

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI MEJING 2 MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Pretty Yudharina
NIM 11108247022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI MEJING 2 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TAHUN AJARAN 2014/2015” yang disusun oleh Pretty Yudharina NIM 11108247022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

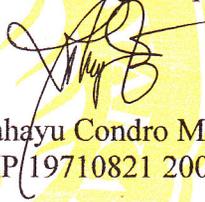
Yogyakarta, April 2015

Pembimbing Skripsi I



T. Wakiman, M.Pd.
NIP 19500601 197703 1 001

Pembimbing Skripsi II



Rahayu Condro Murti, M.Si.
NIP 19710821 200312 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Pretty Yudharina

NIM : 1110824722

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

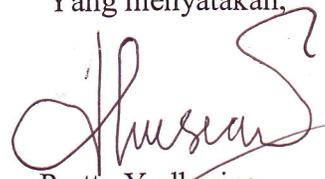
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulis karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, April 2015

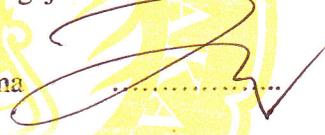
Yang menyatakan,



Pretty Yudharina
NIM 11108247022

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI MEJING 2 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TAHUN AJARAN 2014/2015” yang disusun oleh Pretty Yudharina, NIM 11108247022 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 April 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
T.Wakiman, M. Pd.	Ketua Penguji		24-4-2015
Woro Sri Hastuti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		27-4-2015
Prof. Dr. Marsigit, M. A.	Penguji Utama		23-4-2015

Yogyakarta, 22 MAY 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan
Haryanto, M.Pd
NID. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak”

(Terjemahan Aldus Huxley)

“Mustahil adalah bagi mereka yang tidak pernah mencoba”

(Terjemahan Jim Goodwin)

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”

(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Teriring ucapan Alhamdulillah, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu dan Bapakku tercinta, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, perhatian, motivasi, pengorbanan, dan untaian doa yang tiada henti untuk kebaikanku serta terselesaikannya skripsi ini. Semoga karya ini menjadi salah satu wujud baktiku untuk membalas kebaikan Ibu dan Bapak tercinta.
2. Almamaterku Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI MEJING 2
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh
Pretty Yudharina
NIM 11108247022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mejing 2, Gamping Tahun Ajaran 2014/2015 melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mejing 2, Gamping yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 9 siswa putra dan 21 siswa putri. Objek penelitian adalah kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika. Data hasil penelitian diperoleh dari observasi dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Adapun kriteria keberhasilan penelitian tersebut ditandai dengan perolehan nilai rata-rata kelas ≥ 65 dan minimal 75% dari jumlah siswa mencapai KKM (65).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2, Gamping. Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika ditunjukkan oleh hasil tes. Pada pratindakan terdapat 30% (9 siswa) dari jumlah 30 siswa yang mencapai KKM. Hasil tes pada siklus 1 menunjukkan ada 63,33% (19 siswa) dari jumlah siswa yang mencapai KKM, sedangkan pada siklus 2 terdapat 76,67% (23 siswa) dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Nilai rata-rata sebelum siklus sebesar 53,67, sedangkan pada akhir siklus 1 nilai rata-rata tes sebesar 64,27, dan pada akhir siklus 2 sebesar 68,07.

Kata kunci: *kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika, creative problem solving*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Tahun Ajaran 2014/2015” untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini,
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan rekomendasi untuk keperluan penyusunan skripsi ini,
3. Ketua Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan rekomendasi dan bantuan dari pembuatan proposal sampai selesainya skripsi ini,
4. Bapak T. Wakiman, M.Pd selaku pembimbing skripsi I yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar,
5. Bapak Rahayu Condro Murti, M. Si selaku pembimbing skripsi II sekaligus selaku dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga,

serta pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar,

6. Bapak Kisruh Hartanto, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Mejing 2 yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian,
7. Ibu Febri Delvi Naka selaku guru kelas V SD Negeri Mejing 2 yang telah meluangkan waktu serta dukungannya dalam proses penelitian,
8. Kedua orangtua dan seluruh keluarga yang memberikan doa yang tulus untuk keberhasilan skripsi,
9. Suamiku Bambang Priasmoro yang memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi,
10. Keluarga besar SD Negeri Mejing 2 yang telah memberikan motivasi dan dukungannya,
11. Seluruh siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian,
12. Teman-teman S1 PGSD kelas H-PKS angkatan 2011 yang telah memberikan semangat,
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi penulis pribadi dan para pembaca.

Yogyakarta, Februari 2015
Penulis

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Lembar Observasi Guru	33
Tabel 2.	Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa.....	33
Tabel 3.	Hasil Pretes	36
Tabel 4.	Hasil Tes Siklus I.....	42
Tabel 5.	Perbandingan Nilai Prasiklus dan Siklus I	43
Tabel 6.	Hasil Tes Siklus II.....	55
Tabel 7.	Perbandingan Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Gambar Model Penelitian Tindakan Kelas	25
Gambar 2.	Gambar Diagram Batang Perbandingan Nilai Prasiklus dengan Nilai Siklus I	44
Gambar 3.	Gambar Diagram Batang Perbandingan Persentase Ketuntasan Nilai Prasiklus dengan Nilai Siklus I	44
Gambar 4.	Gambar Diagram Batang Perbandingan Nilai Hasil Penelitian	57
Gambar 5.	Gambar Diagram Batang Persentase Ketuntasan Hasil Penelitian	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	RPP Siklus 1.....	69
Lampiran 2.	RPP Siklus 2.....	81
Lampiran 3.	Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus 1 dan 2	99
Lampiran 4.	Soal Evaluasi Siklus 1 dan 2.....	107
Lampiran 5.	RPP Siklus 1 Setelah Ujian.....	113
Lampiran 6.	RPP Siklus 2 Setelah Ujian.....	123
Lampiran 7.	Lembar Kerja Siswa Siklus 1 dan 2 Setelah Ujian.....	134
Lampiran 8.	Soal Evaluasi Setelah Ujian.....	142
Lampiran 9.	Prestasi Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus 1.....	148
Lampiran 10.	Prestasi Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus 2.....	150
Lampiran 11.	Hasil Observasi Siklus 1 dan 2	152
Lampiran 12.	Surat Permohonan Ijin penelitian.....	153
Lampiran 13.	Surat Dari Sekolah Bahwa Sudah Melaksanakan Penelitian	154

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
HALAMAN LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika	7
1. Pengertian Soal Cerita Matematika	7
2. Menyelesaikan Soal Cerita	10
3. Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika	12
B. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	14
1. Pengertian <i>Creative Problem Solving</i>	14
2. Langkah-langkah <i>Creative Problem Solving</i>	15
C. Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Menggunakan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	17

D. Penelitian yang Relevan.....	18
E. Kerangka Pikir	19
F. Hipotesis Tindakan	21
G. Definisi Operasional Variabel.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	23
B. Subjek dan Objek Penelitian	24
C. Setting Penelitian	24
D. Desain Penelitian	24
E. Metode Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Instrumen Penelitian	31
H. Indikator Keberhasilan.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pratindakan (Prasiklus)	35
B. Hasil Penelitian	36
1. Siklus I.....	36
2. Siklus II.....	47
C. Pembahasan.....	59
D. Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen seperti guru, murid, sarana dan bahan ajar lainnya yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Lubis (2004: 8) menyatakan bahwa kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan kegiatan interaksi antara guru dan murid, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan sumber belajar lainnya dalam satu kesatuan waktu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Saat ini interaksi antara guru dan murid sangat kurang. Akibatnya akan memberikan pengaruh yang tidak kondusif kepada siswa dalam proses pembelajarannya, seperti siswa menjadi tidak tertantang untuk belajar, tidak fokus pada pelajaran terkait atau bahkan terkesan mengganggu jalannya proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan diperlukan perubahan pola pikir yang akan dijadikan landasan pelaksanaan pendidikan di masa yang akan datang. Peningkatan mutu pendidikan direalisasikan melalui proses pembelajaran. Pada waktu sekarang ini masih ada proses pembelajaran yang hanya terfokus pada guru, dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengajaran bukan pada pembelajaran. Kegiatan pengajaran lebih berpihak pada kepentingan orang yang mengajar (guru), sedang kegiatan pembelajaran lebih berpihak pada orang yang belajar (siswa). Agar proses pembelajaran yang terjadi dapat

berlangsung efektif maka seorang guru harus dapat mengemban tugasnya dengan baik sebagai pendidik.

Kegiatan pembelajaran tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi mengolah informasi sebagai masukan dalam meningkatkan kemampuan. Namun, guru selama ini mengajarkan matematika dengan hanya menggunakan metode ceramah saja dan belum menggunakan metode mengajar yang bervariasi sehingga siswa kurang dapat memahami pembelajaran matematika dengan baik. Pada pembelajaran matematika tentunya siswa tidak hanya diajarkan dengan ceramah saja, melainkan siswa bisa memahami materi dengan baik yaitu dengan cara pengalaman langsung dan dapat menemukan sendiri pemecahan masalah yang ada dengan pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Katagiri (Marsigit, 2009: 3) mengatakan bahwa berpikir matematika meliputi 3 aspek yaitu, sikap matematika, metode memikirkan matematika dan konten matematika. Sikap matematika adalah sikap yang ditunjukkan dengan adanya rasa senang untuk mempelajari matematika, sikap yang mendukung untuk mempelajari matematika, pengetahuan yang cukup untuk mempelajari matematika, rasa ingin tahu, kemauan untuk bertanya, dan kemauan untuk memperoleh keterampilan dan pengalaman matematika. Namun, pada kenyataannya siswa menganggap bahwa matematika sulit untuk dipelajari. Tentu saja hal ini akan mempengaruhi prestasi belajar matematika menjadi rendah. Kenyataan seperti ini sangat memprihatinkan mengingat matematika sangat berpengaruh untuk memecahkan masalah di kehidupan

sehari-hari. Pitadjeng (2006: 1) menyatakan bahwa banyak orang tidak menyukai matematika termasuk siswa-siswa yang masih duduk di bangku SD/MI.

Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika juga merupakan salah satu kemampuan matematik yang juga harus dimiliki seorang siswa. Kemampuan menyelesaikan soal cerita dapat memberikan manfaat bagi siswa yaitu siswa mengetahui apa kegunaan dari pokok bahasan yang telah dipelajari. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengambil suatu keputusan merupakan manfaat lain yang dapat diperoleh dari kemampuan menyelesaikan soal cerita. Berdasarkan data yang didapatkan dari siswa kelas V SD Negeri Mejing 2, sebanyak 7 siswa dari 30 siswa yang mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan baik. Itu berarti kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 masih rendah. Kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita merupakan suatu masalah yang perlu ditangani pemecahannya. Dengan masalah ini dikhawatirkan akan mengakibatkan siswa kurang memahami permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan matematika.

Berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang diambil adalah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Model pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan

keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu masalah, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Mengingat kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 rendah, maka peneliti bermaksud menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 Gamping.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurang interaksi antara guru dan siswa.
2. Proses pembelajaran masih terfokus pada guru.
3. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam pembelajaran.
4. Matematika masih dirasa sulit oleh siswa.
5. Kurangnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

C. Batasan Masalah

Berbagai identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan batasan dalam masalah agar penanganannya tidak melebar, maka penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan mengenai kurangnya kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dan penggunaan metode pembelajaran yang belum bervariasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Seberapa tinggi penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa kelas V SD Negeri Mejing 2?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

F. Manfaat Penelitian

Apabila berhasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat antara lain :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini selain untuk menambah pengetahuan peneliti tentang penelitian tindakan kelas, juga diharapkan dapat menambah pengetahuan, kemampuan serta pengalaman mengajar menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya maupun sekedar sebagai tambahan pengetahuan yang berhubungan dengan dunia pendidikan, khususnya pendidikan di SD.

c. Bagi Guru

1. Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dalam penggunaan model, pendekatan, metode pembelajaran yang paling sesuai.
2. Dapat digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar.
3. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan guru dalam mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar

d. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika

1. Pengertian Soal Cerita Matematika

Suyitno dalam Muslich (2008: 224), suatu soal yang dianggap “masalah” adalah soal yang memerlukan keaslian berpikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, siswa telah mengetahui contoh cara menyelesaikannya, karena telah jelas hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan dan biasanya telah ada contoh soal. Pada masalah siswa tidak tahu cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pikiran, memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.

Ilmu hitung yang dipelajari anak-anak harus berguna bagi kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu siswa diajarkan soal-soal yang diambil dari hal-hal yang terjadi dalam pengalaman mereka. Soal yang demikian dinamakan soal cerita (Soemartono, 1983: 134). Menurut Mardjuki (1999: 17), soal cerita matematika adalah soal matematika yang disajikan dalam bahasa atau cerita berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Abidia (dalam Marsudi Raharjo, 2009: 2), soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Soal cerita

wujudnya berupa kalimat verbal sehari-hari yang makna dari konsep ungkapannya dapat dinyatakan dalam simbol dan relasi matematika.

Soal cerita merupakan permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk kalimat bermakna dan mudah dipahami (Wijaya, 2008:14). Sedangkan Raharjo dan Astuti (2011:8) mengatakan bahwa soal cerita yang terdapat dalam matematika merupakan persoalan-persoalan yang terkait dengan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dicari penyelesaiannya dengan menggunakan kalimat matematika. Kalimat matematika yang dimaksud dalam pernyataan tersebut adalah kalimat matematika yang memuat operasi hitung bilangan.

Soal cerita merupakan soal yang dapat disajikan dalam bentuk lisan maupun tulisan, soal cerita yang berbentuk tulisan berupa sebuah kalimat yang mengilustrasikan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari (Ashlock, 2003:80). Soal cerita yang diajarkan diambil dari hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sekitar dan pengalaman siswa. Demikian pula soal cerita hendaknya meliputi aplikasi secara praktis situasi sosial ataupun beberapa lapangan studi yang mungkin (Ashlock, 2003:240).

Di samping itu, soal cerita berguna untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sebelumnya. Penyelesaian soal cerita merupakan kegiatan pemecahan masalah. Pemecahan masalah dalam suatu soal cerita matematika merupakan suatu proses yang berisikan langkah-langkah yang benar dan logis untuk mendapatkan penyelesaian (Jonassen, 2004:8). Dalam menyelesaikan suatu soal cerita matematika bukan sekedar

memperoleh hasil yang berupa jawaban dari hal yang ditanyakan, tetapi yang lebih penting siswa harus mengetahui dan memahami proses berpikir atau langkah-langkah untuk mendapatkan jawaban tersebut.

Kriteria penyusunan soal cerita menurut Ashlock (2003:243) antara lain: (a) Soal cerita yang disusun merupakan soal yang berkaitan dengan realitas yang ada dalam kehidupan sehari-hari; (b) Soal cerita tersebut merupakan pertanyaan yang tidak dapat dijawab dengan prosedur rutin yang telah diketahui siswa. Sedangkan menurut Siti Fatimah dan H. Sujati (2011: 337) beberapa kriteria penyusunan soal cerita untuk siswa SD diantaranya adalah soal sebaiknya familier terhadap siswa, kalimat dalam soal cerita singkat dan jelas, semua yang diketahui dalam soal harus dipakai dalam mengerjakan. Menurut Bitman dan Clara (2008: 9) suatu pertanyaan disebut masalah tergantung kepada pengetahuan yang dimiliki penjawab. Dapat terjadi bahwa bagi seseorang, pertanyaan itu dapat dijawab dengan menggunakan prosedur rutin tetapi bagi orang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut memerlukan pengorganisasian pengetahuan yang telah dimiliki secara tidak rutin. Jadi suatu pertanyaan dapat menjadi masalah bagi seseorang tetapi bisa hanya menjadi pertanyaan biasa bagi orang lain. Maka dari itu masalah untuk siswa SD harus sesuai dengan kemampuan dan tingkat pengetahuan usia SD.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa soal cerita matematika adalah soal matematika yang disajikan dalam bentuk cerita dan berkaitan dengan keadaan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari yang di dalamnya terkandung konsep matematika.

2. Menyelesaikan Soal Cerita

Seorang siswa yang dihadapkan dengan soal cerita matematika harus memahami langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Haji (1992: 12) mengungkapkan bahwa untuk menyelesaikan soal cerita dengan benar diperlukan kemampuan, yaitu kemampuan untuk:

- a. Menentukan hal yang diketahui dalam soal.
- b. Menentukan hal yang ditanyakan.
- c. Membuat model matematika.
- d. Melakukan perhitungan.
- e. Menginterpretasikan jawaban model ke permasalahan semula.

Muklis (1996: 6) menyatakan bahwa setiap soal cerita diselesaikan dengan rencana sebagai berikut:

- a. Membaca soal itu dan memikirkan hubungan antara bilangan-bilangan yang dalam pada soal tersebut.
- b. Menuliskan apa yang diketahui dari soal tersebut.
- c. Menuliskan apa yang ditanyakan.
- d. Menuliskan kalimat matematika yang selanjutnya menyelesaikan sesuai dengan ketentuan.
- e. Menuliskan kalimat jawabannya.

Langkah-langkah menyelesaikan soal cerita menurut Mark, Purdy dan Kinney (Isdiardi, 2004: 18-19) sebagai berikut:

- a. Membaca masalah dan menentukan masalah yang akan dicari penyelesaiannya.
- b. Membuat gambar jika diperlukan
- c. Menentukan bentuk operasi matematika yang akan digunakan.
- d. Menulis kalimat matematika yang menggambarkan hubungan-hubungan dalam masalah.
- e. Mengestimasi jawaban.
- f. Menghitung dan memeriksa langkah perhitungan.
- g. Membandingkan jawaban dengan estimasi jawaban.

Mencermati beberapa pendapat di atas, maka langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan soal cerita adalah:

- a. Membaca soal dengan cermat.
- b. Menentukan hal yang diketahui dalam soal cerita.
- c. Menentukan hal yang ditanyakan dalam soal cerita.
- d. Membuat model/ kalimat matematika.
- e. Melakukan perhitungan (menyelesaikan kalimat matematika).
- f. Menuliskan jawaban akhir sesuai dengan permintaan soal cerita.

3. Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika

Ruseffendi (1992: 20) menyatakan bahwa:

“Jika siswa memahami soal cerita, berarti siswa tersebut mengerti sesuatu, misalnya mampu mengubah informasi ke dalam bentuk pernyataan yang lebih bermakna, dapat memberikan intepretasi, mampu mengubah soal kata-kata ke dalam bentuk simbol dan sebaliknya, mampu mengartikan suatu kesamaan, mampu mengartikan suatu kecenderungan dari suatu diagram dan sebagainya”.

Dalam proposal penelitiannya, Cooney (1975: 227-229) berpendapat bahwa ketidakmampuan memahami soal matematika bentuk cerita adalah:

- a. Kurangnya pengetahuan tentang konsep-konsep, termasuk di dalamnya arti kata-kata atau istilah-istilah tertentu.
- b. Ketidakmampuan menyatakan soal tersebut dengan kata-kata sendiri, termasuk menyatakan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan serta prinsip matematika yang menghubungkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan.
- c. Kurangnya pengetahuan tentang prinsip-prinsip yang dapat digunakan untuk menafsirkan cerita.
- d. Ketidakmampuan menerapkan prinsip soal cerita

Menurut Mardjuki (1999: 4), beberapa kemampuan yang diperlukan untuk menyelesaikan soal cerita adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan melakukan pengerjaan hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
- b. Kemampuan bahasa, yaitu kemampuan mengubah bahasa sehari-hari sesuai soal cerita ke dalam bahasa matematika atau kalimat matematika.
- c. Kemampuan penalaran yaitu kemampuan menjawab pertanyaan sesuai konteks masalah pada soal cerita.

Sementara Endang Sukarsih (1989: 13) mengemukakan bahwa kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan verbal yang meliputi kemampuan mengetahui data yang diketahui dan hal yang ditanyakan.
- b. Kemampuan membuat model matematika.
- c. Kemampuan numerik (menyelesaikan model tersebut)
- d. Kemampuan algoritma (mengerjakan secara umum).
- e. Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika yaitu menjawab pertanyaan pada soal cerita secara tepat sesuai dengan konteksnya (kemampuan menafsirkan hasil yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan pada soal cerita)

Dengan memperhatikan uraian di atas, maka kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika adalah:

- a. Kemampuan memahami masalah.

Dalam memahami masalah, siswa menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal cerita.

- b. Kemampuan membuat perencanaan.

Dalam membuat perencanaan, siswa membuat strategi atau menentukan cara untuk menyelesaikan soal cerita. Untuk langkah ini siswa menuliskan kalimat matematika.

- c. Kemampuan melaksanakan rencana.

Dalam melaksanakan rencana, siswa mengerjakan soal dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya, misalnya siswa menyelesaikan kalimat matematika.

- d. Kemampuan menjawab pertanyaan.

Dapat menjawab pertanyaan soal cerita sesuai konteks masalah pada soal cerita berdasarkan selesaian dari kalimat matematika.

B. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

1. Pengertian *Creative Problem Solving*

Menurut Pepkin dalam Muslich (2008: 224), “Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan”. Sedangkan Munandar (2009: 94) menyatakan bahwa, “*Creative Problem Solving* adalah merupakan suatu rancangan yang berstruktur terhadap pemikiran kreatif, atau suatu rancangan imajinatif terhadap pemikiran logis.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sehingga siswa dapat lebih terampil dan imajinatif dalam memecahkan masalah.

Setiawan (2004: 6) menyatakan bahwa:

“Pembelajaran aktif merupakan keadaan di mana siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang dipelajari, tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru saja. Siswa lebih berpartisipasi aktif sedemikian sehingga kegiatan siswa dalam belajar jauh lebih dominan daripada kegiatan guru dalam mengajar.”

Menurut Agus Mirwan (1989: 11):

“Belajar memerlukan aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Siswa apabila diberi tugas atau kepercayaan dan mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan sesuatu sendiri, maka mereka akan senang hati dan penuh kesungguhan akan melaksanakan tugas pada kesempatan itu.”

Oleh karena itu, dalam pembelajaran siswa hendaknya diberi kesempatan untuk mengerjakan sendiri, mencoba sendiri dan berpikir sendiri.

Menurut Utami Munandar (2002: 95):

“Kreativitas adalah kegiatan kemampuan atau pola berpikir seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang berguna, dapat dimengerti, dan baru setidaknya bagi individu yang bersangkutan serta menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya pada kuantitas dan ketepatangunaan yang dibuat berdasarkan kombinasi dan informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada.”

Dalam implementasinya *Creative Problem Solving*, dilakukan sebagai solusi kreatif. Menurut Noller dalam Suryosubroto (2009: 199) solusi kreatif sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternatif pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir divergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah. *Creative Problem Solving* dibangun atas tiga macam komponen, yaitu: ketekunan, masalah dan tantangan. Ketiga komponen tersebut dapat diimplementasikan secara sistematis dengan berbagai komponen pembelajaran.

2. Langkah-langkah *Creative Problem Solving*

Polya (dalam Suherman, 2003: 99) mengemukakan bahwa:

“Dalam pemecahan suatu masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu: (1) memahami masalah; (2) merencanakan pemecahannya; (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua; dan (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh.”

Adapun proses dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut Pepkin dalam Muslich (2008: 225), terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klarifikasi masalah

Klarifikasi masalah ini meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan

2. Pengungkapan pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi yang akan digunakan untuk penyelesaian masalah.

3. Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4. Implementasi

Pada tahap ini siswa menerapkan strategi sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Selain itu pada tahapan implementasi, siswa diberi permasalahan baru agar dapat memperkuat pengetahuan-pengetahuan yang telah diperolehnya.

Bila kita bandingkan antara langkah-langkah CPS dengan langkah pemecahan masalah Polya perbedaannya terdapat pada langkah

pengungkapan pendapat dan langkah evaluasi dan pemilihan. Sehingga tujuan utama dari CPS (Parnes, 1985: 231) adalah:

1. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya usaha kreatif dalam belajar.
2. Meningkatkan motivasi untuk menggunakan potensi kreatif.
3. Meningkatkan percaya diri dalam kemampuan kreatif.
4. Meningkatkan kepekaan terhadap masalah.
5. Terbuka terhadap ide-ide orang lain.
6. Rasa penasaran yang lebih besar/ kesadaran terhadap banyak tantangan.

C. Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika mempunyai peranan penting untuk kehidupan sehari-hari siswa. Untuk menyelesaikan masalah yang ada siswa ditantang untuk kreatif dan memerlukan keaslian berpikir dalam menyelesaikan masalah.

Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika salah satunya adalah *Creative Problem Solving*.

Selama pembelajaran berlangsung guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator, disamping memberikan kemudahan (fasilitas) belajar kepada siswa dan siswa berinteraksi dengan sumber-sumber belajar yang dapat mempermudah proses belajarnya. Jadi dalam pembelajaran dengan model CPS, aktivitas siswa mendominasi proses pembelajaran, atau dengan kata lain pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini selaras dengan saran Nasution (1995: 23) bahwa pengajaran modern hendaknya mengutamakan aktivitas

siswa. Demikian pula teori belajar Bruner, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip dalam memecahkan masalah, dan guru berfungsi sebagai motivator bagi siswa dalam mendapatkan pengalaman yang memungkinkan siswa menemukan dan memecahkan masalah. Hal tersebut relevan dengan penjabaran implikasi teori kognitif Piaget yang antara lain menyatakan bahwa dalam pembelajaran memusatkan perhatian kepada berpikir atau proses mental peserta didik, mengutamakan peran peserta didik dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Hidayat, 2005: 7).

Pada dasarnya, jika guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada aktivitas dan kreativitas siswa, maka siswa akan menjadi kritis. Menurut Myrmel (2003: 93) model pembelajaran *Creative Problem Solving* membangkitkan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Menurut Yudianto (2003: 26) *Creative Problem Solving* merupakan teknik sistematis dalam mengorganisasikan dan mengolah keterangan dan gagasan, sehingga masalah dapat dipahami dan dipecahkan.

D. Penelitian yang Relevan

Hasil Penelitian yang dilakukan Dewi Hikmah (2010: vii) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Tipe *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Siswa Kelas VIII-E SMPN 1 Ma’rang Kabupaten Pangkep” menyimpulkan bahwa dengan

penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan ketuntasan belajar fisika. Pada siklus I, skor rata-rata hasil belajar siswa mencapai 62,12 dari skor ideal 100, dan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 66,67% . Pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa mencapai 79,74 dari nilai ideal 100 dan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 91,30%. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

E. Kerangka Pikir

Kemampuan siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 Gamping dalam menyelesaikan soal cerita matematika masih sangat rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Sikap dan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika masih kurang. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa alasan antara lain karena belajar matematika dirasakan sulit dan banyak guru mengelola pembelajaran matematika dengan metode yang kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diadakan perbaikan yaitu dengan menggunakan alternatif model pembelajaran lain. Dalam hal ini akan digunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

Kegiatan inti dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah mengungkapkan dan memilih strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita matematika, tanpa ada contoh penyelesaian

sebelumnya. Dalam menyelesaikan masalah tersebut, dilakukan secara berkelompok. Dalam kelompok tersebut siswa bebas mengungkapkan pendapatnya tentang strategi apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah. Di sini guru memfasilitasi jalannya diskusi. Setelah siswa memilih strategi apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah, siswa kemudian menerapkan strategi tersebut untuk menyelesaikan suatu masalah. Kemudian guru membantu siswa untuk menganalisis hasil jawaban yang disajikan di depan kelas, jika jawaban yang dihasilkan benar guru cukup menegaskan jawaban tersebut. Apabila jawaban yang dihasilkan masih salah maka guru menunjuk siswa lain untuk menjawab soal tersebut sampai diperoleh jawaban yang benar. Setelah itu siswa dapat memperbaiki jawabannya, selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan.

Dalam implementasinya, *Creative Problem Solving* dilakukan sebagai solusi kreatif. Solusi kreatif sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternatif pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir divergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah. *Creative Problem Solving* dibangun atas tiga macam komponen, yaitu: ketekunan, masalah dan tantangan. Ketiga komponen tersebut dapat diimplementasikan dengan berbagai komponen pembelajaran.

Dari uraian di atas pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir, dapat dirumuskan suatu hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa kelas V SD N Mejing 2 Patukan, Ambarketawang Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika

Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika adalah potensi siswa kelas V SD untuk menguasai keahlian dalam menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal cerita, mengubah soal cerita menjadi kalimat matematika, menyelesaikan kalimat matematika dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya, dan menjawab pertanyaan soal cerita sesuai konteks masalah pada soal cerita berdasarkan selesaian dari kalimat matematika.

2. Model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD, di mana dalam model pembelajaran tersebut siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam cara yang akan digunakan untuk penyelesaian soal cerita matematika, mendiskusikan cara mana yang

cocok untuk menyelesaikan soal cerita matematika, dan menerapkan cara sampai menemukan penyelesaian dari soal cerita matematika tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suhardjono (2006: 68), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Menurut Hamzah B.Uno (2013: 41), penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dengan demikian penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hamzah B. Uno (2011: 62) menyatakan bahwa penelitian partisipatif merupakan penelitian tindakan yang dilakukan sendiri oleh peneliti dan diamati bersama dengan rekan sejawat. Sedangkan penelitian kolaboratif adalah penelitian yang melibatkan rekan sejawat sebagai bagian dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini seorang kolaboratif atau dapat disebut kolaborator, kolaborator bertugas untuk mengamati jalannya tindakan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak siswa 30 anak dengan pertimbangan bahwa kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika rendah dan guru kelas V SD Negeri Mejing 2.

Objek Penelitian ini ialah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

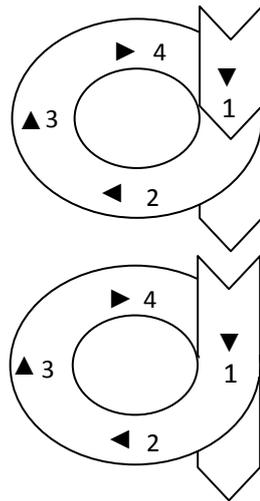
C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Mejing 2, Gamping, Sleman, D.I.Yogyakarta. Siswa kelas V tersebut berjumlah 30 siswa, terdiri dari 9 siswa putra dan 21 siswa putri. Keadaan ruang kelas V cukup rapi dan bersih, di dinding kelas sebelah belakang dipasang beberapa macam hasil karya siswa. Meja dan kursi siswa masih di tata secara konvensional dengan rapi sehingga cukup nyaman untuk melaksanakan proses belajar mengajar, tetapi kurang efektif apabila dalam proses belajar mengajar menggunakan metode diskusi.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93). Dalam setiap siklus meliputi tahapan *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi). Siklus akan diulangi apabila hasil penelitian yang diperoleh belum mencapai target.

Berikut adalah alur dalam penelitian tindakan kelas yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2006: 93):



Keterangan:

1. Perencanaan I
2. Tindakan I
3. Observasi I
4. Refleksi I

Siklus II:

1. Perencanaan II
2. Tindakan II
3. Observasi II
4. Refleksi II

Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Empat tahapan penting dalam penelitian tindakan kelas yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2006: 91) adalah:

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Perencanaan adalah kegiatan awal yang dilakukan setelah diketahui bagaimana situasi dan kondisi pembelajaran di dalam kelas.

Dalam tahap ini yang akan dilakukan adalah:

- a. Menyiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.
 - b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
 - c. Menyiapkan alat peraga yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran Matematika
 - d. Menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar tes dan lembar observasi.
 - e. Menyusun postes yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai setelah melaksanakan tindakan penelitian. Postes diberikan pada setiap akhir siklus.
2. Pelaksanaan (*action*)

Dalam tahap pelaksanaan guru (peneliti sebagai guru) menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang akan muncul pada saat penelitian berlangsung. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru (peneliti sebagai guru) mengajar siswa atau melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Sedangkan kolaborator mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah dibuat.

3. Observasi (*observation*)

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi dilakukan untuk melihat langsung pelaksanaan tindakan yang sudah direncanakan dan aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Observasi dilakukan pada saat tindakan sedang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan melalui lembar observasi tersebut digunakan oleh guru sebagai dasar dalam melakukan refleksi.

4. Refleksi (*reflection*)

Reflection adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi (a) pada siswa, (b) suasana kelas, dan (c) guru. Pada tahap ini, guru sebagai peneliti menjawab pertanyaan mengapa (*why*), bagaimana (*how*), dan seberapa jauh (*to what extent*) intervensi telah menghasilkan perubahan secara signifikan.

Tahapan ini merupakan tahapan untuk menganalisis data yang didapat dari lembar observasi, kemudian dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan dengan diskusi antara peneliti dan kolaborator. Diskusi ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada persoalan penting yang muncul saat pelaksanaan tindakan sedang berlangsung serta mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang

dilakukan pada saat pembelajaran. Apabila hasil yang diharapkan belum tercapai maka tahap-tahap siklus diulang dengan tindakan yang berbeda.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2007: 100), metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data guna memperoleh keterangan secara lengkap. Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode tes dan observasi (pengamatan)

1. Tes

Menurut Endang Poerwanti (2008: 4-3), tes adalah sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Masih menurut Endang Poerwanti (2008: 4-3), tes dibedakan menjadi tes hasil belajar atau *achievement test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu pada kurun waktu tertentu.

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi menyelesaikan soal cerita

2. Observasi

Menurut Hamzah B.Uno (2011:90), Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian ketika peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Masih menurut Hamzah B.Uno (2011:90), tipe-tipe observasi meliputi observasi berstruktur atau menggunakan pedoman dan observasi tidak berstruktur atau tanpa menggunakan pedoman.

Observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung terhadap subyek yang diteliti. Dalam observasi ini peneliti menggunakan tipe observasi berstruktur dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengamatan.

Penelitian ini menggunakan teman sejawat sebagai kolaborator yang bertindak mengamati pelaksanaan tindakan. Kolaborator mengamati aktivitas peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 206) metode dokumentasi dilakukan dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, hasil tes dan sebagainya. Metode dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Studi dokumen dilakukan dengan cara pengambilan foto pada proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan. Foto

diperlukan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan penyajian tabel dan persentase. Data dalam bentuk persentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen dan indikator berdasarkan kriteria yang ditentukan. Analisis data kuantitatif digunakan untuk memperoleh rerata (mean) hasil tes siswa setelah tindakan dilakukan. Data penelitian ini berupa data nilai prestasi belajar dan data hasil observasi. Berikut ini pemaparan dari masing-masing data penelitian:

1. Tes Hasil Belajar

Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes esai.. Teknik penyekoran dalam tes ini menggunakan rentang skor 0-5 Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dilakukan dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimum ideal dikalikan 100.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum ideal}} \times 100$$

Selanjutnya nilai yang diperoleh dihitung rata-ratanya. Untuk menghitung rerata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang telah diperoleh siswa tersebut, dapat menggunakan rumus *mean*

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = mean atau nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai siswa

N = banyaknya siswa

(Riduwan dan Akdon, 2007: 28)

2. Data Observasi

Data hasil observasi pada penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan mengenai keadaan variabel penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

G. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010: 203) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan diuji validitasnya berdasarkan *content validity* dan *expert judgement*. *Content validity* dilakukan dengan menyesuaikan instrumen (post test) dengan kurikulum yang dipakai, sedangkan *expert judgement* dilakukan dengan cara instrumen divalidasi oleh ahli. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar memfokuskan pada pencapaian hasil pengajaran secara keseluruhan pada kurun waktu tertentu (Endang Poerwanti dkk 2008: 4-7). Tes ini dilakukan secara tertulis yaitu tes hasil belajar yang berpedoman pada materi menyelesaikan soal cerita. Soal tes berbentuk esai yang akan dikerjakan secara individu oleh siswa tiap akhir siklus. Tes ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika setelah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Tes disusun berdasarkan kisi-kisi sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

2. Lembar Observasi

Pada penelitian ini lembar observasi digunakan untuk memantau apakah penelitian tindakan sudah sesuai dengan karakteristik dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati
1.	Kegiatan Awal
2.	Kegiatan Inti:
	a. Klarifikasi Masalah b. Pengungkapan Pendapat c. Evaluasi dan Pemilihan d. Implementasi
3.	Kegiatan Akhir

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang Diamati
1.	Kegiatan Awal
2.	Kegiatan Inti:
	a. Klarifikasi Masalah b. Pengungkapan Pendapat c. Evaluasi dan Pemilihan d. Implementasi
3.	Kegiatan Akhir

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika setelah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Kriteria Ketuntasan Minimal di SD Negeri 2 Mejing 2 pada mata pelajaran Matematika adalah 65. Pembelajaran berhasil jika persentase siswa yang tuntas minimal mencapai 75% dari jumlah siswa dan rata-rata kelas mencapai 65.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pratindakan (Prasiklus)

Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 17 Januari 2015. Kegiatan prasiklus dilakukan dengan mengambil data tentang kondisi awal siswa. Penelitian berlangsung dalam dua siklus dan direncanakan dengan merancang penelitian, dan peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Peneliti berperan sebagai observer, sementara guru kelas tetap berperan sebagai pelaksana tindakan atau pelaksana pembelajaran.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada bulan November 2014, peneliti melihat bahwa penyampaian pembelajaran matematika di SD Negeri Mejing 2, guru belum menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Selain itu, guru juga melakukan pembelajaran secara konvensional, hanya menggunakan metode tertentu yang bersifat monoton pada materi soal cerita matematika. Oleh karenanya dalam hal ini siswa tidak terlalu antusias dan merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya pada materi soal cerita matematika. Kurangnya keantusiasan siswa dalam pembelajaran matematika ini mengakibatkan nilai siswa dalam materi soal cerita matematika menjadi rendah.

Tabel 3. Hasil Pretes

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	30
Jumlah Nilai	1610
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	26
Nilai Rata-rata	53,67
Persentase Siswa Tuntas	30%
Persentase Siswa Belum Tuntas	70%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa selisih antara nilai tertinggi dengan nilai terendah adalah 59. Siswa yang memiliki nilai terendah masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 65. Untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebanyak 21 anak atau sekitar 70% harus ditingkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Selain hal tersebut dapat diketahui juga bahwa siswa yang belum mencapai KKM lebih banyak dari pada siswa yang sudah mencapai KKM.

B. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Data yang diperoleh pada tahap studi awal dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus pertama, dengan

tujuan agar diperoleh suatu peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan memuat serangkaian kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- 2) Membuat media yang akan digunakan dalam pembelajaran, berupa slide tentang kecepatan.
- 3) Menyusun lembar observasi yang di dalamnya menyangkut kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran.
- 4) Menyusun LKS (Lembar Kerja Siswa).
- 5) Menyusun soal-soal evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pembelajaran dengan materi soal cerita matematika tentang kecepatan ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan menggunakan media slide power point.

1) Pertemuan 1

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama berada di ruang kelas V SD N Mejing 2 pada hari Senin, tanggal 19 Januari 2015. Materi pada pembelajaran ini adalah kecepatan. Adapun

kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi tentang kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), pengulasan materi sebelumnya, acuan, dan apersepsi. Pada kegiatan tes penjajagan, guru memberikan pertanyaan kepada siswa siapa di antara kalian yang bisa mempunyai motor dan tau arti dari *speedometer*, dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, siswa melaksanakan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai implementasi skenario pembelajaran. Langkah pertama yaitu penyajian materi. Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang kecepatan dengan menggunakan media slide power point. Langkah selanjutnya siswa berkelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Pada siswa kelas V, karena jumlahnya ada 30 siswa sehingga terbentuk menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok siswa, untuk kemudian dipelajari oleh setiap kelompok. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya. Setelah itu siswa dalam kelompok mengerjakan LKS secara

individu (**tahap klarifikasi masalah**). Langkah selanjutnya adalah Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya (**tahap pengungkapan pendapat**). Setelah siswa bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban, kemudian menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan (**tahap evaluasi dan pemilihan**). Setelah alternatif jawaban ditentukan, setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita (**tahap implementasi**).

Dalam kegiatan mengkomunikasikan, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Teman yang lain mengomentari hasil dari kelompok lain. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu, kemudian siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.

c) Kegiatan Akhir

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah guru menanyakan hal-hal yang belum jelas, menyimpulkan materi pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru pun menutup pertemuan pada hari itu dengan memberi pekerjaan rumah dan mengucapkan salam. Berdasarkan uraian kegiatan di atas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sudah selesai.

2) Pertemuan 2

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 21 Januari 2015. Materi pada pembelajaran ini masih tentang mencari jarak tempuh. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi beberapa kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), tes peninjauan, acuan dan apersepsi. Kegiatan awal yang dilaksanakan hampir sama dengan kegiatan awal pada pertemuan pertama.

b) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua sama seperti langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama. Yang membedakan adalah materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini yaitu mencari jarak tempuh.

Langkah pertama yaitu penyajian materi. Pada kegiatan ini, siswa diberikan masalah nyata tentang jarak yang ditempuh suatu benda.

Langkah selanjutnya siswa berkelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Pada siswa kelas V,

karena jumlahnya ada 30 siswa sehingga terbentuk menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok siswa, untuk kemudian dipelajari oleh setiap kelompok. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya. Setelah itu siswa dalam kelompok mengerjakan LKS secara individu (**tahap klarifikasi masalah**). Langkah selanjutnya adalah Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya (**tahap pengungkapan pendapat**). Setelah siswa bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban, kemudian menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan (**tahap evaluasi dan pemilihan**). Setelah alternatif jawaban ditentukan, setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita (**tahap implementasi**).

Dalam kegiatan mengkomunikasikan, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Teman yang lain mengomentari hasil dari kelompok lain. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu, kemudian siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pada pertemuan kedua ini sama juga dengan kegiatan akhir pada pertemuan pertama. Pada kegiatan akhir ini, siswa juga diberi soal evaluasi sebanyak 5 soal untuk dikerjakan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru pun menutup pertemuan pada hari itu dengan mengucapkan salam.

Pada akhir tindakan siklus I ini dilakukan evaluasi belajar siswa untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan dengan memberikan soal-soal evaluasi secara individu kepada siswa. Hasil evaluasi siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Tes Siklus I

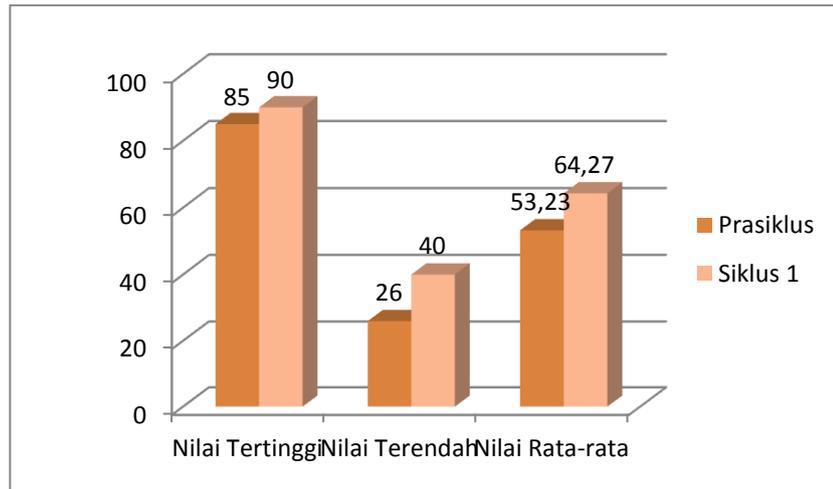
Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	30
Jumlah Nilai	1928
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40
Nilai Rata-rata	64,27
Persentase Siswa Tuntas	63,33%
Persentase Siswa Belum Tuntas	36,67%

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I yang disajikan dalam tabel di atas, nilai tertinggi siswa 86 dan nilai terendah 30. Dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 64,27 pada rentang nilai 0-100.

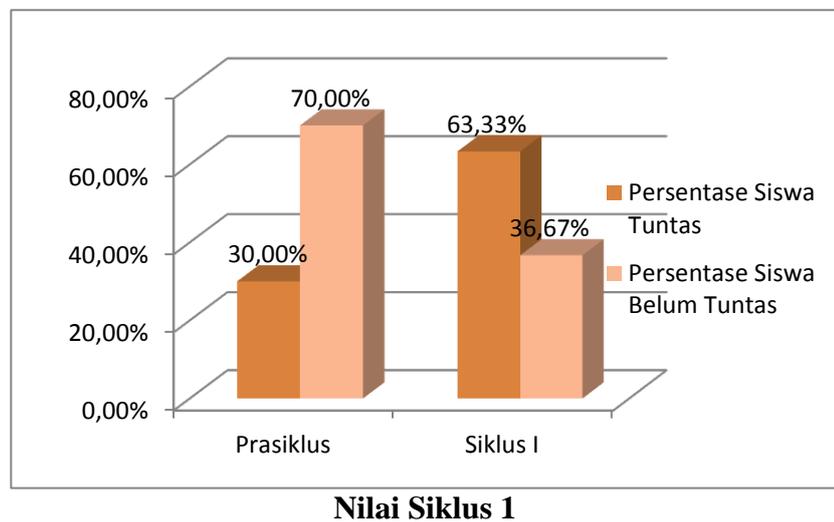
Perbandingan nilai prasiklus dengan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Perbandingan Nilai Prasiklus dan Siklus I

Aspek yang diamati	Nilai Prasiklus	Nilai Siklus I
Nilai Tertinggi	85	90
Nilai Terendah	26	40
Nilai Rata-rata	53,23	64,27
Persentase siswa tuntas	30%	63,33%
Persentase siswa belum tuntas	70%	36,67%



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Prasiklus dengan



Nilai Siklus 1

Gambar 3. Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan

Nilai Prasiklus dengan Nilai Siklus 1

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada prasiklus yang belum dikenai tindakan dengan siklus I yang telah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Nilai rata-rata kelas pada saat prasiklus 53,23. Sedangkan pada saat siklus I mencapai 64,27. Persentase siswa yang belum tuntas pada

prasiklus adalah 70%. Sedangkan pada siklus I persentase siswa yang belum tuntas adalah 36,67%. Berdasarkan data hasil dari siklus I, nilai rata-rata kelas belum mencapai kriteria penelitian sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

c. Observasi Siklus I

Peneliti mengamati proses penelitian yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi tersebut meliputi kegiatan guru dan kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatan ini, peneliti melihat adanya kekurangan dalam proses pembelajaran. Kekurangan tersebut di antaranya yaitu:

- 1) Selama diskusi siswa masih kesulitan mengungkapkan pendapat, atau hasil pemikiran mereka. Siswa masih cenderung malu dan takut untuk berbicara.
- 2) Pada kegiatan diskusi tidak semua anggota kelompok bekerja dengan baik. Ada siswa yang hanya diam dan melihat teman mereka bekerja, siswa tersebut belum tertarik untuk ikut berdiskusi dengan kelompoknya.
- 3) Masih ada siswa yang belum berani bertanya, mempresentasikan jawaban di depan kelas, maupun berkomentar terhadap pekerjaan teman atau kelompok lain.

- 4) Ada beberapa siswa yang kurang memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru.
- 5) Terdapat beberapa siswa yang bermain sendiri bahkan mengganggu temannya.

d. Refleksi

Dilihat dari hasil pengamatan, proses pembelajaran pada materi kecepatan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sudah cukup baik walaupun masih adanya kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaannya. Kekurangan yaitu dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang belum memperhatikan penjelasan guru tentang mekanisme diskusi, dan pada saat mengerjakan LKS secara berkelompok yang terdiri dari 6 siswa kurang efektif, hal ini membuat suasana kelas menjadi ramai. Untuk mengatasi hal tersebut pada siklus selanjutnya sebaiknya jumlah anggota kelompok dikurangi agar pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I, maka diadakan perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga siklus I, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Selama proses diskusi kebanyakan siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, hasil diskusi atau hasil pemikiran mereka. Siswa masih cenderung diam, malu dan takut untuk

berbicara. Sebagian besar siswa masih cenderung diam, malu dan takut untuk berbicara. Hal tersebut mungkin terjadi karena siswa belum terbiasa melakukan diskusi.

- 2) Pada kegiatan diskusi tidak semua anggota kelompok bekerja dengan baik. Hal tersebut dimungkinkan antara anggota kelompok tidak saling cocok ataupun karena belum terbiasa dalam bekerja dalam kelompok.
- 3) Ada beberapa siswa yang kurang memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena saat guru menjelaskan materi, perhatian siswa belum terpusat.
- 4) Terdapat beberapa siswa yang bermain sendiri bahkan mengganggu temannya. Hal itu kemungkinan terjadi karena perhatian guru pada beberapa siswa kurang, sehingga siswa tersebut cenderung bermain sendiri dan mengganggu temannya.

2. Siklus II

Peneliti ingin meminimalisir kekurangan-kekurangan pada siklus I dan memperbaikinya agar mampu mencapai hasil penelitian seperti yang telah ditentukan. Berikut adalah rencana perbaikan yang akan dilaksanakan di siklus selanjutnya yaitu siklus II

- 1) Saat diskusi seluruh siswa dimotivasi agar tidak takut dalam mengungkapkan pendapat. Siswa juga diberi pengertian bahwa jika pendapat yang mereka sampaikan kurang tepat tidak masalah, nanti akan diperbaiki oleh teman atau guru.

- 2) Kegiatan diskusi atau pengerjaan LKS dibuat kompetisi. Apabila terdapat kelompok yang selesai lebih dahulu dan jawaban benar akan diberikan penghargaan.
- 3) Seluruh siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan.
- 4) Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai.

a. Perencanaan Tindakan

Data yang diperoleh pada siklus I dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus II, dengan tujuan agar diperoleh suatu peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan memuat serangkaian kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Selain itu dalam menyampaikan materi menekankan pemahaman siswa tentang materi tersebut.

- 2) Membuat media slide yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan lebih menarik dan jelas.
- 3) Menyusun lembar observasi yang di dalamnya menyangkut kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran.
- 4) Menyusun LKS (Lembar Kerja Siswa) yang lebih lengkap dan soal-soal evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan.

1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 Januari 2015. Materi yang akan diajarkan yaitu waktu tempuh. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi tentang kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), berdoa, mengecek kehadiran siswa, tes penjajagan, acuan, dan apersepsi.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, siswa melaksanakan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai implementasi skenario pembelajaran. Langkah pertama yaitu penyajian materi. Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang kecepatan dengan menggunakan media slide power point.

Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai. Seluruh siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan. Langkah selanjutnya siswa berkelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Pada siswa kelas V, karena jumlahnya ada 30 siswa sehingga terbentuk menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok siswa, untuk kemudian dipelajari oleh setiap kelompok. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya. Setelah itu siswa dalam kelompok mengerjakan LKS secara individu. Guru memberi penjelasan bahwa dalam mengerjakan LKS adalah kompetisi, kelompok yang berhasil menyelesaikan LKS terlebih dahulu diberi penghargaan (**tahap klarifikasi masalah**). Langkah selanjutnya adalah dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya. Guru memotivasi siswa agar jangan malu dalam mengungkapkan pendapat, apabila jawaban kurang tepat maka akan diperbaiki oleh guru atau temannya. Guru memberikan bimbingan-bimbingan dan bantuan kepada kelompok atau siswa

yang mengalami kesulitan (**tahap pengungkapan pendapat**). Setelah siswa bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban, kemudian menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan (**tahap evaluasi dan pemilihan**). Setelah alternatif jawaban ditentukan, setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita (**tahap implementasi**).

Dalam kegiatan mengkomunikasikan, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Teman yang lain mengomentari hasil dari kelompok lain. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu, kemudian siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.

2) Pertemuan 2

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 28 Januari 2015. Materi pada pembelajaran ini masih tentang waktu tempuh. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi beberapa kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), berdoa, dan mengecek kehadiran siswa,

tes penjajagan, acuan dan apersepsi. Kegiatan awal yang dilaksanakan hampir sama dengan kegiatan awal pada pertemuan pertama. Selanjutnya guru menyampaikan acuan, acuan pada pertemuan kedua ini adalah setelah pelajaran ini selesai ibu harapkan kalian dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan waktu yang ditempuh suatu benda ketika melakukan perjalanan.

b) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua sama seperti langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama. Yang membedakan adalah materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini yaitu menghitung waktu yang ditempuh suatu benda bergerak apabila terjadi sesuatu dalam perjalanan (contoh: istirahat).

Pada kegiatan ini, siswa melaksanakan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai implementasi skenario pembelajaran. Langkah pertama yaitu penyajian materi. Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang kecepatan dengan menggunakan media slide power point. Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan

mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai. Seluruh siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan. Langkah selanjutnya siswa berkelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Pada siswa kelas V, karena jumlahnya ada 30 siswa sehingga terbentuk menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok siswa, untuk kemudian dipelajari oleh setiap kelompok. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya. Setelah itu siswa dalam kelompok mengerjakan LKS secara individu. Guru memberi penjelasan bahwa dalam mengerjakan LKS adalah kompetisi, kelompok yang berhasil menyelesaikan LKS terlebih dahulu diberi penghargaan (**tahap klarifikasi masalah**). Langkah selanjutnya adalah Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya. Guru memotivasi siswa agar jangan malu dalam mengungkapkan pendapat, apabila jawaban kurang tepat maka akan diperbaiki oleh guru atau temannya. Guru memberikan bimbingan-bimbingan dan bantuan kepada kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan (**tahap**

pengungkapan pendapat). Setelah siswa bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban, kemudian menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan (**tahap evaluasi dan pemilihan**). Setelah alternatif jawaban ditentukan, setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita (**tahap implementasi**).

Langkah terakhir adalah kegiatan mengkomunikasikan. Dalam kegiatan mengkomunikasikan, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Teman yang lain mengomentari hasil dari kelompok lain. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu, kemudian siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pada pertemuan kedua ini sama juga dengan kegiatan akhir pada pertemuan pertama. Pada kegiatan akhir ini, siswa juga diberi soal evaluasi sebanyak 5 soal untuk dikerjakan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru pun menutup pertemuan pada hari itu dengan mengucapkan salam.

Pada akhir tindakan siklus II ini dilakukan evaluasi belajar siswa untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar

siswa. Hasil evaluasi Siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Tes Siklus II

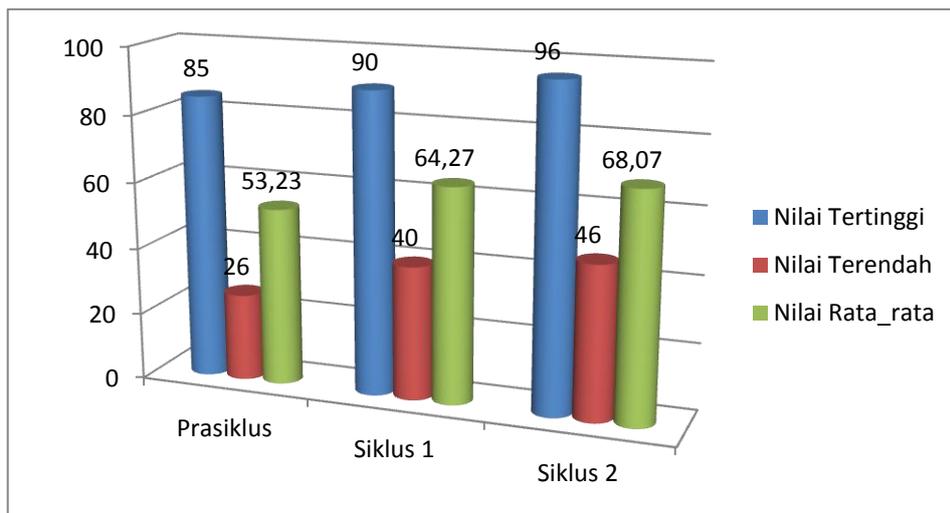
Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	30
Jumlah Nilai	2042
Nilai Tertinggi	96
Nilai Terendah	46
Nilai Rata-rata	68,07
Persentase Siswa Tuntas	76,67%
Persentase Siswa Belum Tuntas	23,33%

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II yang disajikan dalam tabel di atas, nilai tertinggi siswa 96 dan nilai terendah 46. Dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 68,07 pada rentang nilai 0-100. Persentase siswa yang tuntas adalah 76,67% dan persentase siswa yang belum tuntas adalah 23,33%.

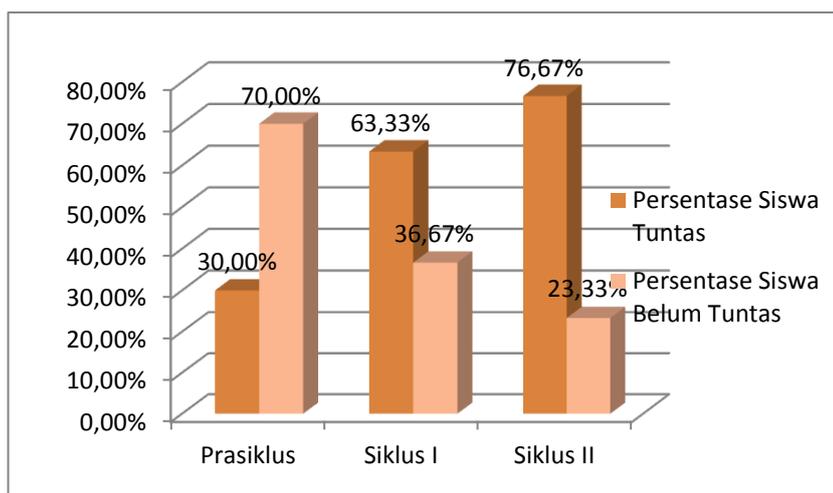
Perbandingan nilai prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Perbandingan Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diamati	Nilai Prasiklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
Nilai Tertinggi	85	90	96
Nilai Terendah	26	40	46
Nilai Rata-rata	53,23	64,27	68,07
Persentase siswa tuntas	30%	63,33%	76,67%
Persentase siswa belum tuntas	70%	36,67%	23,33%



Gambar. 4 Diagram Perbandingan Nilai Hasil Penelitian



Gambar. 5 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Penelitian

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada prasiklus yang belum dikenai tindakan dengan siklus I yang telah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Nilai rata-

rata kelas pada saat prasiklus 53,23, sedangkan pada saat siklus I mencapai 63,83. Selain itu juga, dari data di atas disimpulkan bahwa nilai siswa pada siklus II mengalami kenaikan bila dibandingkan dengan nilai siswa pada siklus I. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 63,83, sedangkan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 68,07. Hasil penelitian pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu nilai rata-rata kelas minimal 65 pada rentang nilai 0-100. Selain itu, tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajarannya sudah terlihat adanya perbaikan. Sehingga tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

c. Observasi Siklus II

Peneliti mengamati proses penelitian yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi tersebut meliputi kegiatan guru dan kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi yang sama dengan siklus 1 berikut cara pengisiannya, serta kendala-kendala yang dialami pada siklus 1. Selanjutnya diadakan perubahan-perubahan pada perencanaan tindakan untuk siklus 2. Kendala-kendala yang muncul pada siklus 1, tidak muncul kembali pada siklus 2. Berikut hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran pada siklus 2:

- a) Siswa sudah terlihat tidak takut untuk mengungkapkan pendapat saat diskusi dalam kelompok.
- b) Dalam mengerjakan LKS melalui diskusi kelompok, seluruh anggota kelompok tersebut terlihat sangat antusias.
- c) Seluruh siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang sedang dipelajari.
- d) Saat pembelajaran terlihat satu orang siswa yang masih mengganggu teman-temannya.

d. Refleksi

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I tidak muncul kembali di siklus II. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu prestasi belajar matematika siswa juga meningkat. Hal tersebut menandakan penelitian berhasil, sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya.

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD N Mejing 2 Gamping tahun 2014/2015

Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siswa kelas V mengalami peningkatan yang cukup baik, yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata siswa mencapai 63,83 dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 68,07. Diperolehnya hasil di atas dimungkinkan karena dalam pembelajaran menggunakan model CPS, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan secara kreatif berusaha menemukan solusi dari permasalahan yang diajukan, saling berinteraksi dengan teman maupun guru, saling bertukar pikiran, sehingga wawasan dan daya pikir mereka berkembang. Hal ini akan banyak membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga ketika mereka dihadapkan dengan suatu pertanyaan, mereka dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya tidak hanya dengan cara menghafal tanpa memperdalam dan memperluas pemikirannya.

Kondisi ini didorong oleh suasana pada pembelajaran model CPS yang menuntut siswa untuk selalu aktif selama pembelajaran berlangsung, yaitu aktif untuk menemukan solusi dari masalah secara kreatif, juga aktif berinteraksi dengan siswa lain melalui kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas serta presentasi di depan kelas. Selama pembelajaran berlangsung guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator, disamping memberikan kemudahan (fasilitas) belajar kepada siswa dan siswa berinteraksi dengan sumber-sumber belajar yang dapat mempermudah proses belajarnya. Jadi dalam pembelajaran dengan model CPS, aktivitas siswa

mendominasi proses pembelajaran, atau dengan kata lain pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini selaras dengan saran Nasution (1995: 23) bahwa pengajaran modern hendaknya mengutamakan aktivitas siswa. Demikian pula teori belajar Bruner, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip dalam memecahkan masalah, dan guru berfungsi sebagai motivator bagi siswa dalam mendapatkan pengalaman yang memungkinkan siswa menemukan dan memecahkan masalah. Hal tersebut relevan dengan penjabaran implikasi teori kognitif Piaget yang antara lain menyatakan bahwa dalam pembelajaran memusatkan perhatian kepada berpikir atau proses mental peserta didik, mengutamakan peran peserta didik dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Hidayat, 2005: 7).

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditentukan. Pada siklus I, siswa sudah melaksanakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan baik. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada siklus I yang mendapatkan nilai rata-rata 64,27 yang termasuk dalam kategori baik, meskipun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 65. Berdasarkan data-data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih belum berhasil. Untuk itu peneliti dan observer melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya dengan melakukan

refleksi, kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I akan diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berjalan dengan sangat baik. Hal itu dapat dibuktikan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 68,07 yang termasuk dalam kategori sangat baik karena sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan data-data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah dikatakan berhasil. Oleh karena itu peneliti menyudahi pelaksanaan tindakan hanya sampai pada siklus II. Secara keseluruhan peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* telah mencapai titik keberhasilan.

Keberhasilan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2 ditandai dengan adanya peningkatan dan perubahan pada setiap siklus, Asrori (2009: 23) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan. Dengan adanya pelaksanaan pembelajaran yang diberikan oleh guru, artinya guru telah memberikan pengalaman belajar langsung kepada setiap siswa.

Dalam penelitian ada anak yang masih belum paham tentang menyelesaikan soal cerita matematika, terbukti dengan masih adanya nilai siswa yang belum mencapai KKM, ini disebabkan karena siswa tersebut

belum dapat memahami operasi hitung. Hal tersebut mengacu pada pendapat Ausubel (dalam Depdiknas 2006) dalam M. Jaenuri yang mengatakan bahwa pengetahuan dasar yang dimiliki siswa akan sangat menentukan bermakna tidaknya suatu proses pembelajaran. Itulah sebabnya para guru harus mengecek, memperbaiki dan menyempurnakan pengetahuan para siswa sebelum membahas materi baru

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran *Creative Problem Solving* saja, tetapi masih banyak faktor lain yang mempengaruhinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2, Gamping, Sleman. Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita tersebut dapat dilihat dari hasil tes. Pada pretes terdapat 30% (9 siswa) dari jumlah 30 siswa yang mencapai KKM. Hasil tes pada siklus 1 menunjukkan ada 63,33% (19 siswa) dari jumlah siswa yang mencapai KKM, sedangkan pada siklus 2 terdapat 76,67% (23 siswa) dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Nilai rata-rata sebelum siklus sebesar 53,67, sedangkan pada akhir siklus 1 nilai rata-rata tes sebesar 64,27, dan pada akhir siklus 2 sebesar 68,07.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Untuk siswa, hasil yang sudah dicapai sebaiknya dipertahankan.
2. Untuk guru, hendaknya memiliki sikap inovatif dalam mengajar sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu guru hendaknya menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran dalam mengajar. Salah satunya menggunakan model pembelajaran

Creative Problem Solving untuk memperbaiki kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika di kelas.

3. Untuk kepala sekolah, hendaknya sekolah mengadakan berbagai kegiatan yang menunjang peningkatan kemampuan guru dalam mendidik siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. rev.ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ashlock. (2003). *Guiding Each Child's Learning of Mathematics*. Colombus: Bell Company
- Bitman dan Clara. (2008). *Pemecahan Masalah Matematika*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Cooney, Thomas. (1975). *Dynamic of Teaching Secondary School Mathematic*. Houghton: Miffun Company.
- Hikmah, Dewi. (2010). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Tipe Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Siswa Kelas VIII-E SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Isdiardi. (2004). *Strategi Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- Lubis, Hari. S.B. dan Martani Husaini. (2004). *Teori Organisasi (Suatu Pendekatan Makro)*, Pusat Antar Universitas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Indonesia, Jakarta.
- Mardjuki. (1999). *Pembelajaran Soal Cerita dalam Matematika*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Marsigit. (2009). *Pembudayaan Matematika di Sekolah Untuk Mencapai Keunggulan Bangsa*. Diperoleh dari [http://staff.uny.ac.id/Marsigit Makalah Membudayakan Matematika Se mnas Matematika Desember 2009.pdf](http://staff.uny.ac.id/Marsigit/Makalah%20Membudayakan%20Matematika%20Se%20mnas%20Matematika%20Desember%202009.pdf)
- Mirwan, Agus. (1989). *Teori Mengajar*. Yogyakarta: Sumbangsih.
- Muklis. (1996). *Dasar-dasar dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Muslich. (2008). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Myrmel, M. K. (2003). *Effects of Using Creative Problem Solving in Eighth Grade Technology Education Class at Hopkins North Junior High School. A Research Paper, The Graduate School, University of Wisconsin-Stout.* (ada di <http://www.uwstout.edu/content/lib/thesis/2003/2003myrmelm.pdf>). (diakses 16 April 2014)
- Raharjo, Marsudi. (2009). *Modul Matematika SD Program Bermutu Pembelajaran Soal Cerita di SD.* Jakarta: Depdiknas Dirjen PMPTK PPPPTK
- Raharjo dan Astuti. (2011). *Pembelajaran Soal Cerita Operasi Hitung Campuran di Sekolah Dasar.* www.p4tkmatematika.org (diakses 7 April 2015)
- Ruseffendi. (1992). *Materi Pokok Matematika 3.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pembinaan dan Tenaga Kependidikan.
- Saleh, Haji. (1992). *Diagnosis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita di Kelas V SD Negeri Percobaan Surabaya.* Tesis. PPs IKIP Surabaya
- SIti dan H. Sujati. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas II SD N Watusigar I Ngawen Gunung Kidul .*
journal.uny.ac.id (diakses 7 april 2015)
- Soemartono. (1983). *Pedoman Umum Matematika SD.* Jakarta: Depdikbud
- Suherman, Erman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Kontemporer.* Bandung: UPI
- Suhardjono. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Sukarsih, Endang. (1998). *Pengaruh Kemampuan Verbal dan Kemampuan Membuat Model Matematika.* Yogyakarta: FMIPA UNY
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta
- Uno, Hamzah. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta: PT Bumi Aksara
- Parnes, S. J. (1985). *Creative Problem Solving. Association for Supervision and Curriculum Development.* Tersedia : <http://www.uh.edu/hti/cu/v02/04.htm> (3 Maret 2014)
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan.* Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti
- Wijaya. (2007). *Pendidikan Remedial.* Bandung: Rosdakarya

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Siklus 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 1 Hari (pertemuan pertama)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

1. Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- a. Memahami informasi mengenai anggota tubuh hewan yang disajikan berupa teks uraian

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar symbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.

Indikator:

- a. Menggunakan cara induktif dalam mengenal atau memprediksi suatu pola.
 - b. Memberi contoh dan bukan contoh suatu konsep sesuai dengan definisi yang diberikan.
 - c. Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki.
2. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- a. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan proses bernafas pada manusia dengan rasa ingin tahu.
2. Dengan menggali informasi dari bacaan yang disertai ilustrasi gambar, siswa mampu menyebutkan organ pernafasan pada ikan dengan cermat.
3. Dengan mencermati gambar organ dalam ikan, siswa mampu mengidentifikasi bagian organ dalam ikan beserta fungsinya dengan teliti.
4. Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Pernafasan manusia
2. Organ pernafasan ikan
3. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
4. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Gambar organ pernafasan manusia.
3. Gambar organ ikan.
4. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing,2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.	10 menit

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. |
|---|

<p>Inti</p>	<p>6. Kegiatan mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan percakapan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari. b. Siswa mengamati gambar organ pernafasan manusia c. Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar secara cermat . d. Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa berdasarkan pengamatan gambar. e. Gunakan rubrik pengamatan gambar untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa <p>7. Kegiatan Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengamati dan mengidentifikasi organ pernafasan ikan. <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyajikan hasil pengamatan dan identifikasinya ke dalam tabel. • Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi jawaban siswa. b. Alternatif kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> • Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. • Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. 	<p>150 menit</p>
--------------------	--	----------------------

Penutup	12. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 13. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 14. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 15. Penugasan dirumah 16. Salam dan do'a penutup.	15 menit
----------------	--	-------------

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan: 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika Mampu menyelesaikan soal cerita: 4. Menentukan jawaban dari model 5. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,
Kepala SD N Mejing 2

Gamping,
Guru Kelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 1 Hari (pertemuan kedua)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

1. Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- a. Memahami hewan-hewan yang termasuk karnivora, herbivora, dan omnivora melalui teks yang dibaca.

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar symbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.

Indikator:

- a. Menggunakan cara induktif dalam mengenal atau memprediksi suatu pola.
 - b. Memberi contoh dan bukan contoh suatu konsep sesuai dengan definisi yang diberikan.
 - c. Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki.
2. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan .menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- b. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggali informasi dari bacaan “Penggolongan Hewan Sesuai Makanannya” siswa mampu mengklasifikasikan hewan menjadi tiga jenis (karnivora, herbivora, dan omnivora) dengan percaya diri.
2. Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Penggolongan hewan sesuai makanannya
2. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Strategi : *Cooperative Learning*

3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
4. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Gambar berbagai macam hewan.
3. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. 4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	10 menit

<p>Inti</p>	<p>6. Kegiatan mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan percakapan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari. b. Siswa mengamati gambar berbagai macam hewan c. Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar secara cermat . d. Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa berdasarkan pengamatan gambar. e. Gunakan rubrik pengamatan gambar untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa <p>7. Kegiatan Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa membaca teks tentang hewan dan makanannya. b. Selesai membaca, siswa menuliskan pada tabel contoh kosakata baku dan kosakata tidak baku yang terdapat pada bacaan. c. Setelah membaca dan memahami kosakata-kosakata baku dan tidak baku, siswa menuliskan informasi-informasi yang terdapat pada bacaan di atas berkaitan dengan hewan dan makanannya. <p>8. Kegiatan asosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk mengamati dan mengidentifikasi 	<p>150 menit</p>
--------------------	---	----------------------

Penutup	12. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 13. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 14. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 15. Penugasan dirumah 16. Salam dan do'a penutup.	15 menit
----------------	--	-------------

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika Mampu menyelesaikan soal cerita: <ol style="list-style-type: none"> 4. Menentukan jawaban dari model 5. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,

Gamping,

Kepala SD N Mejing 2

Guru Kelas

Lampiran 2. RPP Siklus 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 1 Hari (pertemuan pertama)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

PPKn

Kompetensi Dasar:

1. Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.

Indikator:

- a. Mengenal kebutuhan dasar manusia dan cara pemenuhannya.
2. Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antardaerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.

- a. Melakukan studi pustaka dari berbagai sumber referensi untuk mengidentifikasi kebutuhan manusia dan cara pemenuhannya dan menyusun hasilnya dalam bentuk laporan tertulis.

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.

Indikator:

- a. Menggunakan cara induktif dalam mengenal atau memprediksi suatu pola.
 - b. Memberi contoh dan bukan contoh suatu konsep sesuai dengan definisi yang diberikan.
 - c. Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki.
2. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- c. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggali informasi dari bacaan “Kebutuhan Dasar Manusia menurut Maslow” siswa mampu menyebutkan tingkatan kebutuhan dasar manusia dengan cermat.
2. Dengan mencermati teori kebutuhan dasar manusia menurut beberapa ahli (Maslow, Virginia Handerson, dan Jean Watson), siswa mampu membandingkan ketiga teori tersebut dengan kritis.
3. Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Kebutuhan dasar manusia
2. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
4. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Media cetak (buku, majalah, koran)
3. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing,2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan asosiasi:<ol style="list-style-type: none">a. Siswa mencari bacaan dari berbagai sumber tentang kebutuhan manusia bias dari buku, majalah, dan koran.b. Siswa menggunting atau memfotokopi teks bacaan tersebut dan menempelkan pada kolom yang disediakan.c. Siswa membaca dan mencermati semua	150 menit

informasi yang mereka dapatkan dari teks bacaan tentang kebutuhan manusia yang mereka temukan, dan mengidentifikasi macam-macam atau jenis-jenis kebutuhan manusia.

- d. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari teks bacaan yang mereka dapatkan. Siswa disarankan untuk menukarkan hasil pekerjaannya dengan pekerjaan temannya dan saling bertukar informasi, melalui kegiatan ini siswa mendapatkan informasi yang lebih beragam dan lengkap tentang kebutuhan manusia.

2. Kegiatan diskusi

Klarifikasi Masalah

- a. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru.
- b. Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai.
- c. Seluruh siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan.
- d. Siswa membentuk kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-

6 orang

- e. Guru membagikan LKS
- f. Guru memberi penjelasan bahwa dalam mengerjakan LKS adalah kompetisi, kelompok yang berhasil menyelesaikan LKS terlebih dahulu diberi penghargaan.
- g. Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru.
- h. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya.
- i. Siswa dalam kelompok mengerjakan LKS secara individu.

Pengungkapan Pendapat

- j. Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya.
- k. Guru memotivasi siswa agar jangan malu dalam mengungkapkan pendapat, apabila jawaban kurang tepat maka akan diperbaiki oleh guru atau temannya.
- l. Guru memberikan bimbingan-bimbingan dan bantuan kepada kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan.

Evaluasi dan Pemilihan

- m. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan menentukan alternative jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

Implementasi

	<p>n. Setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita</p> <p>3. Kegiatan Mengkomunikasikan</p> <p>a. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>b. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu</p> <p>c. Siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.</p> <p>4. Kegiatan mencoba dan menalar</p> <p>a. Siswa mengerjakan evaluasi soal cerita</p> <p>b. Gunakan rubrik menyelesaikan soal cerita mengetahui tingkat pencapaian siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>4. Penugasan dirumah</p> <p>5. Salam dan do'a penutup.</p>	15 menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan: 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika Mampu menyelesaikan soal cerita: 4. Menentukan jawaban dari model 5. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,
Kepala SD N Mejing 2

Gamping,
Guru Kelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 1 Hari (pertemuan kedua)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

1. Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- a. Membaca teks mengenai anggota tubuh hewan dan fungsinya

2. Menyampaikan teks proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta system pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
 - a. Menuliskan dengan member contoh hewan-hewan yang termasuk karnivora, herbivore, dan omnivora

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar symbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.

Indikator:

- a. Menggunakan cara induktif dalam mengenal atau memprediksi suatu pola.
 - b. Memberi contoh dan bukan contoh suatu konsep sesuai dengan definisi yang diberikan.
 - c. Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki.
2. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan .menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- a. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggali informasi dari bacaan tentang reptile, siswa mampu menuliskan jenis-jenis reptile dengan rasa ingin tahu.
2. dengan mengamati gambar iguana, siswa mampu menyebutkan nama dan fungsi setiap bagian iguana dengan cermat.
3. Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Organ Reptil
2. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
4. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Gambar reptil
3. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing,2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak	10 menit

Inti	dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.	
	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	
	6. Kegiatan mengamati	150
	<p>a. Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan percakapan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari.</p> <p>b. Siswa mengamati gambar reptil</p> <p>c. Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar secara cermat .</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa berdasarkan pengamatan gambar.</p> <p>e. Gunakan rubrik pengamatan gambar untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa</p>	menit
	7. Kegiatan Eksplorasi:	
	<p>a. Siswa mengamati dan mengidentifikasi organ pernafasan ikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyajikan hasil pengamatan dan identifikasinya ke dalam tabel. • Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi jawaban siswa. 	
	<p>b. Alternatif kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta 	

membaca dalam hati.

- Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.
- Alternatif 3: Bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa.

c. Selesai membaca, siswa menuliskan pada tabel contoh kosakata baku dan kosakata tidak baku yang terdapat pada bacaan.

8. Kegiatan asosiasi:

a. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk mengamati dan mengidentifikasi bagian-bagian tubuh reptile.

b. Alternatif Kegiatan diskusi:

- 1) Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara klasikal.
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih para petugas diskusi, seperti pembawa acara, sekretaris/notulis, dan lain-lain. Sementara anak-anak yang lain bertindak sebagai peserta diskusi.
- 3) Pembawa acara bertanggung jawab atas jalannya diskusi. Pembawa acara juga bertugas untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan oleh peserta.

- 4) Notulis bertugas untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi saat diskusi berlangsung, seperti pendapat-pendapat yang disampaikan oleh peserta diskusi. Notulis juga bertugas untuk membuat laporan dan kesimpulan hasil diskusi.
- 5) Setiap peserta diskusi berhak mengemukakan pendapatnya berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pembawa acara.
- 6) Setelah siswa memberikan pendapatnya, guru mengkonfirmasi pendapat-pendapat siswa. Kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan.
- 7) Masing-masing siswa menulis jawaban sesuai pertanyaan pada buku siswa berdasarkan hasil diskusi.

9. Kegiatan diskusi

Klarifikasi Masalah

- a. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru.
- b. Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai.
- c. Seluruh siswa diminta untuk

memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan.

- d. Siswa membentuk kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang
- e. Guru membagikan LKS
- f. Guru memberi penjelasan bahwa dalam mengerjakan LKS adalah kompetisi, kelompok yang berhasil menyelesaikan LKS terlebih dahulu diberi penghargaan.
- g. Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru.
- h. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya.
- i. Siswa dalam kelompok mengerjakan LKS secara individu.

Pengungkapan Pendapat

- j. Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya.
- k. Guru memotivasi siswa agar jangan malu dalam mengungkapkan pendapat, apabila jawaban kurang tepat maka akan diperbaiki oleh guru atau temannya.
- l. Guru memberikan bimbingan-bimbingan dan bantuan kepada kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan.

	<p>Evaluasi dan Pemilihan</p> <p>m. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan menentukan alternative jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.</p> <p>Implementasi</p> <p>n. Setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita</p> <p>10. Kegiatan Mengkomunikasikan</p> <p>a. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>b. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu</p> <p>c. Siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.</p> <p>11. Kegiatan mencoba dan menalar</p> <p>a. Siswa mengerjakan evaluasi soal cerita</p> <p>b. Gunakan rubrik menyelesaikan soal cerita mengetahui tingkat pencapaian siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>4. Penugasan dirumah</p> <p>5. Salam dan do'a penutup.</p>	15 menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan: 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika Mampu menyelesaikan soal cerita: 4. Menentukan jawaban dari model 5. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,
Kepala SD N Mejing 2

Gamping,
Guru Kelas

Lampiran 3. Lembar Kerja Siswa Siklus 1 dan 2

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus I Pertemuan ke-1

Nama kelompok :

Anggota :

Petunjuk Kerja

1. Amatilah soal yang telah dibagikan!
2. Baca dan cermati soal yang disajikan!
3. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan secara individu!
4. Selesaikan dengan caramu masing-masing!
5. Setelah selesai mengerjakan diskusikanlah hasil pekerjaanmu dengan teman sekelompokmu!
6. Apabila mengalami kesulitan silahkan bertanya kepada guru!

Soal:

Jarak kota R dan S 585 km. Paman mengendarai mobil tanpa istirahat dari kota R menuju kota S. Waktu yang paman perlukan untuk sampai di kota S adalah 9 jam. Berapa kecepatan rata-rata mobil yang dikendarai paman?

Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan 1

Diketahui:

Jarak kota R ke S 585 km

Waktu 9 jam

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata mobil Paman?

Jawab:

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{585}{9} = 65 \text{ km/jam}$$

Jadi kecepatan rata-rata mobil paman adalah 65 km/jam

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus I Pertemuan ke-2

Nama kelompok :

Anggota :

Petunjuk Kerja

1. Amatilah soal yang telah dibagikan!
2. Baca dan cermati soal yang disajikan!
3. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan secara individu!
4. Selesaikan dengan caramu masing-masing!
5. Setelah selesai mengerjakan diskusikanlah hasil pekerjaanmu dengan teman sekelompokmu!
6. Apabila mengalami kesulitan silahkan bertanya kepada guru!

Soal

Ibu pergi ke pasar dari rumah dengan mengendarai sepeda yang kecepatan rata-ratanya adalah 15 km/jam. Apabila tanpa berhenti ibu membutuhkan waktu selama 90 menit, berapakah jarak dari rumah ke pasar?

Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan 2

Diketahui:

kecepatan rata-rata 15 km/jam

waktu 90 menit=1,5 jam

Ditanya:

Berapakah jarak dari rumah ke pasar?

Jawab:

jarak=kecepatan x waktu = $15 \times 1,5 = 22,5$ km

Jadi jarak rumah ke pasar adalah 22,5 km

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus II Pertemuan ke-1

Nama kelompok :

Anggota :

Petunjuk Kerja

1. Amatilah soal yang telah dibagikan!
2. Baca dan cermati soal yang disajikan!
3. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan secara individu!
4. Selesaikan dengan caramu masing-masing!
5. Setelah selesai mengerjakan diskusikanlah hasil pekerjaanmu dengan teman sekelompokmu!
6. Apabila mengalami kesulitan silahkan bertanya kepada guru!

Soal

Jarak kota G ke kota H 180 km. Sebuah mobil berangkat dari kota G ke kota H dengan kecepatan rata-rata 45 km/jam. Jika mobil tidak berhenti untuk istirahat, berapa waktu yang diperlukan untuk sampai ke kota H?

Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan 1

Diketahui:

Jarak kota G ke H 180 km

Kecepatan rata-rata mobil 45 km/jam

Ditanya:

Berapa waktu yang diperlukan mobil untuk sampai di kota H?

Jawab:

$$\text{waktu} = \frac{\text{jarak}}{\text{kecepatan}} = \frac{180}{45} = 4 \text{ jam}$$

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus II Pertemuan ke-2

Nama kelompok :

Anggota :

Petunjuk Kerja

1. Amatilah soal yang telah dibagikan!
2. Baca dan cermati soal yang disajikan!
3. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan secara individu!
4. Selesaikan dengan caramu masing-masing!
5. Setelah selesai mengerjakan diskusikanlah hasil pekerjaanmu dengan teman sekelompokmu!
6. Apabila mengalami kesulitan silahkan bertanya kepada guru!

Soal

Jarak kota X ke kota Y 360 km. Sebuah bus berangkat dari kota X pukul 09.00, istirahat di perjalanan selama 30 menit. Jika bus tersebut melaju dengan kecepatan rata-rata 60 km/jam, Pukul berapa bus akan tiba di kota Y?

Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan 2

Diketahui:

Jarak kota X ke Y 360 km

Bus berangkat dari kota X pukul 08.00

Istirahat selama perjalanan 30 menit

Kecepatan rata-rata bus 60 km/jam

Ditanya:

Pukul berapa bus sampai di kota Y?

Jawab:

$$\text{waktu} = \frac{\text{jarak}}{\text{kecepatan}} = \frac{360}{60} = 6 \text{ jam}$$

$$\text{waktu tempuh} = 6 \text{ jam} + 30 \text{ menit} = 6 \text{ jam } 30 \text{ menit}$$

$$08.00 + 6 \text{ jam } 30 \text{ menit} = 14.30$$

Jadi bus sampai di kota Y pada pukul 14.30

Lampiran 4. Soal Evaluasi Siklus 1 dan 2

Soal Evaluasi Siklus 1

Kerjakanlah soal berikut ini!

1. Rita pergi ke rumah neneknya menggunakan kereta api. Rita berangkat dari stasiun Mawar pukul 07.30, kereta tersebut berhenti di stasiun Melati selama 30 menit dan sampai di stasiun kota tempat nenek tinggal pukul 12.00. Jika jarak yang ditempuh Rita 900 km, berapa kecepatan rata-rata kereta api itu?
2. Jarak kota A dan B 450 km. Ayah mengendarai mobil tanpa istirahat dari kota A menuju kota B. Waktu yang ayah perlukan untuk sampai di kota B adalah 5 jam. Berapa kecepatan rata-rata mobil yang dikendarai ayah?
3. Sita berangkat dari rumah pukul 11.00 menuju rumah pamannya menggunakan sepeda motor tanpa berhenti. Jarak rumah Sita dengan rumah pamannya 48 km. Jika ia sampai di rumah pamannya pukul 12.30, berapa kecepatan rata-rata sepeda motor Sita?
4. Dito pergi ke pantai dari rumah dengan mengendarai sepeda motor yang kecepatan rata-ratanya adalah 30 km/jam. Apabila tanpa berhenti ia membutuhkan waktu selama 120 menit, berapakah jarak dari rumah ke pantai?
5. Sepeda motor berangkat dari kota A pukul 07.30 dan sampai di kota B pukul 09.30 tanpa berhenti, dengan kecepatan rata-rata 45 km/jam. Berapa km jarak yang ditempuh oleh sepeda motor tersebut?

Kunci Jawaban

1. Diketahui:

Jarak 900 km

Kereta berangkat pukul 07.30, istirahat 30 menit

Kereta sampai ditujuan pukul 12.00

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata kereta?

Jawab:

waktu tempuh= 12.00-07.30-30 menit=4 jam

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{900}{4} = 225 \text{ km/jam}$$

Jadi kecepatan rata-rata kereta api adalah 225 km/jam

2. Diketahui:

Jarak kota A ke B 450 km

Waktu 5 jam

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata mobil yang dikendarai ayah?

Jawab:

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{450}{5} = 90 \text{ km/jam}$$

Jadi kecepatan rata-rata mobil yang dikendarai ayah adalah 90 km/jam

3. Diketahui:

Jarak 48 km

Sita berangkat pukul 11.00, sampai ditujuan pukul 12.30

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata sepeda motor Sita?

Jawab:

waktu=12.30-11.00=1 jam 30 menit=1,5 jam

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{48}{1,5} = 32 \text{ km/jam}$$

Jadi kecepatan rata-rata sepeda motor Sita adalah 32 km/jam

4. Diketahui:

kecepatan rata-rata 30 km/jam

waktu 120 menit=2 jam

Ditanya:

Berapakah jarak dari rumah Dito ke pantai?

Jawab:

jarak=kecepatan x waktu = $30 \times 2 = 60$ km

Jadi jarak rumah Dito ke pantai adalah 60 km

5. Diketahui:

kecepatan rata-rata 45 km/jam

berangkat pukul 07.30 dan sampai di tujuan pukul 09.30

Ditanya:

Berapa jarak yang ditempuh sepeda motor?

Jawab:

waktu= $09.30-07.30=2$ jam

jarak= kecepatan x waktu= $45 \times 2= 90$ km

Jadi jarak yang ditempuh sepeda motor adalah 90 km

Soal Evaluasi Siklus 2

Kerjakanlah soal berikut ini!

1. Jarak kota P ke kota Q 240 km. Sebuah bus berangkat dari kota P pukul 08.00, istirahat di perjalanan selama 30 menit. Jika bus tersebut melaju dengan kecepatan rata-rata 60 km/jam, Pukul berapa bus akan tiba di kota Q?
2. Jarak kota Q ke kota R 210 km. Sebuah bus berangkat dari kota Q ke kota R dengan kecepatan rata-rata 60 km/jam. Jika bus tidak berhenti untuk istirahat, berapa waktu yang diperlukan untuk sampai ke kota R?
3. Budi naik bus Langsung Jaya dari Purworejo menuju Yogyakarta. Jika kecepatan rata-rata bus 72 km/jam tanpa istirahat dan jarak Purworejo ke Yogyakarta adalah 90 km, berapakah waktu yang diperlukan bus untuk sampai di Yogyakarta?
4. Jarak kota A ke kota B adalah 130 km. Ajeng berangkat dari A pukul 08.15 menuju kota B tanpa istirahat dengan kecepatan rata-rata 50 km/jam. Pukul berapa Ajeng tiba di kota B?
5. Amir berangkat dari Sukabumi ke Tasikmalaya pukul 07.05 dengan kecepatan rata-rata 52 km per jam. Pada waktu bersamaan Badu berangkat dari Tasikmalaya menuju Sukabumi dengan kecepatan rata-rata 58 km/jam. Bila jarak Sukabumi – Tasikmalaya 275 km, pukul berapakah Amir dan Badu berpapasan di jalan?

Kunci Jawaban

1. Diketahui:

Jarak kota P ke Q 240 km

Bus berangkat dari kota P pukul 08.00

Istirahat selama perjalanan 30 menit

Kecepatan rata-rata bus 60 km/jam

Ditanya:

Pukul berapa bus sampai di kota Q?

Jawab:

$$\text{waktu} = \frac{\text{jarak}}{\text{kecepatan}} = \frac{240}{60} = 4 \text{ jam}$$

$$\text{waktu tempuh} = 4 \text{ jam} + 30 \text{ menit} = 4 \text{ jam } 30 \text{ menit}$$

$$08.00 + 4 \text{ jam } 30 \text{ menit} = 12.30$$

Jadi bus sampai di kota Q pada pukul 12.30

2. Diketahui:

Jarak kota Q ke R 210 km

Kecepatan rata-rata bus 60 km/jam

Ditanya:

Berapa waktu yang diperlukan bus untuk sampai di kota R?

Jawab:

$$\text{waktu} = \frac{\text{jarak}}{\text{kecepatan}} = \frac{210}{60} = 3,5 \text{ jam}$$

Jadi waktu yang diperlukan bus untuk sampai di kota R adalah 3,5 jam

3. Diketahui:

Jarak Purworejo ke Yogyakarta 90 km

Kecepatan rata-rata bus 65 km/jam

Ditanya:

Berapa waktu yang diperlukan bus untuk sampai di Yogyakarta dari Purworejo?

Jawab:

$$\text{waktu} = \frac{\text{jarak}}{\text{kecepatan}} = \frac{90}{72} = 1,25 \text{ jam}$$

Jadi waktu yang diperlukan bus untuk sampai di Yogyakarta dari Purworejo adalah 1,25 jam.

4. Diketahui:

Jarak kota A ke B 130 km

Ajeng berangkat dari kota A pukul 08.15

Kecepatan rata-rata 65 km/jam

Ditanya:

Pukul berapa Ajeng sampai di kota B dari kota A?

Jawab:

$$\text{waktu} = \frac{\text{jarak}}{\text{kecepatan}} = \frac{130}{65} = 2 \text{ jam}$$

$$08.15 + 2 \text{ jam} = 10.15$$

Jadi Ajeng sampai di kota B dari kota A pukul 10.15

5. Diketahui:

Jarak kota Sukabumi ke kota Tasikmalaya = 275 km

Berangkat bersama pukul 07.05

Amir berangkat dari Sukabumi ke Tasikmalaya dengan kecepatan rata-rata 52 km/jam

Badu berangkat dari Tasikmalaya ke Sukabumi dengan kecepatan rata-rata 58 km/jam

Ditanya :

Pukul berapa mereka papasan?

Jawab :

kecepatan total = kecepatan Amir + kecepatan Badu

$$= 52 \text{ km/jam} + 58 \text{ km/jam}$$

$$= 110 \text{ km/jam}$$

$$\text{Waktu} = \frac{\text{Jarak}}{\text{Kecepatan}} = \frac{275 \text{ km}}{110 \text{ km/jam}} = 2,5 \text{ jam atau } 2 \text{ jam } 30 \text{ menit}$$

Mereka akan bertemu setelah 2,5 jam berangkat. Maka diperoleh $07.05 + 2.30 = 09.35$

Jadi mereka akan berpapasan pada pukul 09.35

Lampiran 5. RPP Siklus 1 Setelah Ujian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 2 x pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan .menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- a. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : saintifik
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
4. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing,2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

<p>Inti</p>	<p>6. Kegiatan Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru. b. Siswa membentuk kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang c. Guru membagikan LKS d. Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru. e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya.
	<p>7. Kegiatan Menanya</p> <p>Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum jelas dari penjelasan guru.</p> <p>8. Kegiatan mengumpulkan Informasi /eksperimen</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan eksperimen yang berkaitan dengan jarak, waktu dan kecepatan b. Siswa dalam kelompok mengerjakan soal yang ada di LKS secara individu.(Klarifikasi Masalah) <p>9. Kegiatan Mengasosiasikan/ mengolah informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya.(Pengungkapan Pendapat) b. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.(Evaluasi dan Pemilihan) c. Setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita. (Implementasi)

	<p>10. Kegiatan Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas b. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu c. Siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 2. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 3. Penugasan dirumah 4. Salam dan do'a penutup.

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	<p>Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Apa yang diketahui 7. Apa yang ditanya 8. Membuat model matematika <p>Mampu menyelesaikan soal cerita:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Menentukan jawaban dari model 10. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,

Kepala SD N Mejing 2

Gamping,

Guru Kelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 2 x pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan .menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- a. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Strategi : *Cooperative Learning*
2. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
3. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing,2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Inti

6. Kegiatan Mengamati
 - a. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru.
 - b. Siswa membentuk kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang
 - c. Guru membagikan LKS
 - d. Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru.
 - e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya.
7. Kegiatan Menanya
Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum jelas dari penjelasan guru.
8. Kegiatan mengumpulkan Informasi /eksperimen
 - a. Siswa melakukan eksperimen yang berkaitan dengan jarak, waktu dan kecepatan
 - b. Siswa dalam kelompok mengerjakan soal yang ada di LKS secara individu.(**Klarifikasi Masalah**)
9. Kegiatan Mengasosiasikan/ mengolah informasi
 - a. Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya.(**Pengungkapan Pendapat**)
 - b. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.(**Evaluasi dan Pemilihan**)
 - c. Setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita. (**Implementasi**)

	<p>10. Kegiatan Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas b. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu c. Siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita. d. Siswa mengerjakan evaluasi soal cerita
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 2. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 3. Penugasan dirumah 4. Salam dan do'a penutup.

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	<p>Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika <p>Mampu menyelesaikan soal cerita:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan jawaban dari model 2. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,

Kepala SD N Mejing 2

Gamping,

Guru Kelas

Lampiran 6. RPP Siklus 2 Setelah Ujian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 2 x pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- a. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : saintifik
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
4. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing,2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
Inti	<ol style="list-style-type: none">6. Kegiatan mengamati<ol style="list-style-type: none">a. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru.b. Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai.c. Seluruh siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum

memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan.

- d. Siswa membentuk kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang
 - e. Guru membagikan LKS
 - f. Guru memberi penjelasan bahwa dalam mengerjakan LKS adalah kompetisi, kelompok yang berhasil menyelesaikan LKS terlebih dahulu diberi penghargaan.
 - g. Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru.
 - h. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya.
7. Kegiatan Menanya
- Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum jelas dari penjelasan guru.
8. Kegiatan mengumpulkan Informasi /eksperimen
- a. Siswa melakukan eksperimen yang berkaitan dengan jarak, waktu dan kecepatan
 - b. Siswa dalam kelompok mengerjakan soal yang ada di LKS secara individu. (**Klarifikasi Masalah**)
9. Kegiatan Mengasosiasikan/ mengolah informasi
- a. Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya.
 - b. Guru memotivasi siswa agar jangan malu dalam mengungkapkan pendapat, apabila jawaban kurang tepat maka akan diperbaiki oleh guru atau temannya.
 - c. Guru memberikan bimbingan-bimbingan dan bantuan kepada kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan. (**Pengungkapan Pendapat**)

	<p>d. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.(Evaluasi dan Pemilihan)</p> <p>e. Setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita.(Implementasi)</p> <p>10. Kegiatan Mengkomunikasikan</p> <p>a. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>b. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu</p> <p>c. Siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.</p>
Penutup	<p>1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>2. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>3. Penugasan dirumah</p> <p>4. Salam dan do'a penutup.</p>

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan: <ol style="list-style-type: none">1. Apa yang diketahui2. Apa yang ditanya3. Membuat model matematika Mampu menyelesaikan soal cerita: <ol style="list-style-type: none">1. Menentukan jawaban dari model2. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,
Kepala SD N Mejing 2

Gamping,
Guru Kelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mejing 2

Kelas/ Semester : V/ 2

Tema/ Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan (Tema 6)/ 3

Alokasi Waktu : 2 x pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Matematika

Kompetensi Dasar:

1. Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan .menggunakannya dalam penyelesaian masalah.

Indikator:

- a. Mengitung hasil bagi antara jarak dan waktu yang ditempuh berbagai benda bergerak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui *Creative Problem Solving*, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Kecepatan

E. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
4. Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving*

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Slide materi kecepatan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing,2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Inti

6. Kegiatan mengamati
 - a. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru.
 - b. Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai.
 - c. Seluruh siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan.
 - d. Siswa membentuk kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang
 - e. Guru membagikan LKS
 - f. Guru memberi penjelasan bahwa dalam mengerjakan LKS adalah kompetisi, kelompok yang berhasil menyelesaikan LKS terlebih dahulu diberi penghargaan.
 - g. Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru.
 - h. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang permasalahan untuk dibahas bersama kelompoknya.
7. Kegiatan Menanya

Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum jelas dari penjelasan guru.
8. Kegiatan mengumpulkan Informasi /eksperimen
 - a. Siswa melakukan eksperimen yang berkaitan dengan jarak, waktu dan kecepatan
 - b. Siswa dalam kelompok mengerjakan soal yang ada di LKS secara individu.(**Klarifikasi Masalah**)
9. Kegiatan Mengasosiasikan/ mengolah informasi
 - a. Dalam kelompok siswa bebas mengungkapkan

	<p>pendapat masing-masing dalam menyelesaikan soal cerita dan mendiskusikannya.</p> <p>b. Guru memotivasi siswa agar jangan malu dalam mengungkapkan pendapat, apabila jawaban kurang tepat maka akan diperbaiki oleh guru atau temannya.</p> <p>c. Guru memberikan bimbingan-bimbingan dan bantuan kepada kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan. (Pengungkapan Pendapat)</p> <p>d. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan menentukan alternatif jawaban yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.(Evaluasi dan Pemilihan)</p> <p>e. Setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita.(Implementasi)</p> <p>10. Kegiatan Mengkomunikasikan</p> <p>a. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>b. Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu</p> <p>c. Siswa menentukan sendiri cara yang mudah dalam menyelesaikan soal cerita.</p> <p>d. Siswa mengerjakan evaluasi.</p> <p>Penutup</p> <p>1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>2. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>3. Penugasan dirumah</p> <p>4. Salam dan do'a penutup.</p>
--	---

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Rubrik Penilaian Penyelesaian Soal Cerita

Penskoran	Kriteria
Skor 20	Dapat memahami soal cerita. Siswa menuliskan: 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika Mampu menyelesaikan soal cerita: 1. Menentukan jawaban dari model 2. Mengembalikan jawaban ke soal cerita

Mengetahui,
Kepala SD N Mejing 2

Gamping,
Guru Kelas

Lampiran 7. Lembar Kerja Siswa Siklus 1 dan 2 Setelah Ujian

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus I Pertemuan ke-1

Nama kelompok :

Anggota :

Tujuan

1. Untuk mengetahui perbandingan jarak dan waktu yang dibutuhkan benda bergerak lurus beraturan.
2. Untuk mengetahui kecepatan benda yang bergerak.

Alat dan Bahan

1. Stop watch
2. Meteran
3. Mobil-mobilan
4. Bendera

Petunjuk Kerja

1. Buatlah tanda start dan finish di lantai! Jarak antara start dan finish 10 m.
2. Luncurkan mobil-mobilan dari start dan berakhir di finish!
3. Pada waktu meluncurkan mobil-mobilan hitung waktu menggunakan stopwatch!
4. Catatlah pada bukumu berapa waktu yang dibutuhkan mobil-mobilan untuk sampai di finish!
5. Ulangi kegiatan itu hingga 5 kali dan lengkapi tabel yang tersedia!

Tabel

Lengkapilah tabel berikut!

Jarak	Waktu	Kecepatan
10 m		

Catatan :

Kesimpulan :

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus I Pertemuan ke-2

Nama kelompok :

Anggota :

Tujuan

1. Untuk mengetahui perbandingan jarak dan waktu yang dibutuhkan benda bergerak lurus beraturan.
2. Untuk mengetahui kecepatan benda yang bergerak.

Alat dan Bahan

1. Stop watch
2. Meteran
3. Mobil-mobilan
4. Bendera

Petunjuk Kerja

1. Buatlah tanda start di lantai!
2. Siapkan stopwatch!
3. Luncurkan mobil-mobilan dari start dan hentikan mobil pada waktu stopwatch menunjukkan waktu 15 detik, kemudian tandai dengan spidol!
4. Ukur dengan menggunakan meteran di mana mobil-mobilan berhenti!
5. Catatlah pada bukumu berapa jarak yang apabila mobil-mobilan meluncur selama 15 detik!
6. Ulangi kegiatan itu hingga 5 kali dan lengkapi tabel yang tersedia!
7. Apabila mengalami kesulitan silahkan bertanya kepada guru!

Tabel

Lengkapilah tabel berikut!

Jarak	Waktu	Kecepatan
	15 detik	

Catatan :

Kesimpulan :

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus II Pertemuan ke-1

Nama kelompok :

Anggota :

Tujuan

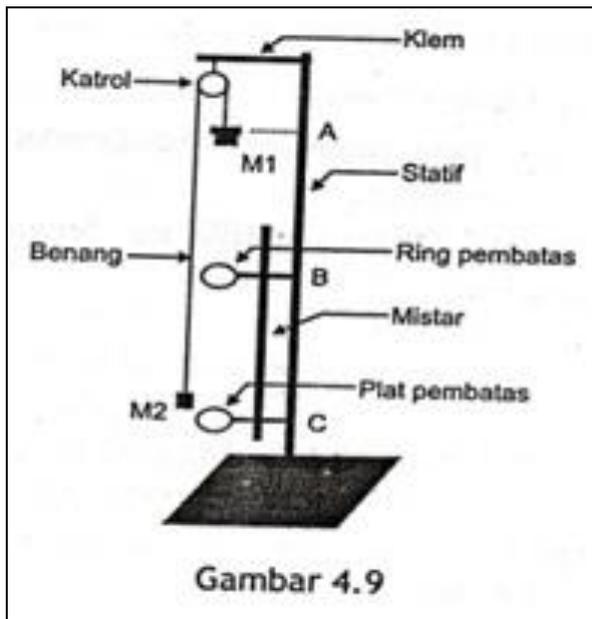
1. Untuk mengetahui perbandingan jarak dan waktu yang dibutuhkan benda bergerak lurus beraturan.
2. Untuk mengetahui kecepatan benda yang bergerak.

Alat dan Bahan

1. Katrol gantung tunggal
2. Stop watch
3. Penggaris (mistar)
4. Beban gantung 100 gr (2 buah)
5. Statif dan klem
6. Benang kasur
7. Plastisin
8. Beban tambahan

Petunjuk Kerja

1. Rakit alat dan bahan
2. Usahakan agar beban tambahan m tertinggal di ring pembatas bila M1 turun dan M2 naik.
3. Tandai ketinggian beban tambahan (m) mula-mula sama tinggi dengan titik A.
4. Ukur panjang BC
5. Biarkan sistem bergerak m + M1 turun dan M2 naik. Catat waktu yang diperlukan M1 untuk bergerak dari B ke C.
6. Ulangi percobaan sampai 5 kali.
7. Catat datanya pada tabel.
8. Apabila mengalami kesulitan silahkan bertanya kepada guru!



No	Jarak BC	Waktu	Kecepatan
1.	18 cm		
2.	18 cm		
3.	18 cm		
4.	18 cm		
5.	18 cm		

Catatan :

Kesimpulan :

LEMBAR KERJA SISWA

Siklus II Pertemuan ke-2

Nama kelompok :

Anggota :

Tujuan

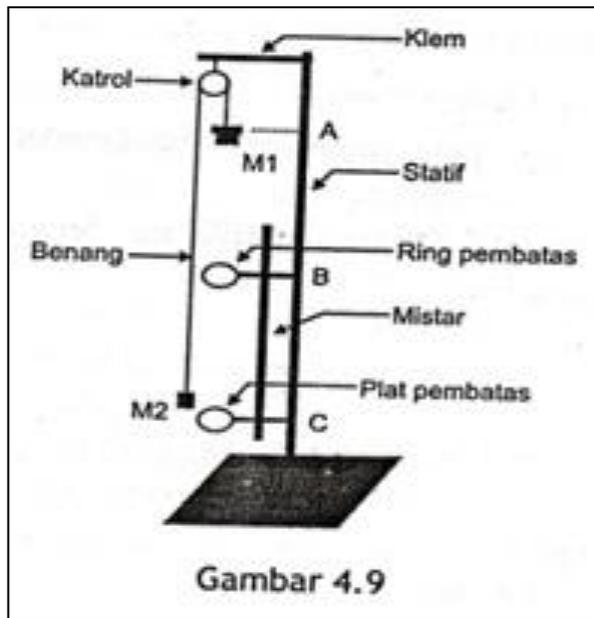
1. Untuk mengetahui perbandingan jarak dan waktu yang dibutuhkan benda bergerak lurus beraturan.
2. Untuk mengetahui kecepatan benda yang bergerak.

Alat dan Bahan

1. Katrol gantung tunggal
2. Stop watch
3. Penggaris (mistar)
4. Beban gantung 100 gr (2 buah)
5. Statif dan klem
6. Benang kasur
7. Plastisin
8. Beban tambahan

Petunjuk Kerja

1. Rakit alat dan bahan
2. Usahakan agar beban tambahan m tertinggal di ring pembatas bila M1 turun dan M2 naik.
3. Tandai ketinggian beban tambahan (m) mula-mula sama tinggi dengan titik A.
4. Ukur panjang BC
5. Biarkan sistem bergerak m + M1 turun dan M2 naik. Hentikan saat stopwatch menunjukkan waktu 0,4 detik.
6. Ukur jarak M1 ke M2
7. Ulangi percobaan sampai 5 kali.
8. Catat datanya pada tabel.
9. Apabila mengalami kesulitan silahkan bertanya kepada guru!



No	Jarak BC	Waktu	Kecepatan
1.		0,4 detik	
2.		0,4 detik	
3.		0,4 detik	
4.		0,4 detik	
5.		0,4 detik	

Catatan :

Kesimpulan :

Lampiran 8. Soal Evaluasi Setelah Ujian

Soal Evaluasi Siklus 1

Kerjakanlah soal berikut ini!

1. Rita dari Jakarta pergi ke rumah neneknya di Surabaya menggunakan kereta api. Rita berangkat dari stasiun Senen pukul 07.00, kereta tersebut berhenti di stasiun Kutoarjo selama 30 menit dan di stasiun Tugu selama 30 menit sampai di stasiun Gubeng tempat nenek tinggal pukul 14.00. Jika jarak yang ditempuh Rita 900 km, berapa kecepatan rata-rata kereta api itu?
2. Jarak kota Purwokerto dan Madiun 450 km. Ayah mengendarai mobil istirahat 2 kali masing-masing 60 menit dari kota Purwokerto menuju kota Madiun. Waktu yang ayah perlukan untuk sampai di kota B adalah 12 jam. Berapa kecepatan rata-rata mobil yang dikendarai ayah?
3. Jarak dari kota Purwokerto ke Cilacap 80 km. Sani mengendarai mobil berangkat dari Purwokerto pukul 06.00 dan tiba di Cilacap pukul 08.00. Berapa kecepatan rata-rata Sani mengendarai mobil?
4. Seorang pelari menempuh jarak 8 km dalam waktu 30 menit. Berapakah kecepatan rata-rata pelari tersebut?
5. Sebuah bus berangkat dari Bandung pukul 08.40 WIB menuju Jakarta melewati jalan tol. Jarak antara Bandung-Jakarta 180 km. Jika bus tiba di Jakarta pukul 11.10. Berapakah kecepatan rata-rata bus tersebut?

Kunci Jawaban

1. Diketahui:

Jarak 900 km

Kereta berangkat pukul 07.00, istirahat 2x30 menit

Kereta sampai ditujuan pukul 12.00

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata kereta?

Jawab:

waktu tempuh= 14.00 - 07.00 - 60 menit = 6 jam

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{900}{6} = 150$$

Jadi kecepatan rata-rata kereta api adalah 150 km/jam

2. Diketahui:

Jarak 450 km

Waktu 10 jam, istirahat 2x60 menit

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata mobil yang dikendarai ayah?

Jawab:

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{450}{12} = 37,5$$

Jadi kecepatan rata-rata mobil yang dikendarai ayah adalah 37,5 km/jam

3. Diketahui:

Jarak 80 km

Sani berangkat pukul 06.00, sampai ditujuan pukul 08.00

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata mobil Sani?

Jawab:

waktu= 08.00 – 06.00 = 2 jam

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{80}{2} = 40$$

Jadi kecepatan rata-rata mobil Sani adalah 40 km/jam

4. Diketahui:

Jarak 8 km

waktu 30 menit = 0,5 jam

Ditanya:

Berapakah kecepatan rata-rata pelari?

Jawab:

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{8}{0,5} = 16$$

Jadi kecepatan rata-rata pelari adalah 16 km/jam

5. Diketahui:

Jarak 180 km

Berangkat pukul 08.40 dan sampai di tujuan pukul 11.10

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata bus?

Jawab:

waktu = 11.10 - 08.40 = 2 jam 30 menit = 2,5 jam

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{180}{2,5} = 72$$

Jadi kecepatan rata-rata bus tersebut adalah 72 km/jam

Soal Evaluasi Siklus 2

Kerjakanlah soal berikut ini!

1. Pak Maman naik mobil dari Yogya ke Magelang yang berjarak 40 km dalam waktu 1 jam. Berapakah kecepatan rata-rata mobil Pak Maman?
2. Dinar berkendara dari Yogya ke Solo yang berjarak 60 km dalam waktu 2 jam. Berapakah kecepatan rata-rata kendaraan Dinar?
3. Bobi mengendarai mobilnya dalam waktu 3 jam 20 menit untuk menempuh jarak 100 km. Berapakah kecepatan mobil Bobi tiap jam?
4. Dina pergi ke rumah Paman dengan mengendarai sepeda motor yang kecepatan yang konstan yaitu 10 km/jam, karena jalan dari rumah ke rumah merupakan jalan yang lurus dan tidak ada hambatan. Apabila tanpa berhenti Dina membutuhkan waktu selama 30 menit, berapakah jarak dari rumah ke pasar?
5. Amir berangkat dari Sukabumi ke Tasikmalaya pukul 07.05 dengan kecepatan yang konstan 52 km/jam. Pada waktu bersamaan Badu berangkat dari Tasikmalaya menuju Sukabumi dengan kecepatan yang juga konstan 58 km/jam. Bila jarak Sukabumi – Tasikmalaya 275 km, pukul berapakah Amir dan Badu berpapasan di jalan?

Kunci Jawaban

1. Diketahui:

Jarak 40 km

Waktu 1 jam

Ditanya:

Berapakah kecepatan rata-rata mobil Pak Maman?

Jawab:

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{40}{1} = 40$$

Jadi kecepatan rata-rata mobil Pak Maman adalah 40 km/jam

2. Diketahui:

Jarak 60 km

Waktu 2 jam

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata kendaraan Danar?

Jawab:

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{60}{2} = 30$$

Jadi kecepatan rata-rata kendaraan Danar adalah 30 km/jam

3. Diketahui:

Waktu 3 jam 20 menit = 3 $\frac{1}{3}$ jam

Jarak 200 km

Ditanya:

Berapa kecepatan rata-rata mobil Bobi?

Jawab:

$$\text{kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} = \frac{200}{3 \frac{1}{3}} = 60$$

Jadi kecepatan rata-rata mobil Bobi adalah 60 km/jam.

4. Diketahui:

kecepatan 10 km/jam

waktu 30 menit=0,5 jam

Ditanya:

Berapakah jarak dari rumah Dina ke rumah Paman?

Jawab:

$$\text{jarak} = \text{kecepatan} \times \text{waktu} = 10 \times 0,5 = 5$$

Jadi jarak rumah ke pasar adalah 5 km

5. Diketahui:

Jarak kota Sukabumi ke kota Tasikmalaya = 275 km

Berangkat bersama pukul 07.05

Amir berangkat dari Sukabumi ke Tasikmalaya dengan kecepatan konstan 52 km/jam

Badu berangkat dari Tasikmalaya ke Sukabumi dengan kecepatan konstan 58 km/jam

Ditanya :

Pukul berapa mereka papasan?

Jawab :

$$\begin{aligned} \text{kecepatan total} &= \text{kecepatan Amir} + \text{kecepatan Badu} \\ &= 52 \text{ km/jam} + 58 \text{ km/jam} \\ &= 110 \text{ km/jam} \end{aligned}$$

$$\text{Waktu} = \frac{\text{Jarak}}{\text{Kecepatan}} = \frac{275 \text{ km}}{110 \text{ km/jam}} = 2,5 \text{ jam atau } 2 \text{ jam } 30 \text{ menit}$$

Mereka akan bertemu setelah 2,5 jam berangkat. Maka diperoleh $07.05 + 2.30 = 09.35$

Jadi mereka akan berpapasan pada pukul 09.35

Lampiran 9. Prestasi Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus I

Prestasi Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus I

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	NR	46	Belum Tuntas
2.	WS	53	Belum Tuntas
3.	BEW	66	Tuntas
4.	NP	66	Tuntas
5.	KAA	66	Tuntas
6.	SAS	73	Tuntas
7.	DA	40	Belum Tuntas
8.	NN	73	Tuntas
9.	EA	53	Belum Tuntas
10.	SN	66	Tuntas
11.	FM	66	Tuntas
12.	HLS	66	Tuntas
13.	GB	73	Tuntas
14.	RD	90	Tuntas
15.	CF	53	Belum Tuntas
16.	DR	86	Tuntas
17.	AN	40	Belum Tuntas
18.	CI	60	Belum Tuntas
19.	NA	66	Tuntas
20.	LD	73	Tuntas
21.	NF	53	Belum Tuntas
22.	IS	73	Tuntas
23.	RB	80	Tuntas
24.	AFS	86	Tuntas
25.	NFH	66	Tuntas
26.	EG	53	Belum Tuntas

27.	AHA	53	Belum Tuntas
28.	RV	53	Belum Tuntas
29.	RNR	70	Tuntas
30.	SM	66	Tuntas
	Nilai tertinggi	90	
	Nilai terendah	40	
	Rata-rata	64,27	

Lampiran 10. Prestasi Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus II

Prestasi Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus II

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	NR	46	Belum Tuntas
2.	WS	66	Tuntas
3.	BEW	66	Tuntas
4.	NP	66	Tuntas
5.	KAA	66	Tuntas
6.	SAS	73	Tuntas
7.	DA	53	Belum Tuntas
8.	NN	73	Tuntas
9.	EA	53	Belum Tuntas
10.	SN	66	Tuntas
11.	FM	66	Tuntas
12.	HLS	66	Tuntas
13.	GB	73	Tuntas
14.	RD	96	Tuntas
15.	CF	66	Tuntas
16.	DR	86	Tuntas
17.	AN	56	Belum Tuntas

18.	CI	73	Tuntas
19.	NA	66	Tuntas
20.	LD	73	Tuntas
21.	NF	53	Belum Tuntas
22.	IS	73	Tuntas
23.	RB	80	Tuntas
24.	AFS	86	Tuntas
25.	NFH	66	Tuntas
26.	EG	73	Tuntas
27.	AHA	53	Belum Tuntas
28.	RV	73	Belum Tuntas
29.	RNR	70	Tuntas
30.	SM	66	Tuntas
	Nilai tertinggi	96	
	Nilai terendah	46	
	Rata-rata	68,07	

Lampiran 11. Hasil Observasi Siklus I dan II

Lembar Observasi Kegiatan Guru

Siklus I

Berilah tanda cek (√) berdasarkan keterlaksanaan kegiatan!

No	Pernyataan	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
2	Guru memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran	√		Banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru
3	Guru mengingatkan materi yang terkait dengan materi yang akan dipelajari	√		Beberapa siswa yang kurang memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena saat guru menjelaskan materi, perhatian siswa belum terpusat.
4	Guru memulai pembelajaran dengan memberikan masalah yang kontekstual	√		Terdapat beberapa siswa yang bermain sendiri bahkan mengganggu temannya.
5	Guru mengajukan masalah yang ada di LKS dan meminta siswa mempelajari masalah tersebut	√		
6	Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 anak dalam satu kelompok	√		
7	Guru membimbing/ mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, menemukan penjelasan dan pemecahan masalah yang diberikan	√		
8	Guru mendorong dialog dan diskusi antar siswa dalam kelompok	√		

9	Guru membimbing dan mengamati siswa dalam mengumpulkan masalah yang diberikan dalam LKS	√		
10	Guru meminta siswa menyajikan pemecahan masalahnya dan membimbingnya bila menemui kesulitan	√		
11	Guru membantu siswa mengkaji ulang proses/ hasil pemecahan masalah	√		
12	Guru memberikan penilaian terhadap aktivitas siswa baik individu maupu kelompok	√		
13	Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu	√		
14	Guru memberikan tugas / PR berkaitan dengan materi yang telah dibahas	√		
15	Guru menginformasikan materi selanjutnya dan meminta siswa untuk mempelajari di rumah	√		

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Siklus I

Berilah tanda cek (√) berdasarkan keterlaksanaan kegiatan!

No	Pernyataan	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran	√		
2	Siswa merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru	√		Banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru
3	Siswa mencatat keterangan-keterangan penting yang diberikan guru	√		Beberapa siswa yang bermain sendiri bahkan mengganggu temannya.
4	Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru	√		
5	Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing dan mengerjakan LKS secara individu	√		
6	Siswa mendiskusikan hasil LKS dengan kelompok masing-masing	√		<ul style="list-style-type: none"> - Tidak semua anggota kelompok bekerja dengan baik. - Kebanyakan siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, hasil diskusi atau hasil pemikiran mereka. Siswa masih cenderung diam, malu dan takut untuk berbicara. Sebagian besar siswa masih cenderung diam, malu dan takut untuk berbicara.

7	Siswa menyajikan pemecahan masalah kepada guru.	√		
8	Siswa mengkaji ulang proses/hasil pemecahan masalahnya	√		
9	Siswa memilih pemecahan masalah yang tepat dalam kelompok	√		
10	Siswa membuat kesimpulan berdasarkan pemecahan yang dipilih oleh kelompok	√		

Lembar Observasi Kegiatan Guru

Siklus II

Berilah tanda cek (√) berdasarkan keterlaksanaan kegiatan!

No	Pernyataan	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
2	Guru memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran	√		Pada awal pembelajaran siswa diingatkan untuk tidak menyibukkan diri sendiri atau mengganggu temannya saat pembelajaran, apabila masih dilakukan, siswa akan mendapatkan sanksi yaitu pengurangan nilai.
3	Guru mengingatkan materi yang terkait dengan materi yang akan dipelajari	√		Seluruh siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, apabila terdapat siswa yang belum memperhatikan maka penjelasannya tidak dilanjutkan.
4	Guru memulai pembelajaran dengan memberikan masalah yang kontekstual	√		
5	Guru mengajukan masalah yang ada di LKS dan meminta siswa mempelajari masalah tersebut	√		Kegiatan diskusi atau pengerjaan LKS dibuat kompetisi. Apabila terdapat kelompok yang selesai lebih dahulu dan jawaban benar akan diberikan penghargaan
6	Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 anak dalam satu kelompok	√		

7	Guru membimbing/ mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, menemukan penjelasan dan pemecahan masalah yang diberikan	√		
8	Guru mendorong dialog dan diskusi antar siswa dalam kelompok	√		Siswa dimotivasi agar tidak takut dalam menggungkapkan pendapat
9	Guru membimbing dan mengamati siswa dalam mengumpulkan masalah yang diberikan dalam LKS	√		
10	Guru meminta siswa menyajikan pemecahan masalahnya dan membimbingnya bila menemui kesulitan	√		
11	Guru membantu siswa mengkaji ulang proses/ hasil pemecahan masalah	√		
12	Guru memberikan penilaian terhadap aktivitas siswa baik individu maupu kelompok	√		
13	Guru menguatkan kesimpulan yang diperoleh sesuai hasil kerja kelompok maupun individu	√		
14	Guru memberikan tugas / PR berkaitan dengan materi yang telah dibahas	√		
15	Guru menginformasikan materi selanjutnya dan meminta siswa untuk memperlajari di rumah	√		

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Siklus II

Berilah tanda cek (√) berdasarkan keterlaksanaan kegiatan!

No	Pernyataan	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran	√		Seluruh siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang sedang dipelajari.
2	Siswa merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru	√		Banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru
3	Siswa mencatat keterangan-keterangan penting yang diberikan guru	√		Terlihat satu orang siswa yang masih mengganggu teman-temannya.
4	Siswa mempelajari LKS yang diberikan guru	√		
5	Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing dan mengerjakan LKS secara individu	√		
6	Siswa mendiskusikan hasil LKS dengan kelompok masing-masing	√		<ul style="list-style-type: none"> - Siswa sudah terlihat tidak takut untuk mengungkapkan pendapat saat diskusi dalam kelompok. - Dalam mengerjakan LKS melalui diskusi kelompok, seluruh anggota kelompok tersebut terlihat sangat antusias.

7	Siswa menyajikan pemecahan masalah kepada guru.	√		
8	Siswa mengkaji ulang proses/hasil pemecahan masalahnya	√		
9	Siswa memilih pemecahan masalah yang tepat dalam kelompok	√		
10	Siswa membuat kesimpulan berdasarkan pemecahan yang dipilih oleh kelompok	√		