

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA  
SISWA KELAS V SDN MEJING 2 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE  
PROBLEM SOLVING***

JURNAL 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

Artikel jurnal yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN MEJING 2 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, April 2015

Pembimbing

Pembimbing 2

Pembimbing 1

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

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



all  
X

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI MEJING 2 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING***

### ***IMPROVING SKILL IN SOLVING MATHEMATIC WORD PROBLEM TO FIFTH GRADE IN SDN MEJING 2 GAMPING TROUGH CREATIVE PROBLEM SOLVING MODEL***

Oleh: pretty yudharina, universitas negeri yogyakarta, prettyyudharina@yahoo.co.id

#### **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  $\geq 65$  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*

#### **Abstract**

*This study aims to improve skill in solving mathematic word problem to fifth grade in SDN Mejing 2 Gamping trough Creative Problem Solving model. This type of research is a classroom action research. The subjects were students of fifth grade in SDN Mejing 2 Gamping, amounting to 30 students, consisting of 9 males and 21 females. The object of research is the ability to solve mathematic word problems. Data were obtained from observations and test results of learning. Data were analyzed by descriptive quantitative and qualitative descriptive. The criteria for the success of the research is characterized by the acquisition value of the average grade  $\geq 65$  and a minimum of 75% of the number of students reached KKM (65). The results showed that the use Creative Problem Solving learning model can improve the ability to solve math word problems fifth grade students SDN Mejing 2, Gamping. Increased ability to solve math word problems shown by the results of the test. In preaction contained 30% (9 students) of the 30 students who achieve KKM. The results of tests on cycle 1 showed no 63.33% (19 students) of the number of students who reach the KKM, while the second cycle are 76.67% (23 students) of the number of students who reach the KKM. The average value before the cycle of 53.67, whereas at the end of cycle 1 the average test score of 64.27, and at the end of cycle 2 at 68.07.*

**Keywords:** skill in solving mathematic word problem, *Creative Problem Solving*

## **PENDAHULUAN**

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.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 91), Penelitian ini merupakan penelitian yang dilaksanakan secara kolaboratif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mejing 2 Gamping. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan September tahun 2014.

### **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.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan tes dan observasi.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian Siklus I**

#### **1. Pertemuan 1**

##### **a) Kegiatan Awal**

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

##### **b) Kegiatan Inti**

Langkah pertama yaitu penyajian materi. 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).

#### **c) Kegiatan Akhir**

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah guru menanyakan hal-hal yang belum jelas, menyimpulkan materi pembelajaran.

#### **2. Pertemuan 2**

##### **a) Kegiatan Awal**

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

##### **b) Kegiatan Inti**

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).

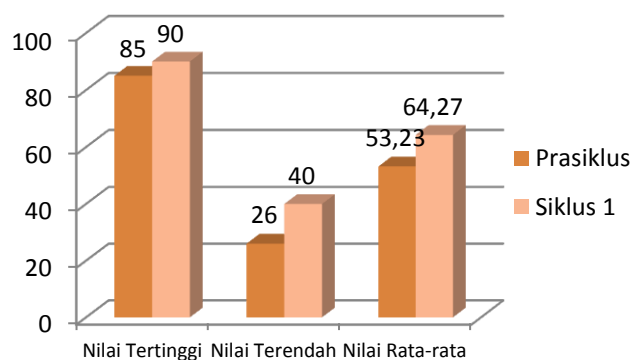
#### c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini, siswa juga diberi soal evaluasi.

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:

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 Diagram Perbandingan 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.

#### Evaluasi

##### a. Pelaksanaan Observasi

Dalam tahap ini dilaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi.

## b. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I adalah sebagai berikut.

- 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.

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.

## B. Hasil Penelitian Siklus II

### 1. 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 menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.



Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang dilaksanakannya itu sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Membuat media slide yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan lebih menarik dan jelas.
- c) Menyusun lembar observasi yang di dalamnya menyangkut kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran.
- d) Menyusun LKS (Lembar Kerja Siswa) yang lebih lengkap dan soal-soal evaluasi.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. Pertemuan 1**

#### **1) Kegiatan Awal**

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

#### **2) Kegiatan Inti**

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. 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).

3) Kegiatan Akhir

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah guru menanyakan hal-hal yang belum jelas, menyimpulkan materi pembelajaran.

b. Pertemuan 2

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi pembukaan (salam), berdoa, dan mengecek kehadiran siswa, tes penajagan, acuan dan apersepsi.

2) 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. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok siswa, untuk kemudian dipelajari oleh setiap kelompok. 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).

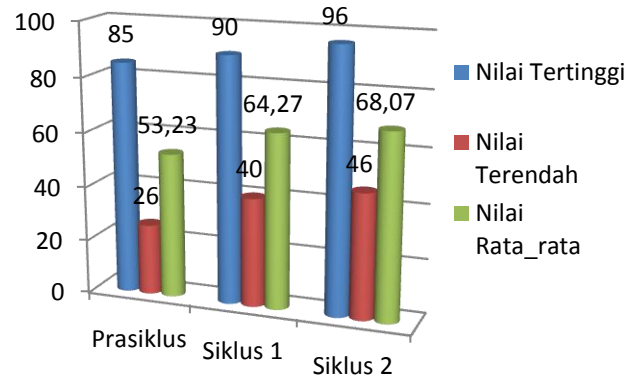
### 3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini, siswa juga diberi soal evaluasi untuk dikerjakan

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:

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 Diagram Perbandingan Nilai 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.

### 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.

## 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, H. M. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Kompetensi Profesional Guru*. Yogyakarta: Multi Press
- Marsigit. (2009). *Pembudayaan Matematika di Sekolah Untuk Mencapai Keunggulan Bangsa*. Diperoleh dari [http://staff.uny.ac.id/Marsigit\\_Makalah\\_Membudayakan\\_Matematika\\_Semnas\\_Matematika\\_Desember\\_2009.pdf](http://staff.uny.ac.id/Marsigit_Makalah_Membudayakan_Matematika_Semnas_Matematika_Desember_2009.pdf)
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara