

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWAKELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS

Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³
Adimputranti20@gmail.com
**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muria Kudus**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan berpikir kreatif pada siswa kelas IV SD 2 Garung Lor Kudus. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV SD 2 Garung Lor Kudus dengan jumlah 21 siswa. Sumber data penelitian ini yakni guru, siswa. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik expert judgment dan analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret dapat meningkatkan berpikir kreatif pada siswa mengalami peningkatan, dari prasiklus 63.5% ,siklus I menjadi 69.4% dan siklus II meningkat lagi menjadi 84.8% . Selanjutnya aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I 68% dan siklus II menignkat menjadi 78%. Sedangkan keterampilan guru mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 68% dengan kategori cukup dan siklus II meningkat menjadi 89 % dengan kategori baik.

Kata kunci: *Creative Problem Solving*, Kemampuan berpikir kreatif, Media konkret.

ABSTRACT

This study aims to describe the increase in creative thinking in grade IV SD 2 Garung Lor Kudus. The research method used is classroom action research. This research was conducted for two cycles, each of which consisted of planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were the fourth grade students of SD 2 Garung Lor Kudus with a total of 21 students. The data sources of this research are teachers, students. Data collection techniques include interview techniques, observation, tests, and documentation. The validity of the data used expert judgment techniques and the data analysis used was qualitative and quantitative data analysis. The results showed that the Creative Problem Solving Learning model assisted by concrete media could increase students' creative thinking, which increased from pre-cycle 63.5%, cycle I to 69.4% and cycle II to increase again to 84.8%. Furthermore, student activity has increased from 68% cycle I and cycle II increased to 78%. Meanwhile, the skills of the teachers experienced an increase from the first cycle of 68% in the sufficient category and the second cycle increased to 89% in the good category.

Keywords: *Creative Problem Solving, Ability to think creatively, Concrete media.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat muthlak dan dibutuhkan bagi setiap manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi kerja manusia itu sendiri. Tanpa adanya pendidikan seorang tidak dapat menjalani kehidupannya atau kehilangan arah. Hal tersebut dikarenakan pendidikan merupakan suatu bentuk usaha sadar untuk

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

mewujudkan suasana belajar yang secara aktif dan menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan latihan bagi peranannya dimasa mendatang.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa untuk bekal siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kretatif, kritis, serta mampu berkerjasama. Kompetensi tersebut diciptakan agar siswa dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Pentingnya mata pelajaran matematika tersebut tertuang pada standar isi badan standar nasional pendidikan (BNSP: 2006).

Pembelajaran matematika masih menekankan pada penghafalan rumus dan menghitung, hal ini menyebabkan kemampuan berpikir kreatif siswa kurang (Pujiati, dkk., 2018:38). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga dialami di SD 1 Wergu Kulon, siswa kurang aktif dalam menjawab dan menanggapi sebuah pertanyaan sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa tidak bisa berkembang dengan baik (Yuliani, dkk. 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tanggal 1 November 2019 di kelas IV SD 2 Garung Lor menemui beberapa kendala dalam proses pembelajaran diantaranya: model pembelajaran yang masih jarang diterapkan, media yang cenderung monoton, keterbatasan sumber belajar, dan beberapa siswa masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran maupun diskusi. Dalam proses diskusi masih ditemukan siswa yang bermain sendiri bahkan mengganggu teman sebelahnyanya. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Berdasarkan hasil evaluasi prasiklus pada aspek pengetahuan, menunjukkan bahwa dari 21 siswa kelas IV sebanyak 18 siswa mendapat nilai dibawah KKM sedangkan 3 siswa sudah mencapai KKM. Hal ini disebabkan siswa yang masih bergantung pada metode ceramah untuk memahami pembelajaran. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan dan dikembangkan oleh siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai serta penggunaan media inovatif sehingga dapat meningkat minat dan aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena merupakan perencanaan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Rohmah, dkk, 2019). solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret.

Media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu media konkret. Selain itu media konkret juga dapat mengaktifkan siswa untuk berpikir kreatif dan berkonsentrasi pada media tersebut. Media konkret di gunakan secara berkelompok untuk meningkatkan rasa bersatu anak, serta melakukan kerjasama di dalam kelompok tersebut. Melalui model *Creative Problem Solving* berbantuan media

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

konkret ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan dapat membuat siswa aktif untuk berfikir berdasarkan gambar dari papan tersebut sehingga dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa (Wulansari, 2017).

Creative Problem Solving adalah suatu pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal dan berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Model pembelajaran *CPS* didasari oleh ketekunan, masalah dan tantangan yang dapat diimplementasikan dalam komponen pembelajaran. Masalah menjadi topik dalam pembelajaran untuk memunculkan suatu kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Ketekunan siswa selama proses pembelajaran yakni ketika siswa terus berusaha dalam menemukan fakta, untuk memahami suatu masalah dan berusaha untuk memecahkan masalah tersebut.

Konkret bisa juga diartikan dengan kenyataan, sedangkan media sendiri dapat diartikan sebuah alat bantu. Jadi, media konkret adalah sebuah alat bantu yang digunakan pendidik dalam kasus ini dimana guru, dimana alat bantu yang digunakan dalam proses menyampaikan materi. Jadi siswa dapat mengamati secara langsung dengan panca indera mereka, baik indera penglihatan dan indera peraba, dimana mereka bisa melihat dan menyentuhnya secara langsung.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir untuk memberikan gagasan atau ide-ide yang baru berdasarkan dari permasalahan yang sedang dihadapi. Berpikir kreatif ini sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lanjut bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan, alternatif-alternatif, untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut, menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Berfikir kreatif juga dapat menumbuhkan ketekunan, disiplin diri dan berlatih penuh, yang di dalamnya dapat melibatkan aktivitas mental, seperti: 1) mengajukan pertanyaan ; 2) mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pemikiran terbuka; 3) membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda; 4) menghubungkan-hubungkan berbagai hal yang bebas; 5) menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; dan 6) mendengarkan situasi.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan guru untuk mengelola kelas dan melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan kondisi fisik. Menjadi guru berarti harus memiliki keterampilan yang baik saat mengajar di kelas. Dengan memiliki keterampilan mengajar, guru dapat mengelola proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas 4 tahap yang meliputi tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, pada masing-masing siklus terdiri atas 2 pertemuan. Penelitian dilakukan di , pada bulan November 2019 sampai Februari 2020. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD 2 Garung Lor Kudus berjumlah 21 siswa, terdiri atas 14 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Instrumen pengumpulan data tes berupa lembar evaluasi yang dibagikan pada akhir siklus untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Instrumen pengumpulan data non tes dalam bentuk lembar observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif didapatkan dari tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang digunakan untuk mengetahui hasil siswa sudah mencapai KKM dan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%. Sedangkan analisis data kualitatif dari non tes aktivitas belajar siswa berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adanya peningkatan proses dari pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan berpikir kreatif dengan berbantuan media konkret di SD 2 Garung Lor yaitu : 1) Keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika materi sudut dengan berbantuan media konkret, minimal mencapai 70% dengan kualifikasi baik, 2) Penerapan model *Creative Problem Solving* dengan berbantu media konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan minimal 70 kategori baik dan 3) Berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran materi sudut dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* dengan berbantuan media siswa dengan KKM 70 kategori baik.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

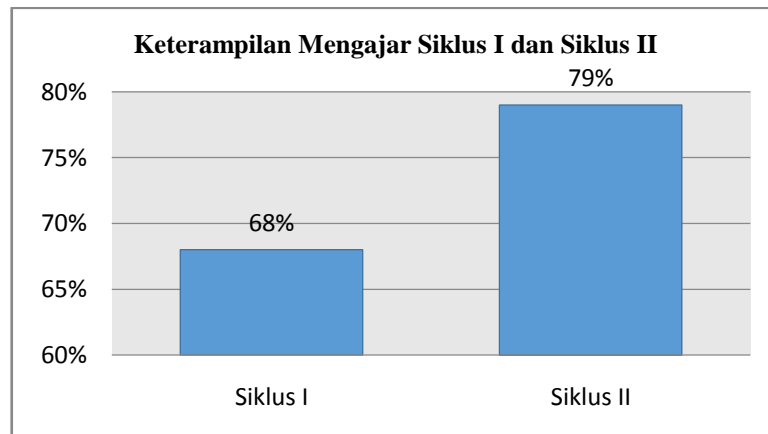
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* dengan berbantu media konkret SD 2 garung Lor menunjukkan peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa dan aktivitas belajar.

Keterampilan berpikir kreatif, yaitu keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi individu (Suprpto, 1997:7).

1. Keterampilan Mengajar Guru

Adapun hasil keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media konkret menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan I memperoleh persentase skor 65% sedangkan siklus I pertemuan II memperoleh persentase skor 70% sehuingganilai rata-rata siklus I memperoleh persentase skor sebesar 68% dengan kriteria cukup. Serta siklus II pertemuan I memperoleh persentase skor 77%, sedangkan siklus II pertemuan II memperoleh persentase skor 82% sehingga nilai rata-rata siklus II memperoleh persentase skor sebesar79% dengan kriteria baik. Peningkatan keterampilan guru siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada diagram 4.25 sebagai berikut:



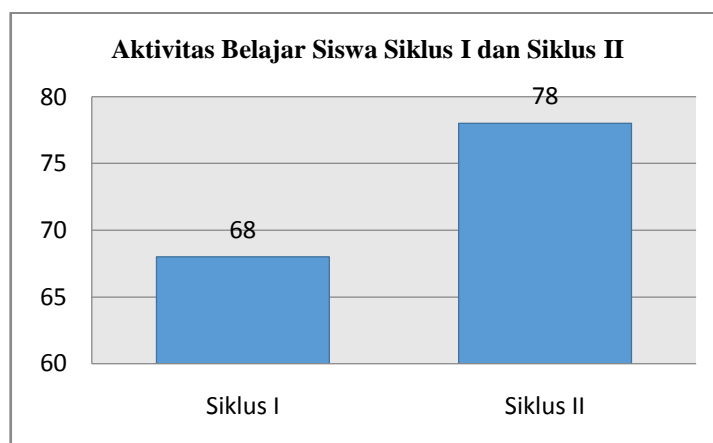
Gambar 1 Diagram Keterampilan Mengajar Siklus I dan Siklus II

Jadi, dapat disimpulkan dari tabel diatas bahwa keterampilan mengajar guru menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media konkret dinyatakan sudah memenuhi kualifikasi indikator keberhasilan. Semua perencanaan yang terdapat pada siklus II sudah tercapai dengan baik.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

2. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Progres aktivitas belajar matematika siswa siklus I dan Siklus II. Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media konkret pada siklus I dan Siklus II adalah menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan I memperoleh skor rata-rata 66 sedangkan siklus I pertemuan II memperoleh skor rata-rata 69 dengan perolehan sebesar 68 mencapai kriteria perlu bimbingan. Sedangkan siklus II pertemuan I memperoleh skor rata-rata 72, sedangkan siklus II pertemuan II memperoleh skor rata-rata 83 dengan perolehan sebesar 78 mencapa kriteria baik. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada gambar diagram 4.24 sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

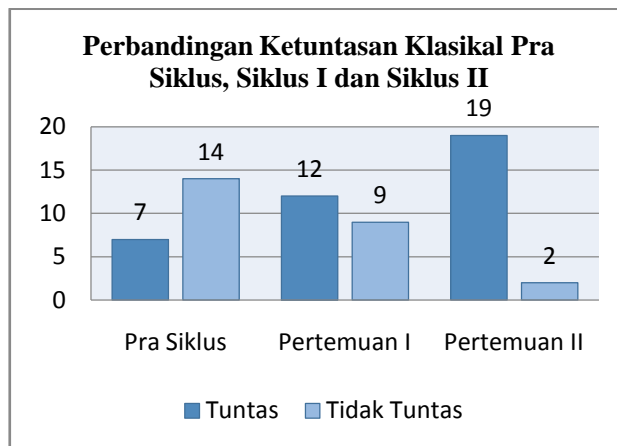
Berdasarkan grafik 4.24 dapat disimpulkan dari tabel diatas bahwa aktivitas belajar siswa ketika guru menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media konkret dinyatakan sudah memenuhi kualifikasi indikator keberhasilan. Semua perencanaan yang terdapat pada siklus II sudah tercapai dengan baik, karena pembelajaran terbuka seperti ini menyesuaikan jawaban yang siswa yakini sesuai tingkat kemampuan berpikir siswa (Alman, 2017).

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Di dalam pra siklus ketuntasan klasikal 33% sangat jauh dari ketuntasan minimal yaitu 70%. Ketuntasan klasikal pada siklus I mengalami kenaikan sebanyak 57% namun masih juga kurang dari ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Pada siklus I sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II ketuntasan klasikal kembali naik lagi yaitu 90% sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 19 orang atau 70% dan sebanyak 2

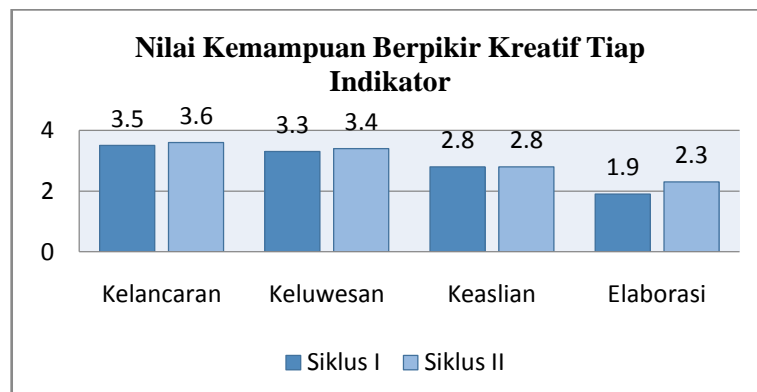
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

orang siswa atau 10% tidak tuntas. Proses dari siklus I ke siklus II secara keseluruhan siswa mengalami kenaikan dikarenakan siswa tersebut bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, siswa tersebut sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran karena siswa merasa tertarik dengan model dan media dan yang digunakan. Kemudian terdapat juga siswa yang nilainya turun yaitu siswa yang bernama HGK, anak tersebut memang terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat diskusipun anak tersebut masih bermain sendiri tidak mau membantu temannya berdiskusi untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu pengetahuan yang didapatnya tidak dapat terlalu luas dan hasil yang didapatkan masih sama dari siklus I ke siklus II. Untuk lebih jelasnya persentase ketuntasan hasil evaluasi kemampuan berpikir kreatif matematis dari pra siklus, siklus I sampai siklus II disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4.22 berikut



Gambar 3Diagram Perbandingan Ketuntasan Klasikal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Rincian nilai kemampuan berpikir kreatif siswa tiap indikator dapat dilihat pada gambar diagram batang 4berikut ini:



Gambar 4 Diagram Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Tiap Indikator

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa masing-masing indikator memperoleh hasil yang berbeda-beda dari hasil prasiklus, siklus I dan siklus II. Karena setiap indikator mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Namun masing-masing indikator mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan selama dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media konkret. Pada indikator kelancaran, siswa mampu menjawab soal dengan lancar yang dimulai dari siklus I memperoleh skor rata-rata 3,5 mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh rata-rata 3,6. Indikator keluwesan pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 3,3 mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor rata-rata 3,4. Indikator keaslian, siswa pada siklus I memperoleh nilai 2,8 tetap pada siklus II memperoleh rata-rata 2,8. Selanjutnya pada indikator elaborasi pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 1,9 dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 2,3. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan selama dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media konkret.

D. Simpulan

Kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus ketuntasan klasikal 33% sangat jauh dari ketuntasan minimal yaitu 70%. Ketuntasan klasikal pada siklus I mengalami kenaikan sebanyak 57% namun masih juga kurang dari ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Pada siklus I sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II ketuntasan klasikal kembali naik lagi yaitu 90% sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 19 orang atau 70% dan sebanyak 2 orang siswa atau 10% tidak tuntas. Berikut hasil dari penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui model *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret pada siswa kelas IV SD 2 Garung Lor dinyatakan berhasil dengan kriteria baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan $\geq 75\%$.

Aktivitas belajar siswa aspek sikap mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Presentase rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebanyak 66% dengan kriteria perlu bimbingan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 72% dengan kriteria cukup. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II pada aktivitas belajar siswa aspek keterampilan. Presentase rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebanyak 68% dengan kriteria perlu bimbingan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 78% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa aspek sikap

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

dan keterampilan dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Presentasi aktivitas belajar siswa pada siklus I sebanyak 73% dengan kriteria perlu bimbingan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 83 % dengan kriteria baik.

Keterampilan mengajar guru menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan I memperoleh persentase skor 65% sedangkan siklus I pertemuan II memperoleh persentase skor 70% sehuingganilai rata-rata siklus I memperoleh persentase skor sebesar 68% dengan kriteria cukup. Serta siklus II pertemuan I memperoleh persentase skor 77%, sedangkan siklus II pertemuan II memperoleh persentase skor 82% sehingga nilai rata-rata siklus II memperoleh persentase skor sebesar 79% dengan kriteria baik.

E. Saran

Para guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Creative Problem Solving berbantu media konkrit karena model pembelajaran tersebut dapat memacu meningkatnya aktivitas belajar para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2009). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Aqib, Zainal. (2017). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqih, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk guru SD, SKB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah. (2014). *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: Ina Publikatama.
- BSNP. (2006). Peraturan menteri Pendidikan Nasional Replubik Indonesia No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigma*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Malisa, Bakti, dkk. (2018). Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Vidya Karya*. Volume 33 No. 1.
- Munandar, Utami. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS IV SD 2 GARUNG LOR KUDUS (Adim Dwi Putranti¹, Savitri Wannabuliandari², Santoso³)

- Nurgiyantoro, Burhan. (2014). *Penelitian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenanda Media Group.
- Syamsu, Yunus, dkk. (2016). Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 1 Bulukumba (*Studi pada Materi Pokok Laju Reaksi*). *Jurnal Chemica*. Vol. 17 Nomor 2.
- Wulandari, (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving didukung media konkret terhadap kemampuan menentukan jaring-jaring balok dan kubus pada siswa kelas IV SD Islam Al-Huda tahunajaran 2016/2017. *Simki Pedagogia*. Vol. 1 No. 7.
- Yuliani, Kanzunnudin, dkk. (2018). Penerapan Model Creative Problem Solving berbantu media bongkar pasang untuk peningkatan berpikir kreatif matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 1 No. 1