yulita

ABSTRAK

Nama : Ika Yulita Tempat/Tanggal Lahir : Sp. Balik/01 Oktober 1993, Nomor pokok : 1032011019. Judul Skripsi: "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Media Sesatan Hexagon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah"

Salah satu sifat yang melekat pada pelajaran matematika adalah materi-materinya bersifat abstrak, sehingga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tingkat perkembangan mental siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika adalah menerapkan pendekatan pembelajaran realistik. Pendekatan pembelajaran realistik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk menentukan konsep-konsep dalam matematika melalui masalah kontekstual. Dalam menyelesaikan masalah kontekstual tersebut siswa diarahkan dalam situasi belajar mandiri atau berkelompok, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan matematika realistik berbantuan media sesatan hexagon dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Media dapat digunakan untuk menyampaikan suatu materi dan mendukung pelajaran di dalam kelas dan dapat menjadi suatu cara dalam membantu siswa dalam memahami pelajaran yang dipelajari terutama pelajaran matematika yang sifatnya abstrak serta dapat juga menjadi hal yang sangat menarik bagi siswa didalam pembelajaranyang diberikan oleh seorang guru di dalam kelas, media sesatan hexagon adalah suatu media yang bertujuan untuk mengetahui peluang suatu percobaan, oleh sebab itu dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak guru perlu adanya media agar pembelajaran bisa lebih menarik dan tidak membosankan. Kemampuan Pemecahan masalah adalah suatu cara untuk menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan penalaran matematika (konsep matematika) yang telah dikuasai sebelumnya. Metode yang digunakan dalam masalah ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, rancangan penelitiannya adalah desain randomized control group pretest dan posttest. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah 80 siswa, dan sampel yang digunakan terdiri dari kelas XI IPA₂ sebagai kelas eksperimen dan XI IPA₃ sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes yang berbentuk uraian dengan jumlah 5 butir soal essay. Berdasarkan uji coba tes diperoleh nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen 83,95, dan untuk kelas kontrol 74,9. Peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan pendekatan matematika realistik dan media sesatan hexagon. Jika dilihat dari kelas eksperimen 54,6% dan kelas kontrol 42,8% selisih dari kedua kelas tersebut adalah 11,8%. Berdasarkan hasil penelitian dari uji hipotesis diperoleh $t_{hitung}=2,57$ dan $t_{tabel}=1,68$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,57 > 1,68$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis	7
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI	9
A. Pengertian Pendekatan Matematika Realistik.....	9
B. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah	19
C. Pengertian Media Sesatan Hexagon	27
D. Teori yang Mendasari PMR.....	32
E. Hasil Penelitian yang Relevan	35
F. Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu	36
G. Implementasi Materi Peluang Suatu Kejadian	37
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....	42
A. Lokasi dan Penelitian	42
B. Populasi dan Sampel	42
C. Metode dan Variabel Penelitian	43
D. Langkah – Langkah Penelitian	44
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Diskripsi Hasil Penelitian	57
2. Diskripsi Hasil Homogenitas Data	59
3. Diskripsi Uji Hipotesis Data	61
B. Pembahasan	62
BAB IV: PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran – saran	67
DAFTAR KEPUSTAKAAN	69

**PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN
MEDIA SESATAN HEXAGON TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH**

SKRIPSI

**Telah Dinilai oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Program Sarjana S-1
Dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan**

Pada Hari/Tanggal:

**Kamis, 14 Juli 2016 M
11 Syawal 1437 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Nuraida, M.Pd
NIP. 197212031997032001

Anggota,

Mazlan, M.Si
NIP. 196712051990031005

Sekretaris,

Marzuki, M.Pd

Anggota,

Faisal, M. Pd
NIP.198606062015031008

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
(IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa**

**Dr.Ahmad Fauzi, M.Ag
NIP. 19570501 198512 1 001**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karakteristik mata pelajaran meliputi tujuan apa yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut dan apa hubungan antara pencapain itu. Misalnya pelajaran matematika yang meliputi kemampuan berhitung. Tidak mungkin hanya diajarkan dengan media cetak saja.¹ Matematika adalah ratu dari segala ilmu pengetahuan yang di pelajari dari semua jurusan baik sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan Mata pelajaran matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah.

Matematika berfungsi sebagai alat yang digunakan dalam berbagai pelajaran lain di sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian siswa, matematika masih kurang diminati. Indikasi ini bisa dilihat dari kemampuan pemecahan masalah yang masih sulit dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan matematika.

Mata pelajaran matematika memang perlu disampaikan kepada siswa sejak dini karena matematika memberikan peranan yang cukup penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kerja sama. Hal ini menuntut siswa untuk lebih fokus dalam menguasai semua konsep matematika yang dipelajari salah satunya yaitu meteri tentang peluang.

¹Panjaitan, *Karakteristik Pembelajaran Dan Kontribusinya Terhadap Hasil Belajar*, Medan: penerbit pada, 2006, hal. 4

Cockrofe mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian, dan kesadaran keraguan; (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.²

Ironisnya masih banyak siswa yang menganggap matematika itu pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan, pendapat ini mungkin timbul karena hampir setiap siswa mengalami kesulitan atau kesukaran dalam mempelajari matematika. Meskipun demikian semua orang, harus mempelajari matematika karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya, membaca dan menulis, kesulitan belajar matematika harus diatasi sendiri mungkin kalau tidak semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, dapat kita simpulkan bahwa matematika itu adalah suatu ilmu yang sangat penting untuk segala aspek pengetahuan juga mendukung prestasi belajar anak didik. Berdasarkan Program International for Student Assessment (PISA) Secara keseluruhan bila dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia, Indonesia masih berada di peringkat terbawah, dari 65 negara peserta PISA tahun 2009, Indonesia menduduki

²Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hal. 253

peringkat ke-61 untuk bidang matematika. Hal ini bermakna pula bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut kemampuan menelaah, memberi alasan, mengkomunikasikannya secara efektif, memecahkan masalah dan menginterpretasikan permasalahan dalam berbagai situasi masih sangat lemah.³

Setelah itu di duga rendahnya kemampuan siswa di bidang mata pelajaran matematika di karnakan rendahnya tingkat pemecahan masalah matematika, seperti pemecahan masalah mengenai tugas - tugas latihan di sekolah dan di rumah maupun soal ujian baik ujian tengah semester dan ujian nasional, rendahnya pemecahan masalah ini juga terjadi di Aceh, Kabupaten Bener Meriah, di SMA Negeri Unggul Binaan Bener Meriah. Oleh karnanya pemecahan masalah itu cocok digunakn pendekatan matematika realistik berbantuan media *sesatan hexagon*.

Sesatan hexagon adalah suatu media yang sangat berguna untuk siswa dan guru dalam proses belajar mengajar khususnya dalam materi peluang selain itu sesatan hexagon juga bertujuan untuk mengetahui peluang dari suatu percobaan. Media sesatan hexagon terdiri atas susunan segi enam yang berbentuk seperti piramid yang tersusun rapi diman media ini memiliki bagian yaitu lubang sesatan hexagon, celalah dan kelereng, fungsi kelereng di sini sebagai alat untuk menentukan peluang suatu kejadian dari percobaan tersebut.

³Jhon Abdi, *Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Menengah Atas Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Setara Pisa Melalui Pendekatan Konstruktivisme*, Jurnal Peluang, Volume 1, Nomor 2, ISSN: 2302-5158, 2013, hal. 52

Berdasarkan masalah di atas maka dirasa perlu untuk melihat sebuah studi tentang materi peluang. Dimana peluang merupakan suatu Teori yang muncul dari inspirasi para penjudi yang berusaha mencari informasi bagaimana kesempatan mereka untuk memenangkan suatu permainan judi. Walaupun teori peluang awalnya lahir dari masalah peluang memenangkan permainan judi, tetapi teori ini segera menjadi cabang matematika yang digunakan secara luas. Teori ini meluas penggunaannya dalam bisnis, meteorologi, sains, dan industri.⁴

Peluang suatu kejadian adalah materi yang membahas mengenai penentuan ruang sampel dalam suatu kejadian yang belum diketahui hasilnya. Karakteristik materi peluang suatu kejadian menghendaki siswa agar dapat memahami apa itu suatu kejadian, peluang suatu kejadian A di tulis $P(A)$ adalah perbandingan banyaknya anggota kejadian $n(A)$ dengan banyaknya anggota ruang sampel $n(S)$.⁵

Jadi dari masalah di atas untuk materi peluang maka harus menggunakan pendekatan yang dapat menganalisis masalah dan harus menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan observasi atau wawan cara dengan guru bahwasannya, guru sudah mahir dalam menggunakan banyak metode pembelajaran tetapi guru, kurang terampil menggunakan media pembelajaran baik itu media yang sudah tersedia maupun media yang dibuat oleh guru tersebut dan pada sekolah yang ingin saya teliti tersebut belum pernah menggunakan media seperti sesatan hexagon.

⁴ Isrok'atun, *Pembelajaran Matematika dengan Strategi Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik Siswa*, Bandung: Tesis SPs UPI, 2006, (jurnal isrok'atun, diunduh dari web pada tanggal 15-02-2015, hari minggu)

⁵ Husein Tampomas, *Matematika SMU Kelas 2*, jakarta: erlangga, 1999, hal. 7

Maka pada penelitian ini peneliti menduga menggunakan sebuah pendekatan pembelajaran seperti Pendekatan Matematika Realistik (PMR) itu sejalan dengan karakteristik dengan harapan kurikulum yang belaku saat ini. Pembelajaran matematika realistik (PMR) merupakan suatu pendekatan pendidikan matematika yang diadopsi dari Realistic Mathematics Education (RME) yang telah dikembangkan di Nedherland sejak tahun 1970 oleh van den Heuvel-Panhuizen.

Sekitar tahun 1971, Freudenthal memperkenalkan suatu pendekatan baru dalam pembelajaran matematika yang akhirnya dikenal dengan nama Realistic Mathematics Education (RME), makna Indonesianya adalah Pendidikan Matematika Realistik dan secara operasional disebut sebagai Pembelajaran Matematika Realistik (PMR).

Pendekatan matematika realistik (PMR) pada awalnya dikembangkan di negeri Belanda. Pendekatan ini didasarkan pada konsep Freudenthal, seorang ahli matematika Belanda, yang mengatakan bahwa matematika merupakan aktivitas manusia (human activities) de Lange mengutarakan ide utamanya adalah siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali ide dan konsep matematika dengan atau tanpa bimbingan orang dewasa. Upaya ini dilakukan melalui penjelajahan berbagai situasi dan persoalan-persoalan “realistik” yakni yang berkaitan dengan realitas atau situasi yang dapat dibayangkan siswa.⁶

⁶ Murdani, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Penalaran Geometri Spasial Siswa di SMP Negeri Arun Lhokseumawe*, Jurnal Peluang, Volume 1, Nomor 2, ISSN: 2302-5158, 2011, hal. 23

Jadi Pembelajaran matematika realistik (PMR) pada dasarnya adalah pemanfaatan realitas dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran matematika, sehingga mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik dari pada yang lalu, pembelajaran matematika realistik pembelajaran yang bersifat nyata di angkat dari kehidupan sekitar siswa agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang di ajarkan.

Untuk mempermudah penelitian ini maka peneliti membuat suatu dasar - dasar untuk dijadikan pegangan dalam penelitian. Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini adalah guru dan siswa sudah mahir dalam menggunakan media sesatan hexagon dan siswa yang di katakan tuntas apabila mencapai $KKM \geq 75$. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan studi dengan judul “pengaruh pendekatan matematika realistik berbantuan media sesatan hexagon terhadap pemecahan masalah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan perlu adanya rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini supaya pembahasannya lebih fokus. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pendekatan matematika realistik bebantuan media sesatan hexagon terhadap kemampuan pemecahan masalah.”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan matematika realistik berbantuan media sesatan hexagon terhadap kemampuan pemecahan masalah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai kalangan, diantaranya berikut ini:

1. Bagi siswa, diharapkan model pembelajaran menggunakan alat peraga seperti sesatan hexagon dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara utuh dan benar sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika terutama pada materi Peluang.
2. Bagi guru, penggunaan model pembelajaran menggunakan alat peraga dapat memperbaiki proses belajar dan mengajar serta menjadi sebuah alternatif model pembelajaran untuk materi peluang.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai model pembelajaran matematika.

E. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan pendekatan matematika realistik berbantuan media *sesatan hexagon* terhadap kemampuan pemecahan masalah.”

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan terhadap istilah yang digunakan penulis dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan untuk istilah-istilah tersebut.

1. Pendekatan matematika realistik adalah pemanfaatan realitas dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran matematika, sehingga mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik dari pada yang lalu.
 - 1) Menggunakan masalah kontekstual, 2) menggunakan model, 3) kontribusi siswa, 4) adanya interaksi, 5) saling terkait.
2. Media sesatan hexagon adalah suatu media yang bertujuan untuk mengetahui peluang suatu percobaan. Medis sestan hexagon adalah mediah yang terbentuk dari susunan segi enam yang tersusun rapi yang memiliki bagian – bagian diantaranya ada yang namanya lubang sesatan hexagon dan celah.
3. Kemampuan Pemecahan masalah adalah suatu cara untuk menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan penalaran matematika (konsep matematika) yang telah dikuasai sebelumnya.
4. Matri peluang, disini peluang yang di bahas yaitu peluang suatu kejadian diman, peluang suatu kejadian adalah dimana pada suatu percobaan terdapat n hasil yang mungkin dan masing – masing berkesempatan sama untuk muncul, dengan rumus $P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$. Materi peluang sutau kejadian memiliki beberapa subbab yaitu 1) pengertian ruang sampel dan kejadian 2) peluang suatu kejadian, 3) kisaran nilai peluang, 4) frekuensi harapan suatu kejadian.