

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 8 SUKARAJA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE
PROBLEM SOLVING***

Riana¹ Asrul Hadi²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara
Lombok NTB, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara Lombok
NTB, Indonesia

riana@gmail.com; hadi.asrul01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 8 Sukaraja melalui model pembelajaran Creative Problem Solving. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 8 Sukaraja berjumlah 27 siswa, terdiri dari 16 siswa putra dan 11 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 (70). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja. Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika ditunjukkan oleh hasil tes. Pada pratindakan terdapat 30% (9 siswa) dari jumlah 27 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.

ABSTRACT

This study aims to improve the ability of fifth-grade students at SD Negeri 8 Sukaraja to solve mathematical story problems through the Creative Problem Solving learning model. The research type is Classroom Action Research. The subjects of the study are 27 fifth-grade students at SD Negeri 8 Sukaraja, consisting of 16 boys and 11 girls. The object of the research is the ability to solve mathematical story problems. Data were collected through observations and learning outcome tests. The data were analyzed using both descriptive quantitative and qualitative methods.

INFO ARTIKEL

Histori Artikel

Diterima 8 Ag, 2024

Direvisi 19 Ag, 2024

Disahkan 20 Ag, 2024

Kata Kunci:

Soal Cerita, Pembelajaran, Creative Problem Solving

Korespondensi Penulis

Riana

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara Jln Palapa No 01 Selebung Keruak Lombok Timur NTB, Indonesia

Success criteria for the research are indicated by an average class score ≥ 65 and at least 75% of students achieving the Minimum Mastery Criteria (MMC) of 70. The results show that the Creative Problem Solving learning model can enhance students' abilities to solve mathematical story problems. Improvement in solving story problems is evidenced by test results. In the pre-action phase, 30% (9 students) of the 27 students met the MMC. The test results in Cycle 1 show that 63.33% (19 students) met the MMC, while in Cycle 2, 76.67% (23 students) met the MMC. The average score before the cycles was 53.67, while at the end of Cycle 1, the average score was 64.27, and at the end of Cycle 2, it was 68.07.

Keywords: *Story Problems, Creative Problem Solving Learning*

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 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 Lubis, at al., 2004: 4)

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), sedangkan 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.

Berpikir matematika meliputi 3 aspek yaitu, sikap matematika, metode memikirkan matematika dan konten matematika. Marsigit. 2009: 3) 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 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 matematika 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 8 Sukaraja, sebanyak 7 siswa dari 27 siswa yang mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan baik. Itu berarti kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja 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 8 Sukaraja rendah, maka peneliti bermaksud menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja.

Penelitian yang Relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Hikmah 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.

Gap penelitian ini dengan penelitian terdahulu tersebut dapat dilihat dari beberapa hal berikut:

1. Konteks dan Subjek Penelitian: Penelitian Dewi Hikmah: Fokus pada peningkatan ketuntasan belajar fisika untuk siswa kelas VIII-E di SMP dengan menggunakan model CPS. Penelitian ini berfokus pada materi fisika dan tingkat pendidikan yang lebih tinggi (SMP). Penelitian ini fokus pada kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika untuk siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja, yang adalah level pendidikan yang lebih rendah dan materi yang berbeda (matematika). Penelitian ini akan mengkaji penerapan model CPS di konteks yang berbeda yaitu pada siswa SD dan pada jenis soal yang berbeda (soal cerita matematika).
2. Materi Pembelajaran: Penelitian Dewi Hikmah: Menggunakan CPS untuk mata pelajaran fisika, yang mungkin melibatkan konsep-konsep sains dan penerapan teori fisika. Penelitian ini menggunakan CPS untuk matematika, dengan fokus khusus pada soal cerita yang menguji kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Jenis Masalah yang Ditangani: Penelitian Dewi Hikmah: Menangani ketuntasan belajar, yaitu sejauh mana siswa dapat memenuhi standar pembelajaran fisika. Penelitian ini menangani kemampuan spesifik dalam menyelesaikan soal cerita matematika, yang mungkin mencakup berbagai aspek dari pemahaman dan aplikasi matematika.

Kebaruan Penelitian ini adalah menerapkan model CPS dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada siswa SD. Ini merupakan pendekatan baru dalam penelitian CPS yang lebih banyak diterapkan di tingkat pendidikan menengah dan tinggi. Penelitian ini berfokus pada soal cerita matematika, yang merupakan jenis masalah yang berbeda dari ketuntasan belajar fisika. Ini membuka ruang baru untuk mengeksplorasi efektivitas CPS dalam konteks pemecahan masalah matematika di tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini mungkin akan memperkenalkan teknik dan strategi CPS yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD, berbeda dengan pendekatan CPS yang mungkin lebih umum digunakan untuk siswa SMP atau SMA. Dengan demikian, kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan model CPS dalam konteks yang berbeda dari yang telah ada, yakni pada siswa kelas V SD dan pada materi matematika, serta pengujian efektivitas model ini dalam konteks pendidikan dasar.

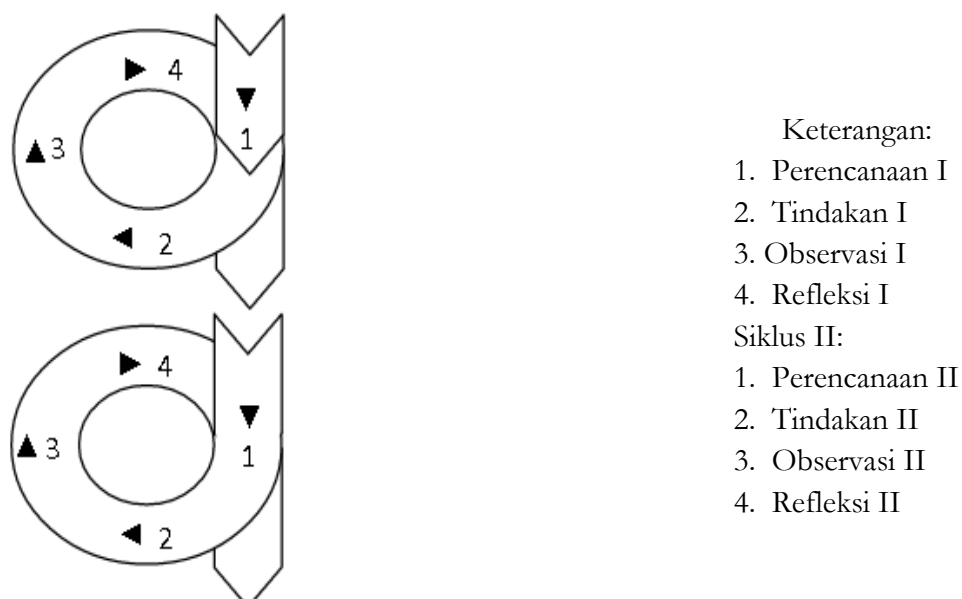
Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Seberapa tinggi kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang telah 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. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja sebanyak siswa 27 anak dengan pertimbangan bahwa kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika rendah dan guru kelas V SD Negeri 8 Sukaraja. Objek Penelitian ini ialah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 8 Sukaraja, Desa Suka Damai kec. Jerowaru Siswa kelas V. Desain Penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto. 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.

Gambar 1.3 Model Penelitian Tindakan Kelas



Metode Pengumpulan Data dalam peneliti menggunakan metode tes, observasi (pengamatan), dan dokumentasi. Metode analisi data adalah dengan menganalisis data kuantitatif secara deskriptif dengan penyajian tabel dan persentase. 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.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah sekor yang di peroleh}}{\text{jumlah sekor maksimum ideal}} \times 100$$

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

2. Data Observasi

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. 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 adatidaknya 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*. 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 diSD Negeri 8 Sukaraja 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.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN PRATINDAKAN (PRASIKLUS)

Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 8 September 2018. 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, peneliti melihat bahwa penyampaian pembelajaran matematika di SD Negeri 8 Sukaraja, 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 3.4 Hasil Pretes

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	27
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 70. Untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebanyak 20 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 daripada siswa yang sudah mencapai KKM.

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 8 Sukaraja. 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 peninjauan, 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 alternative jawaban ditentukan, setiap kelompok memilih cara yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal cerita (tahap implementasi).

Dalam kegiatan mengkomunikasikan, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil diskusinya didepan 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 19 September 2018. 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 5 siswa dan ada juga yang anggotanya 6 siswa. . Pada siswa kelas V, karena jumlahnya ada 27 siswa sehingga terbentuk menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 siswa dan ada juga yang 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 alternative 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 4.4 Hasil Tes Siklus I

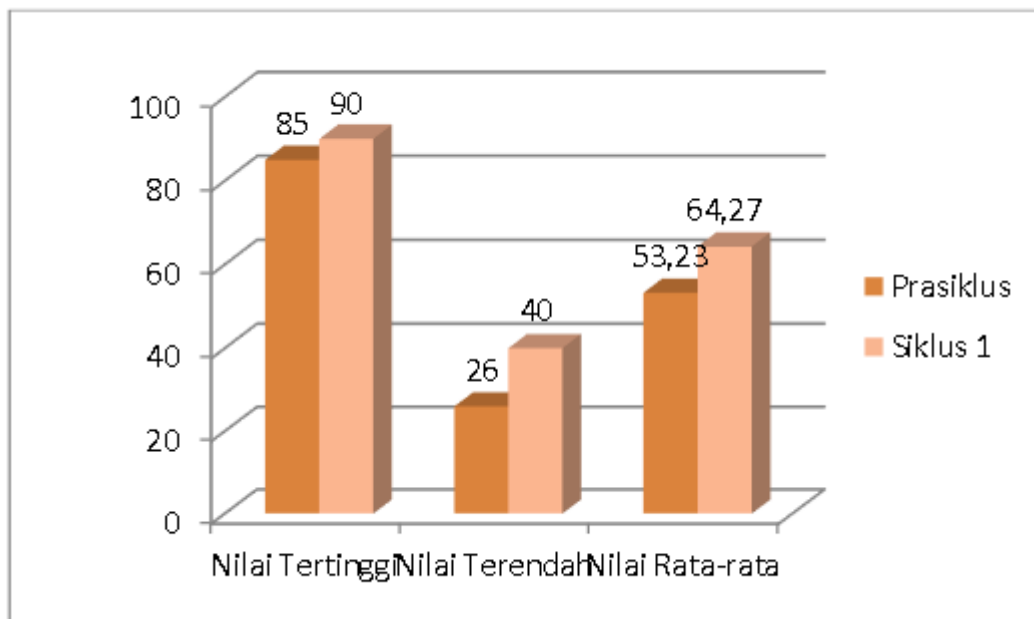
Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	27
Jumlah Nilai	1928
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40
Nilai Rata-rata	64,27
Persentase Siswa Tuntas	63,33%
Persentase Siswa Belum Tuntas	36,67%

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:

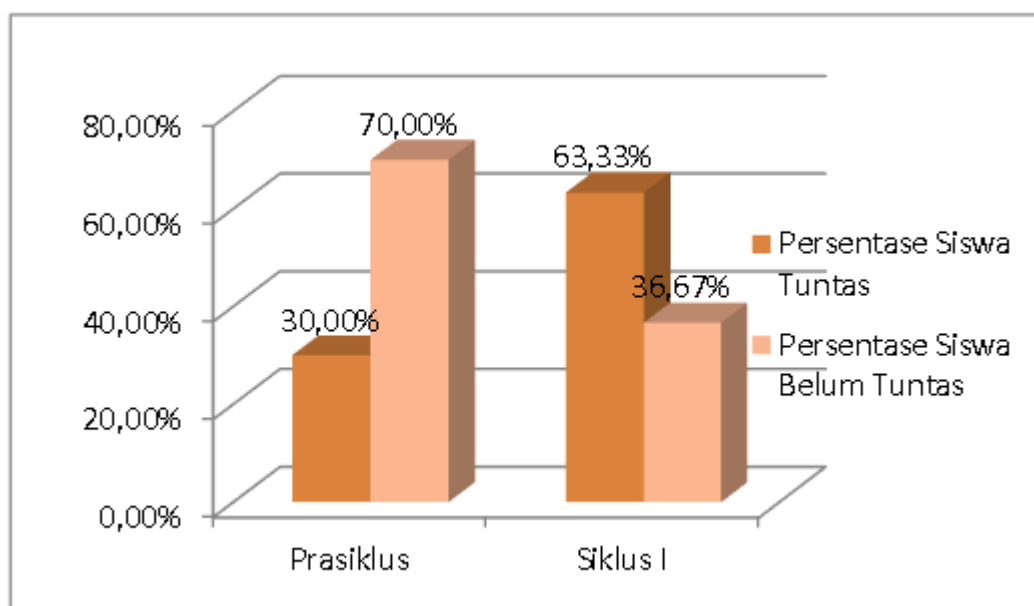
Tabel 5.4 Perbandingan Nilai Prasiklus dan Siklus I

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 2.4 Diagram Perbandingan Nilai Prasiklus dengan Nilai Siklus 1



Gambar 3.4 Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan



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.

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.

Kegiatan diskusi atau pengerjaan LKS dibuat kompetisi. Apabila terdapat kelompok yang selesai lebih dahulu dan jawaban benar akan diberikan penghargaan.

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

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 8 Oktober 2018. 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 peninjauan, 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 5 siswa dan ada juga yang beranggotakan 6 siswa. Pada siswa kelas V, karena jumlahnya ada 27 siswa sehingga terbentuk menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 siswa dan ada juga yang 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. 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 peninjauan, 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 5 siswa dan ada juga yang beranggotakan 6 siswa. Pada siswa kelas V, karena jumlahnya ada 27 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 6.4 Hasil Tes Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	27
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

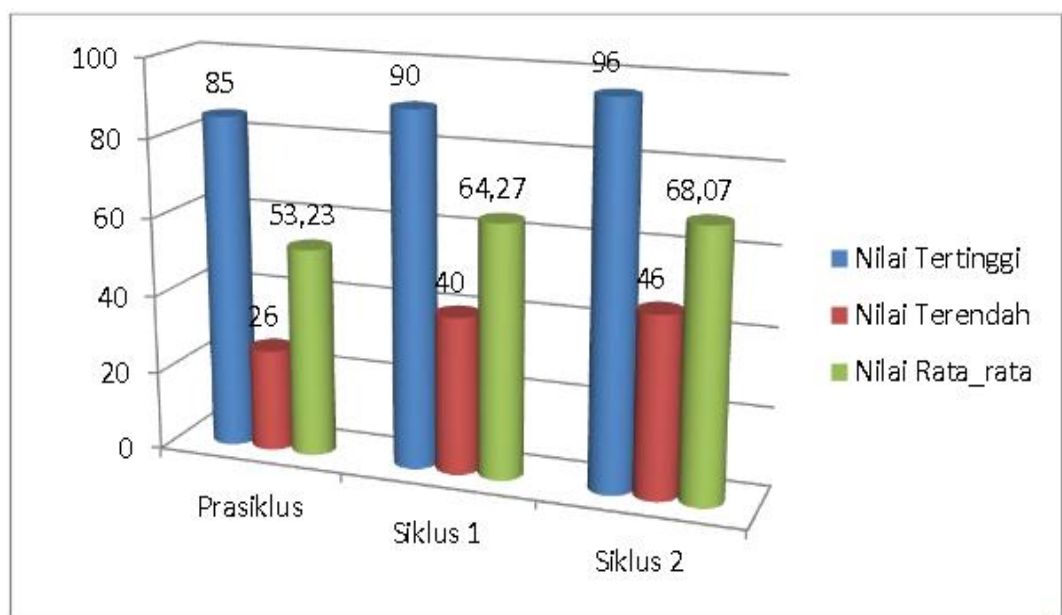
0-100. Persentase siswa yang tuntas adalah 76,67% dan persentase siswa yang belum tuntas adalah 23,33%.

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

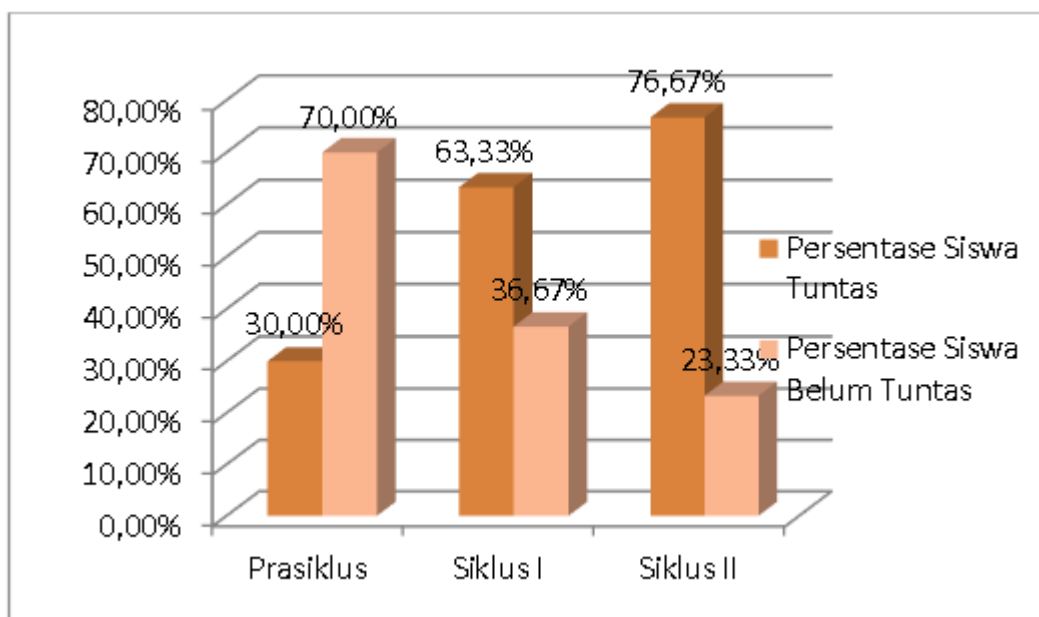
Tabel 7.4 Perbandingan Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

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. 4.4 Diagram Perbandingan Nilai Hasil Penelitian



Gambar. 5.4 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:

- 1) Siswa sudah terlihat tidak takut untuk mengungkapkan pendapat saat diskusi dalam kelompok.
- 2) Dalam mengerjakan LKS melalui diskusi kelompok, seluruh anggota kelompok tersebut terlihat sangat antusias.
- 3) Seluruh siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang sedang dipelajari.
- 4) 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.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja tahun 2018/2019. Dimana Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan atau *Creative Problem Solving* merupakan suatu rancangan yang berstruktur terhadap pemikiran kreatif, atau suatu rancangan imajinatif terhadap pemikiran logis.

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 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.

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 8 Sukaraja melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* telah mencapai titik keberhasilan. Kemampuan siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja 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.

Keberhasilan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja ditandai dengan adanya peningkatan dan perubahan pada setiap siklus, Asrori 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 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas V SD Negeri 8 Sukaraja. Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita tersebut dapat dilihat dari hasil tes. Pada pretes terdapat 30% (7 siswa) dari jumlah 27 siswa yang mencapai KKM. Hasil tes pada siklus 1 menunjukkan ada 63,33% (20 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. 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.

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. Columbus: Bell Company
Bitman dan Clara. (2008). Pemecahan Masalah Matematika. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

- Cooney, Thomas. (1975). *Dynamic of Teaching Secondary School Mathematic*. Houghton: Mifflin 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_Semnas_Matematika_Desember_2009.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.