



SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MENGGUNAKAN MODEL *REALISTIC MATHEMATICS
EDUCATION* DENGAN PERMAINAN GOBAK SODOR
DAN MEDIA ANYAMAN**

Oleh
LUTHVI ROHMANIYATI
NIM. 201333068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
 MENGGUNAKAN MODEL *REALISTIC MATHEMATICS
 EDUCATION* DENGAN PERMAINAN GOBAK SODOR
 DAN MEDIA ANYAMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
LUTHVI ROHMANIYATI
NIM. 201333068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan pernah menyerah, kemenangan terkadang hanya beberapa langkah tepat
disaat Anda ingin MENYERAH”
dan

“Jangan BERHENTI! Menderita sekarang, agar Anda dapat menghabiskan sisa
hidup sebagai PEMENANG!”
Karena,

“Terkadang KESULITAN harus kita rasakan terlebih dahulu sebelum
KEBAHAGIAAN yang SEMPURNA datang kepada kita”
(R.A KARTINI)

PERSEMBAHAN

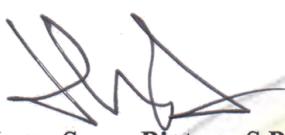
Skripsi ini saya persembahkan kepada
pihak-pihak berikut ini.

1. Kedua orang tua saya, Bapak Kasiyono Setiawan dan Ibu Supriyati Ningsih yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberikan kasih sayang, doa serta materiil.
2. Kakak saya Cholifatun N. beserta suaminya A. Johan H. dan putrinya M. Qinan H. serta adik saya H. T. Muzakki yang telah memberikan semangat dan motivasi.
3. Saudara tapi sahabat mbak Ririn, mbak Khilda, bunda Dian, Indah, Lia, Nanik, Rosi, mbak Anggit dan Heny yang selalu memberikan dukungan motivasi semangat dan canda tawa yang tiada henti.
4. Rekan-rekan satu angkatan PGSD tahun 2013 khususnya rekan-rekan PTK matematika dan kelas B.
5. Keluarga besar Universitas Muria Kudus dan SDN 2 Datar Mayong Jepara.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model *Realistic Mathematics Education* dengan Permainan Gobak Sodor dan Media Anyaman oleh Luthvi Rohmaniyati NIM 201333068 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2017
Pembimbing I


Henry Suryo Bintoro, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0718058501

Pembimbing II


Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0628048601

Mengetahui,
Ka. Prodi PGSD

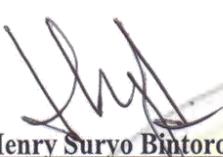

Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Luthvi Rohmaniyati (NIM. 201333068) ini telah diujikan di depan Tim Pengaji pada tanggal 30 Agustus 2017 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Agustus 2017

Tim Pengaji


Henry Suryo Bintoro, S. Pd., M. Pd.

Ketua

NIDN. 0718058501


Eka Zuliana, S. Pd., M. Pd.

Sekretaris

NIDN. 0628048601


Ratri Rahayu, M. Pd.

Anggota

NIDN. 0618019001


Himmatal Ulya, M. Pd.

Anggota

NIDN. 0621099001

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Dr. Slamet Utomo, M. Pd.

NIDN. 0019126201

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah serta inayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model *Realistic Mathematics Education* dengan Permainan Gobak Sodor dan Media Anyaman”. Peneliti menyadari pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari semua pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
3. Henry Suryo Bintoro, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Tukimun, S. Pd., kepala SDN 2 Datar dan wali kelas III SDN 2 Datar Dadiyo, S. Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas.
6. Semua dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti.
7. Seluruh guru dan karyawan SDN 2 Datar Mayong Jepara, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Seluruh Peserta didik kelas III SDN 2 Datar Mayong Jepara yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Seluruh rekan-rekan kelas B angkatan 2013 khususnya Ririn Perwita Sari, Indah Pemata Sari, Dian Safitri, Nanik Rosidah, Noor Amalia, Khilda Haniati,

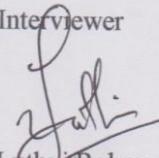
Isnaeni Safitri, Anggita Widiastuti, Heny Rahmawati dan seluruh rekan-rekan PGSD angkatan tahun 2013 khususnya kelas B yang senantiasa berjuang bersama.

10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya atas amal kebaikan yang telah diberikan. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penleiti khususnya, dan pembaca pada umumnya. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini sangat kami harapkan. Demikian skipsi ini peneliti sampaikan, semoga bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan untuk kita.

Kudus, Agustus 2017

Interviewer



Luthfi Rohmaniyati

NIM. 201333068

ABSTRACT

Rohmaniyati, Luthvi. 2017. *The Improvement Mathematics Problem Solving Ability Using Realistic Mathematics Education Model With Gobak Sodor Game and Webbing Media*. Elementary School Education Study Program, Teaching and Education Faculty, Muria Kudus University. Supervisors (1) Henry Suryo Bintoro, S.Pd., M.Pd. (2) Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Problem Solving Ability, RME Model, Gobak Sodor Game, Webbing Media

This study focus to describe the improving mathematical problem solving ability and skills, students learning activity, and teaching skills of teachers in thematic learning using Realistic Mathematics Education (RME) model with gobak sodor game and webbing media.

The mathematical problem solving ability is an attempt made to solve the difficulty in achieving the desired goal. The RME model is a learning model that utilizes real conditions in everyday life and student experience as a learning material. Gobak sodor game is the traditional games performed by two groups with each group consisting of 3-5 people. Webbing Media is the media that manufacturing techniques by crossing the woven materials in the form of lungsi and feed. The action hypothesis in this research is the application of RME model can improve the mathematical problem solving ability use gobak sodor game and webbing media.

Classroom action research was conducted in 3th grade of SDN 2 Datar with researcher teacher research subject and 39 students. This study lasted for two cycles, each cycle consist of four stages including planning, action, observation, and reflection. The independent variable in this research is the application of RME model with gobak sodor game and webbing media. While the dependent variable in this research that is problem solving ability. Data collection techniques use interview, observation, test, and documentation. Data analysis used are quantitative and qualitative data analysis.

The result of this research is the improvement of student problem solving ability significantly between cycle I (58.97%) and cycle II (76.92%), supported by improvement of problem solving skill Mathematics in cycle I 2.68 (B) to 3.09 (B) in cycle II, in addition to student learning activities increased in cycle I 2.66 (B) to 3.06 (B) in cycle II. Teaching skills of teachers in managing learning also increased in cycle I 3.21 (B) to 3.35 (SB) in cycle II.

Based on the results it can be concluded that using RME model with gobak sodor game and webbing media can improve the mathematics problem solving ability and skills, students learning activity and teaching skills. Suggestion from researcher that teacher is expected to apply RME with gobak sodor game and webbing media as learning innovation in mathematical problem solving ability.

ABSTRAK

Rohmaniyati, Luthvi. 2017. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Realistic Mathematics Education dengan Permainan Gobak Sodor dan Media Anyaman*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd. (2) Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah, Model RME, Permainan Gobak Sodor, Media Anyaman

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan dan keterampilan pemecahan masalah, aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran tematik melalui model *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan permainan gobak sodor dan media anyaman.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk memecahkan kesulitan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Model RME adalah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kondisi real dalam kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa sebagai bahan pembelajaran. Permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang dilakukan oleh dua kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang. Media anyaman yaitu media yang teknik pembuatannya dengan cara menyilangkan bahan anyam berupa lungsi dan pakan. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model RME dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menggunakan permainan gobak sodor dan media anyaman.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas III SDN 2 Datar dengan subjek peneliti sebagai guru dan 39 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Variabel bebas adalah penerapan model RME dengan permainan gobak sodor dan media anyaman. Sedangkan variabel terikat yakni kemampuan pemecahan masalah. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang cukup signifikan antara siklus I (58,97%) dan siklus II (76,92%), di dukung dengan peningkatan keterampilan memecahkan masalah pada siklus I 2,68 (B) menjadi 3,09 (B) pada siklus II, selain itu aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I 2,66 (B) menjadi 3,06 (B) pada siklus II. Keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan pada siklus I 3,21 (B) menjadi 3,35 (SB) pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model RME dengan permainan gobak sodor dan media anyaman dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan pemecahan masalah, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan mengajar guru. Saran dari peneliti yaitu guru diharapkan dapat menerapkan model RME dengan permainan gobak sodor dan media anyaman sebagai inovasi dalam pemecahan masalah matematika.

DAFTAR ISI

Halaman

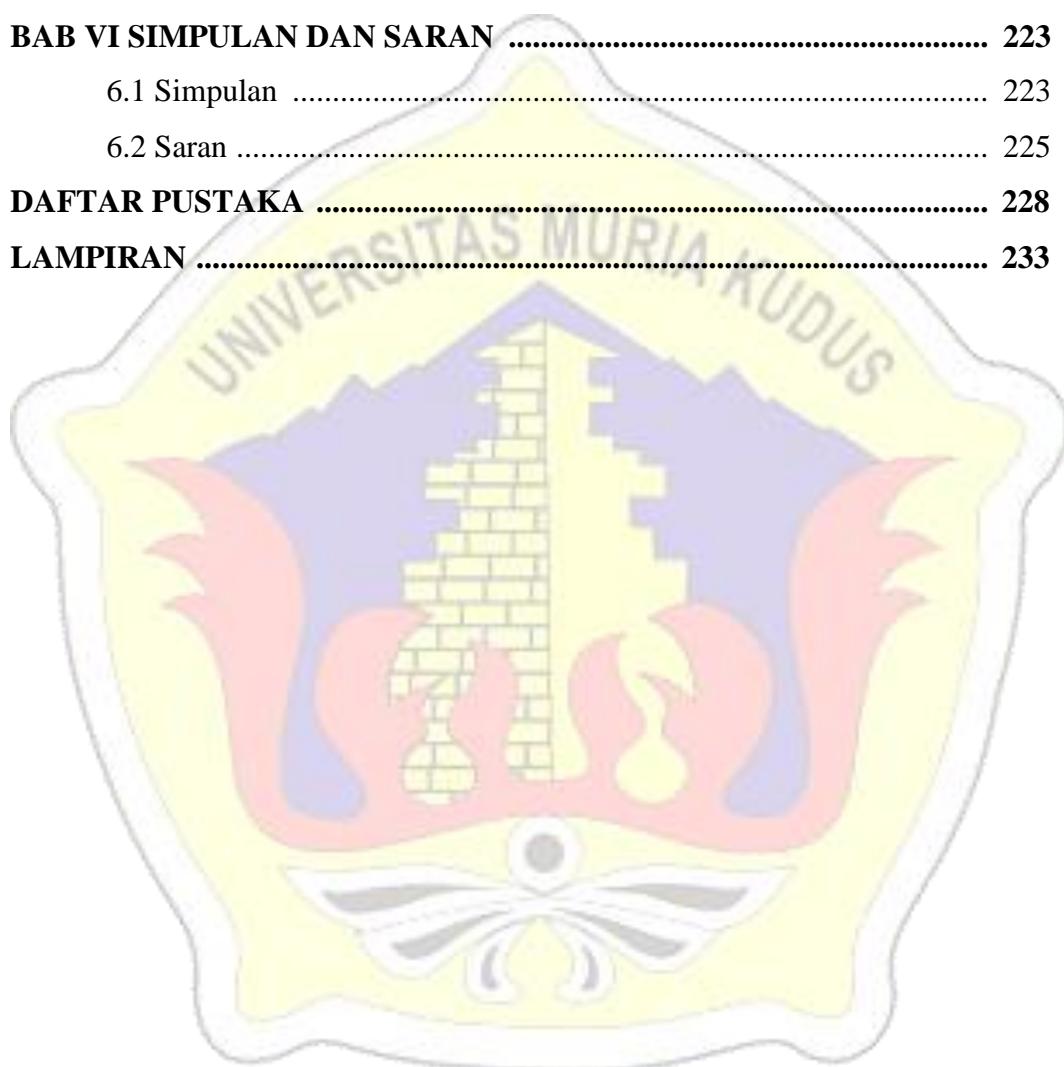
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	12
1.6 Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	15
2.1 Kajian Pustaka	15
2.1.1 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	15
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran	15
2.1.1.2 Pengertian Matematika	16
2.1.1.3 Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	17
2.1.1.4 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	19
2.1.2 Pembelajaran Tematik	20

2.1.2.1 Tema	21
2.1.2.2 Materi Persegi dan Persegi Panjang.....	22
2.1.2.2.1 Sifat-sifat Persegi dan Persegi Panjang	22
2.1.2.2.2 Keliling Persegi dan Persegi Panjang	24
2.1.2.2.3 Luas Persegi dan Persegi Panjang	24
2.1.2.3 Materi Ilmu Pengetahuan Sosial	25
2.1.2.3.1 Kegiatan Jual Beli	25
2.1.2.3.2 Uang	25
2.1.3 Pemecahan Masalah Matematika	26
2.1.3.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	26
2.1.3.2 Langkah-langkah Pemecahan Masalah	28
2.1.3.3 Keterampilan Memecahkan Masalah.....	29
2.1.4 Masalah Matematika	30
2.1.5 Model <i>Realistic Mathematics Education</i>	31
2.1.5.1 Pengertian Model <i>Realistic Mathematics Education</i>	31
2.1.5.2 Karakteristik Model <i>Realistic Mathematics Education</i>	32
2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Realistic Mathematics Education</i>	35
2.1.6 Permainan Tradisional Gobak Sodor	37
2.1.6.1 Permainan Tradisional	37
2.1.6.2 Manfaat Permainan Tradisional	38
2.1.6.3 Permainan Gobak Sodor	38
2.1.6.3.1 Langkah-langkah Bermain Gobak Sodor	39
2.1.6.3.2 Manfaat Permainan Gobak Sodor	44
2.1.7 Sintak model <i>Realistic Mathematics Education</i> berkonteks permainan gobak sodor dengan media manipulatif untuk pemecahan masalah	44
2.1.8 Media Pembelajaran.....	46
2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran	46
2.1.8.2 Manfaat Media Pembelajaran	46
2.1.8.3 Media Anyaman	47

2.1.9 Aktivitas Belajar Siswa	47
2.10 Keterampilan Mengajar Guru	49
2.2. Penelitian yang Relevan.....	53
2.3 Kerangka Berpikir	55
2.4 Hipotesis Tindakan.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	59
3.1 Setting Penelitian dan Karakter Subjek Penelitian	59
3.1.1 Setting Penelitian	59
3.1.2 Karakter Subjek Penelitian	59
3.2 Variabel Penelitian	60
3.2.1 Variabel Bebas (Variabel <i>Independen</i>)	60
3.2.2 Variabel Terikat (Variabel <i>Dependen</i>)	61
3.3 Rancangan Penelitian	61
3.3.1 Siklus I	67
3.3.2 Siklus II	70
3.4 Teknik Pengumpulan Data	73
3.4.1 Data dan Sumber Data	73
3.4.1.1 Data	73
3.4.1.2 Sumber Data	74
3.4.2 Metode Pengumpulan Data	74
3.4.2.1 Observasi	74
3.4.2.2 Wawancara	75
3.4.2.3 Dokumentasi	76
3.4.2.4 Tes	77
3.5 Instrumen Penelitian	77
3.5.1 Lembar Observasi	78
3.5.2 Lembar Wawancara	78
3.5.3 Soal Tes	78
3.5.3.1 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes	79
3.5.3.1.1 Validitas Instrumen Tes	79
3.5.3.1.2 Reliabilitas Instrumen Tes	81

3.6 Analisis Data	83
3.6.1 Analisis Data Kuantitatif	83
3.6.2 Analisis Data Kualitatif	85
3.7 Indikator Keberhasilan	89
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	90
4.1 Prasiklus	90
4.2 Siklus I	93
4.2.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	93
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	94
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan 1	94
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan 2	109
4.2.3 Pengamatan (<i>Observing</i>)	126
4.2.4 Refleksi (<i>Reflecting</i>)	134
4.3 Siklus II	138
4.3.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	138
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	140
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan 1	140
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan 2	156
4.3.3 Pengamatan (<i>Observing</i>)	174
4.3.4 Refleksi (<i>Reflecting</i>)	181
4.4 Progres dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	185
BAB V PEMBAHASAN	193
5.1 a. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang	193
b. Peningkatan Keterampilan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang	204
5.2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model <i>Realistic Mathematics Education</i> Berkonteks Permainan Gobak	

Sodor Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang	210
5.3 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru dengan Menerapkan Model <i>Realistic Mathematics Education</i> Berkonteks Permainan Gobak Sodor Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang	217
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	223
6.1 Simpulan	223
6.2 Saran	225
DAFTAR PUSTAKA	228
LAMPIRAN	233



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Materi Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus I	66
Tabel 3.2 Materi Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus II	67
Tabel 3.3 Soal Valid dan Tidak Valid Pada Siklus I dan Siklus II	81
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	84
Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Siswa dalam Materi Keliling, Luas Persegi dan Persegi Panjang	85
Tabel 3.6 Kriteria Kemampuan Pemecahan Masalah	85
Tabel 3.7 Pedoman Penskoran Keterampilan Memecahkan Masalah Matematika	86
Tabel 3.8 Kriteria Skor Keterampilan Memecahkan Masalah Matematika	86
Tabel 3.9 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	87
Tabel 3.10 Kriteria Skor Aktivitas Belajar Siswa	87
Tabel 3.11 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	88
Tabel 3.12 Kriteria Skor Keterampilan Mengajar Guru	88
Tabel 4.1 Hasil Nilai Prasiklus Kemampuan Pemecahan Masalah	91
Tabel 4.2 Hasil Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap Aspek pada Prasiklus	91
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	93
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi LKS Siklus I Pertemuan 1	108
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi LKS Siklus I Pertemuan 2	123
Tabel 4.6 Hasil Rata-rata nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap Indikator Pada Siklus I	124
Tabel 4.7 Hasil Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Siklus I	125
Tabel 4.8 Keterampilan Memecahkan Masalah Matematika Siklus I	128
Tabel 4.9 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	130
Tabel 4.10 Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran Tematik Siklus I	131

Tabel 4.11 Hasil Evaluasi LKS Siklus II Pertemuan 1	155
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi LKS Siklus II Pertemuan 2	170
Tabel 4.13 Hasil Rata-rata nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap Indikator Pada Siklus II	171
Tabel 4.14 Hasil Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Siklus II	172
Tabel 4.15 Keterampilan Memecahkan Masalah Matematika Siklus II	176
Tabel 4.16 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	177
Tabel 4.17 Keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran tematik siklus II	179
Tabel 4.18 Perbandingan Hasil Tes Evaluasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Per Individu pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II ...	185
Tabel 4.19 Rata-rata Nilai Tes Evaluasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	189
Tabel 4.20 Persentase Tiap Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	189
Tabel 4.21 Skor rata-rata keterampilan memecahkan masalah matematika	190
Tabel 4.22 Skor rata-rata aktivitas belajar siswa	191
Tabel 4.23 Skor rata-rata keterampilan mengajar guru	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bangun Persegi.....	23
Gambar 2.2 Persegi Panjang	24
Gambar 2.3 Lapangan Gobak Sodor.....	39
Gambar 2.4 Lapangan Gobak Sodor dimodifikasi berbentuk persegi	41
Gambar 2.5 Langkah dan lapangan gobak sodor dimodifikasi mencari keliling persegi	41
Gambar 2.6 Lapangan gobak sodor dimodifikasi berbentuk persegi panjang ...	42
Gambar 2.7 Langkah dan lapangan gobak sodor modifikasi mencari keliling persegi panjang	42
Gambar 2.8 Lapangan gobak sodor dimodifikasi berbentuk persegi	42
Gambar 2.9 Langkah dan lapangan gobak sodor modifikasi mencari luas persegi	43
Gambar 2.10 Lapangan gobak sodor dimodifikasi berbentuk persegi panjang ..	43
Gambar 2.11 Langkah dan lapangan gobak sodor modifikasi mencari luas persegi panjang	44
Gambar 2.12 Media Anyaman	48
Gambar 2.13 Kerangka Berpikir	57
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Mc Taggart	63
Gambar 4.1 Diagram hasil <i>Prasiklus</i> kemampuan pemecahan masalah	92
Gambar 4.2 Siswa bermain permainan gobak sodor dengan langkah modifikasi mencari keliling persegi	96
Gambar 4.3 Memahami Masalah Translasi Siklus I Pertemuan 1	97
Gambar 4.4 Memahami Masalah Proses Siklus I Pertemuan 1	99
Gambar 4.5 Memahami Masalah Teka-teki Siklus I Pertemuan 1	99
Gambar 4.6 Siswa merencanakan penyelesaian masalah menggunakan media manipulatif anyaman	101
Gambar 4.7 Merencanakan Pemecahan Masalah Proses Siklus I Pertemuan 1..	102

Gambar 4.8 Merencanakan Pemecahan Masalah Teka-teki Siklus I	
Pertemuan 1	102
Gambar 4.9 Siswa melaksanakan rencana pemecahan masalah berbantuan media manipulatif.....	103
Gambar 4.10 Melaksanakan Pemecahan Masalah Proses Siklus I Pertemuan 1.	104
Gambar 4.11 Melaksanakan rencana Penyelesaian Masalah Teka-teki Siklus I	
Pertemuan 1	104
Gambar 4.12 Siswa memeriksa kembali jawaban yang diperoleh teraksi dengan guru maupun dengan teman	105
Gambar 4.13 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Proses Siklus I	
Pertemuan 1	106
Gambar 4.14 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Teka-teki Siklus I	
Pertemuan 1	106
Gambar 4.15 Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai keterkaitan konteks permainan gobak sodor dengan materi	107
Gambar 4.16 Siswa bermain permainan gobak sodor dengan langkah modifikasi mencari keliling persegi panjang	110
Gambar 4.17 Memahami Masalah Translasi Siklus I Pertemuan 2	113
Gambar 4.18 Memahami Masalah Proses Siklus I Pertemuan 2	113
Gambar 4.19 Memahami Masalah Teka-teki Siklus I Pertemuan 2	114
Gambar 4.20 Siswa merencanakan penyelesaian masalah menggunakan media manipulatif anyaman	115
Gambar 4.21 Merencanakan Pemecahan Masalah Proses Siklus I Pertemuan 2	116
Gambar 4.22 Merencanakan Pemecahan Masalah Teka-teki Siklus I	
Pertemuan 2	117
Gambar 4.23 Siswa Melaksanakan Pemecahan Masalah Siklus I Pertemuan 2 .	118
Gambar 4.24 Melaksanakan Pemecahan Masalah Proses Siklus I Pertemuan 2	118
Gambar 4.25 Melaksanakan Pemecahan Masalah Teka-teki Siklus I	
Pertemuan 2	119
Gambar 4.26 Siswa berinteraksi untuk memeriksa kembali hasil penyelesaian	120
Gambar 4.27 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Proses Siklus I	

Pertemuan 2	120
Gambar 4.28 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Teka-teki Siklus I Pertemuan 2	121
Gambar 4.29 Siswa bersama guru memeriksa kembali pemecahan masalah dan mengaitkannya dengan permainan gobak sodor	122
Gambar 4.30 Diagram Ketuntasan Klasikal Siswa pada Siklus I	126
Gambar 4.31 Keterampilan memecahkan masalah matematika siswa siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2	129
Gambar 4.32 Aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2	130
Gambar 4.33 Keterampilan Mengajar Guru dengan Model <i>Realistic Mathematics Education</i> Berkonteks Permainan Gobak Sodor	132
Gambar 4.34 Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran Tematik Per Indikator Siklus I	132
Gambar 4.35 Siswa bermain permainan gobak sodor dengan langkah modifikasi mencari luas persegi	141
Gambar 4.36 Memahami Masalah Translasi Siklus II Pertemuan 1	142
Gambar 4.37 Memahami Masalah Proses Siklus II Pertemuan 1	144
Gambar 4.38 Memahami Masalah Teka-teki Siklus II Pertemuan 1	145
Gambar 4.39 Siswa merencanakan penyelesaian masalah menggunakan LKS dan media manipulatif anyaman	146
Gambar 4.40 Merencanakan Masalah Proses Siklus II Pertemuan 1	148
Gambar 4.41 Merencanakan Pemecahan Masalah Teka-teki Siklus II Pertemuan 1	149
Gambar 4.42 Siswa Melaksanakan Pemecahan Masalah Siklus II Pertemuan 1	150
Gambar 4.43 Melaksanakan Pemecahan Masalah Proses Siklus II Pertemuan 1	151
Gambar 4.44 Melaksanakan Pemecahan Masalah Teka-teki Siklus II Pertemuan 1	151
Gambar 4.45 Siswa memeriksa kembali jawaban yang diperoleh, interaksi dengan guru maupun dengan teman	152
Gambar 4.46 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Proses Siklus II Pertemuan 1	153

Gambar 4.47 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Teka-teki Siklus II	
Pertemuan 1	153
Gambar 4.48 Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai keterkaitan konteks permainan gobak sodor dengan materi	154
Gambar 4.49 Siswa bermain permainan gobak sodor dengan langkah modifikasi mencari luas persegi panjang	157
Gambar 4.50 Memahami Masalah Translasi Siklus II Pertemuan 2	158
Gambar 4.51 Memahami Masalah Proses Siklus II Pertemuan 2	159
Gambar 4.52 Memahami Masalah Teka-teki Siklus II Pertemuan 2	160
Gambar 4.53 Siswa merencanakan penyelesaian masalah menggunakan LKS dan media manipulatif anyaman	161
Gambar 4.54 Merencanakan Masalah Proses Siklus II Pertemuan 2	163
Gambar 4.55 Merencanakan Pemecahan Masalah Teka-teki Siklus II Pertemuan 2	164
Gambar 4.56 Siswa Melaksanakan Pemecahan Masalah Siklus II Pertemuan 2	165
Gambar 4.57 Melaksanakan Pemecahan Masalah Proses Siklus II Pertemuan 2	166
Gambar 4.58 Melaksanakan Pemecahan Masalah Teka-teki Siklus II Pertemuan 2	166
Gambar 4.59 Siswa memeriksa kembali jawaban yang diperoleh, interaksi dengan guru maupun dengan teman	167
Gambar 4.60 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Proses Siklus II Pertemuan 2	168
Gambar 4.61 Memeriksa Kembali Penyelesaian Masalah Teka-teki Siklus II Pertemuan 2	168
Gambar 4.62 Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai keterkaitan konteks permainan gobak sodor dengan materi	169
Gambar 4.63 Diagram Ketuntasan Klasikal Siswa pada Siklus II	174
Gambar 4.64 Keterampilan memecahkan masalah matematika siswa siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2	176
Gambar 4.65 Aktivitas belajar siswa siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2....	178
Gambar 4.66 Keterampilan Mengajar Guru dengan Model <i>Realistic Mathematics</i>	

<i>Education</i> Berkonteks Permainan Gobak Sodor	179
Gambar 4.67 Diagram Batang Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran Tematik Per Indikator Siklus II	180
Gambar 4.68 Perbandingan ketuntasan dan ketidaktuntasan prasiklus, siklus I, siklus II	187
Gambar 4.69 Rata-rata nilai tes evaluasi kemampuan pemecahan masalah matematika prasiklus, siklus I, dan siklus II	188
Gambar 4.70 Persentase tiap indikator kemampuan pemecahan masalah matematika pada prasiklus, siklus I, dan siklus II	189
Gambar 4.71 Perbandingan skor rata-rata keterampilan memecahkan masalah matematika siklus I dan siklus II	190
Gambar 4.72 Perbandingan skor rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I dan siklus II	191
Gambar 4.73 Perbandingan skor rata-rata keterampilan mengajar guru siklus I dan siklus II	192

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	234
2. Daftar nama siswa kelas III SDN 2 Datar	235
3. Lembar wawancara guru prasiklus	236
4. Lembar wawancara siswa prasiklus	238
5. Lembar observasi proses pembelajaran prasiklus	239
6. Daftar hadir tes prasiklus	241
7. Kisi-kisi soal prasiklus	242
8. Soal tes prasiklus	243
9. Kunci jawaban dan pedoman penskoran soal prasiklus	246
10. Analisis hasil tes prasiklus	249
11. Daftar nilai hasil analisis tes prasiklus	250
12. Daftar hadir siswa siklus I pertemuan 1	252
13. Nama kelompok siklus I pertemuan 1	253
14. Silabus siklus I pertemuan I	254
15. RPP siklus I pertemuan I	259
16. Lembar kegiatan siswa siklus I pertemuan I	265
17. Daftar hadir siswa siklus I pertemuan 2	287
18. Nama kelompok siklus I pertemuan 2	288
19. Silabus siklus I pertemuan 2	289
20. RPP siklus I pertemuan 2	294
21. Lembar kegiatan siswa siklus I pertemuan 2	301
22. Kisi-kisi soal uji coba siklus I	308
23. Soal uji coba siklus I	309
24. Kunci jawaban dan pedoman penskoran soal uji coba siklus I	315
25. Validitas dan reliabilitas soal siklus II	321
26. Kisi-kisi tes evaluasi siklus I	322
27. Soal tes evaluasi siklus I	323
28. Kunci jawaban dan pedoman penskoran siklus I	326

29. Analisis hasil tes evaluasi siklus I	329
30. Hasil analisis tes evaluasi siklus I	330
31. Hasil tes evaluasi siswa siklus I nilai tertinggi	332
32. Hasil tes evaluasi siswa siklus I nilai terendah	335
33. Kisi-kisi observasi keterampilan memecahkan masalah siklus I	338
34. Hasil observasi keterampilan memecahkan masalah siklus I pertemuan 1	339
35. Hasil observasi keterampilan memecahkan masalah siklus I pertemuan 2	343
36. Pedoman penskoran observasi keterampilan memecahkan masalah siklus I	347
37. Hasil observasi keterampilan memecahkan masalah per individu siklus I	350
38. Kisi-kisi observasi aktivitas belajar siswa siklus I.....	352
39. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan 1	353
40. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan 2	357
41. Pedoman penskoran observasi aktivitas belajar siswa siklus I	361
42. Hasil observasi aktivitas belajar siswa per individu siklus I.....	364
43. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus I pertemuan 1	366
44. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus I pertemuan 2	369
45. Pedoman penskoran observasi keterampilan mengajar guru siklus I	372
46. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus I	378
47. Daftar hadir siswa siklus II pertemuan 1	381
48. Nama kelompok siklus II pertemuan 1	382
49. Silabus siklus II pertemuan I.....	383
50. RPP siklus II pertemuan I	388
51. Lembar kegiatan siswa siklus II pertemuan I	394
52. Daftar hadir siswa siklus II pertemuan 2	402
53. Nama kelompok siklus II pertemuan 2	403
54. Silabus siklus II pertemuan 2	404
55. RPP siklus II pertemuan 2	409
56. Lembar kegiatan siswa siklus II pertemuan 2	415

57. Kisi-kisi soal uji coba siklus II.....	424
58. Soal uji coba siklus II.....	425
59. Kunci jawaban dan pedoman penskoran soal uji coba siklus II	431
60. Validitas dan reliabilitas soal siklus II	437
61. Kisi-kisi tes evaluasi siklus II	438
62. Soal tes evaluasi siklus II	439
63. Kunci jawaban dan pedoman penskoran siklus II	442
64. Analisis hasil tes evaluasi siklus II	445
65. Hasil analisis tes evaluasi siklus II	446
66. Hasil tes evaluasi siswa siklus II nilai tertinggi	448
67. Hasil tes evaluasi siswa siklus II nilai terendah	451
68. Kisi-kisi observasi keterampilan memecahkan masalah siklus II	454
69. Hasil observasi keterampilan memecahkan masalah siklus II pertemuan 1	455
70. Hasil observasi keterampilan memecahkan masalah siklus II pertemuan 2	459
71. Pedoman penskoran observasi keterampilan memecahkan masalah siklus II.....	463
72. Hasil observasi keterampilan memecahkan masalah per individu siklus II	466
73. Kisi-kisi observasi aktivitas belajar siswa siklus II.....	468
74. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pertemuan 1	469
75. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pertemuan 2	473
76. Pedoman penskoran observasi aktivitas belajar siswa siklus II	477
77. Hasil observasi aktivitas belajar siswa per individu siklus II	480
78. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus II pertemuan 1	482
79. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus II pertemuan 2	485
80. Pedoman penskoran observasi keterampilan mengajar guru siklus II	488
81. Hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus II	494
82. SK judul	497
83. Surat ijin penelitian	498

84. Surat keterangan selesai penelitian	499
85. Surat keterangan selesai bimbingan	500
86. Surat pernyataan.....	501
87. Surat permohonan ujian skipsi	502
88. Berita acara bimbingan skripsi.....	503
89. Daftar riwayat hidup	507

