

**PENINGKATAN KREATIFITAS GURU DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR
DI KELAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DI
SDN KEDUNGPOTRI 2 KECAMATAN PARON KABUPATEN NGAWI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SUWARTO

SDN Kedungputri 2 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, kajian diarahkan pada pengembangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, karena faktor penyebab yang lain menjadi bidang kajian tersendiri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengatasi masalah tersebut di atas. Menurut metode ini belajar adalah *construction* atau *knowledge*. Dengan cara mencocokkan pelajaran yang dipelajari oleh setiap siswa, ide atau aktivitas yang baru dengan pengetahuan yang telah ada dan percaya bahwa sudah dipelajari oleh guru. Dalam hal ini kuncinya adalah bersifat membangun keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas di SDN Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021. Lokasi Penelitian ini adalah SD Negeri Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021, hal ini disebabkan karena guru telah kreatif dalam menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, terlihat dari hasil peningkatan ketuntasan secara klasikal dari siklus I (77,78 %) meningkat pada siklus II menjadi (88,89 %), sehingga pada siklus II secara klasikal *tercapai*. Kesimpulannya, dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* proses pembelajaran guru dapat meningkat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas di SDN Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: model pembelajaran *creative problem solving*, kreatifitas guru menyusun rpp.

PENDAHULUAN

Fokus permasalahan yang diprioritaskan dalam penelitian ini adalah adanya keinginan untuk mengembangkan pembelajaran untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi guru di kelas. Permasalahan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan pemahaman guru tentang, sebagai suatu komponen penting Dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga kemampuan guru tinggi/meningkat. Dalam penelitian ini, kajian diarahkan pada pengembangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, karena faktor penyebab yang lain menjadi bidang kajian tersendiri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengatasi masalah tersebut di atas.

Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan metode

pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar guru dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar. Bahkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat berkaitan dengan konsep-konsep yang rumit dan strategi kognitif, serta bersifat analisis-analisis yang mengacu pada pemecahan masalah. Perlu diketahui bahwa Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat merangsang guru untuk berani menampilkan beragam metode sesuai kebutuhan dan materi pelajaran, melatih berfikir dewasa dan kritis, ketrampilan berkomunikasi, serta cakap dalam mengemukakan pendapat. Di era globalisasi yang sedang berlangsung dewasa ini. Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut antara lain persaingan ketat dalam pandangan internasional sebagai konsekuensi pasar bebas di kawasan ASEAN dan Asia Pasifik. Hal tersebut telah menimbulkan berbagai masalah kehidupan,

termasuk matinya produk-produk perdagangan lokal bahkan pabrik-pabrik tekstil dalam negeri, karena tidak mampu bersaing dengan produk luar. Contohnya kalau jalan-jalan ke swalayan, dapat kita saksikan berapa proses produk dalam negeri yang dipasarkan, bahkan mencari jeruk garut atau apel malang saja sudah susah. Menghadapi tantangan dan permasalahan tersebut, pendidikan harus berorientasi sesuai dengan kondisi dan tuntutan itu, agar *output* pendidikan dapat mengikuti perkembangan yang terjadi. Dalam kondisi ini manajemen birokratik sentralistik yang telah menghasilkan pola penyelenggaraan pendidikan yang ragam dalam berbagai kondisi lokal yang berbeda untuk berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, tidak bisa dipertahankan lagi. Dikatakan demikian karena muatan dan proses pembelajaran di sekolah selama ini menjadi miskin variasi, berbasis pada standar nasional yang kaku dan diimplementasikan di sekolah atas dasar petunjuk-petunjuk yang cenderung serba detail. Di samping itu peserta didik dievaluasi atas dasar akumulasi pengetahuan yang telah diperolehnya sehingga orang tua tidak mempunyai variasi pilihan atas jasa pelayanan pendidikan bagi anak-anaknya sumber-sumber pembelajaran di “dunia” nyata dan unggulan daerah tidak dimanfaatkan bagi kepentingan pendidikan di sekolah dan lulusan hanya mampu menghafal tanpa memahami.

Rumusan Masalah

“Apakah melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas Di SDN Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021?”

Tujuan Penelitian

Dari permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas Di SDN Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021.

Manfaat Penelitian

Bagi Kepala Sekolah : hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai masukan dalam perumusan kebijakan dalam upaya meningkatkan pendidikan di SD Negeri Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021

Bagi guru : penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* ini dapat lebih menyenangkan, mendorong, dan membiasakan guru untuk belajar mandiri, tidak tergantung pada guru

Bagi peneliti : hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan pemahaman kepada guru. Dari pengalaman tersebut diatas guru dapat mengembangkan kemampuan untuk menerapkan pada pokok bahasa lain. Selain itu juga dapat menularkan pengalaman yang diperolehnya ini kepada guru lain.

Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Wena, pemecahan masalah (*problem solving*) sebagai proses dalam menemukan kombinasi aturan yang dapat diterapkan dalam mengatasi situasi baru yang menuntut kemandirian dalam berpikir. *Creative Problem Solving* adalah penyelesaian suatu permasalahan berkaitan dengan pembelajaran pemecahan masalah yang melalui teknik sistematis dan mengorganisasikan gagasan kreatif.

Pengertian Landasan Pendidikan

Secara leksikal, *landasan* berarti tumpuan, dasar atau alas, karena itu landasan merupakan tempat bertumpu atau titik tolak atau dasar pijakan. Titik tolak atau dasar pijakan ini dapat bersifat material (contoh: landasan pesawat terbang); dapat pula bersifat konseptual (contoh: landasan pendidikan). Landasan yang bersifat konseptual identik dengan *asumsi*, adapun *asumsi* dapat dibedakan menjadi tiga macam *asumsi*, yaitu *aksioma*, *postulat* dan *premis tersembunyi*.

Pendidikan antara lain dapat dipahami dari dua sudut pandang, pertama dari sudut praktek sehingga kita mengenal istilah praktek pendidikan, dan kedua dari sudut studi sehingga

kita kenal istilah studi pendidikan. *Praktek pendidikan* adalah kegiatan seseorang atau sekelompok orang atau lembaga dalam membantu individu atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan bantuan dalam praktek pendidikan dapat berupa pengelolaan pendidikan (makro maupun mikro), dan dapat berupa kegiatan pendidikan (bimbingan, pengajaran dan atau latihan). *Studi pendidikan* adalah kegiatan seseorang atau sekelompok orang dalam rangka memahami pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *landasan pendidikan* adalah asumsi-asumsi yang menjadi dasar pijakan atau titik tolak dalam rangka praktek pendidikan dan atau studi pendidikan.

Hakikat Kompetensi Guru

Kompetensi pada dasarnya merupakan gambaran tentang apa yang seyogyanya dapat dilakukan seseorang dalam suatu pekerjaan, berupa kegiatan, perilaku dan hasil yang dapat ditampilkan atau ditunjukkan. Agar dapat melakukan sesuatu dalam pekerjaannya, tentu saja seseorang harus memiliki kompetensi (*ability*) dalam bentuk pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan keterampilan (*skill*) yang sesuai dengan bidang pekerjaannya. Mengacu pada pengertian kompetensi di atas, maka dalam hal ini kompetensi guru dapat dimaknai sebagai gambaran tentang apa yang seyogyanya dapat dilakukan seseorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya, baik berupa kegiatan, berperilaku maupun hasil yang dapat ditunjukkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Kedungputri 2, Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini pada Siklus 1 dilaksanakan tanggal 01 Oktober 2020, Siklus II dilaksanakan tanggal 20 Oktober 2020. Subjek Penelitian adalah guru-guru SDN Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi dengan jumlah 9 guru.

Data

Jenis Data. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data rasio karena data ini merupakan data numerik asli (angka nyata) dan dapat dioperasionalkan secara matematis karena berupa tabel hasil pengamatan mengajar yang disajikan dalam bentuk angka sehingga mudah untuk dibaca.

Teknik Pengumpulan Data. Pada penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar pengamatan persiapan mengajar dan pelaksanaan mengajar dalam mengumpulkan data.

Teknik Analisis Data. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode pengolahan data statistik deskriptif yang bertujuan agar hasil pengumpulan dan penyajian data lebih mudah dipahami.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: Lembar Pengamatan Guru-guru. Lembar kegiatan ini yang dipergunakan peneliti untuk membantu proses pengumpulan data hasil eksperimen ada dua macam yaitu: lembar pengamatan persiapan mengajar dan lembar pengamatan pelaksanaan mengajar.

Prosedur Penelitian

Bertitik tolak dari hasil diskusi, penulis dibantu teman sejawat mengajukan pada Kepala sekolah untuk mengadakan Penelitian Tindakan Sekolah dengan menyusun rancangan tindakan yang dapat meningkatkan dan mengefektifkan proses pembelajaran. Rancangan perbaikan yang telah disusun dilaksanakan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir atau evaluasi. Selain itu untuk mengetahui sejauh mana tindakan itu sesuai dengan rencana yang sudah disusun pada siklus 1, maka dilaksanakan observasi oleh teman sejawat terhadap guru. Observasi mengamati tentang kegiatan guru dalam proses pembelajaran serta tindakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Hasil observasi ini dicatat dan didiskusikan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Selesai melaksanakan siklus 1, penulis bersama teman sejawat mengadakan refleksi

untuk menentukan tindakan yang tepat dalam melaksanakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus 2, dan diharapkan pada siklus ke-2 ini hasil mengajar guru akan mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Metode penelitian diorientasikan pada metode penelitian tindakan dengan mengidentifikasi gagasan umum yang dispesifikasikan sesuai dengan tema penelitian dan selanjutnya digarap melalui empat tahap secara berdaur mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pemantauan, dan perefleksian (Kemmis dan Taggart dalam Hopkins, 1993). Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik atau metode pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model tindakan dari Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. (Sugiarti, 1997: 6)

Ketuntasan Mengajar

Ada dua kategori ketuntasan mengajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal, yaitu seorang guru telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 70 % atau nilai 70, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 85%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut: jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Perencanaan Siklus. Pada tahap ini peneliti menyiapkan beberapa hal antara lain: 1) Menyusun rencana perbaikan penelitian; 2) Menyusun lembar pengamatan persiapan mengajar guru untuk melihat implementasi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*; 3) Menyusun lembar pengamatan pelaksanaan mengajar untuk melihat aktivitas guru selama pembelajaran; 4) Mendesain rekap pengamatan untuk mengukur hasil mengajar guru; 5) Menentukan alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; 6) Menyusun format catatan hasil refleksi untuk mendokumentasikan temuan hasil refleksi.

Pelaksanaan. Kegiatan yang dilaksguruan pada tahap ini meliputi : Kegiatan Awal (waktu 10 menit) : 1) Guru masuk kelas dengan 2 orang pengamat tepat pukul 08.00 dilanjutkan dengan ucapan selamat; 2) Guru mengajak subyek penelitian untuk berdoa bersama-sama agar memperoleh ilmu yang bermanfaat. 3) Guru mengabsen subyek penelitian satu persatu. 4) Guru mengulas kembali pelajaran yang lalu dengan mengembangkan pola tanya jawab. Kegiatan Inti (waktu 50 menit) : 1) Guru mengajak siswa bersama-sama mengamati materi pelajaran yang akan disajikan; 2) Guru menjelaskan tentang materi pelajaran secara umum; 3) Guru membimbing siswa bersama-sama untuk mempelajari materi pelajaran; 4) Beberapa siswa diberi kesempatan menyampaikan penemuannya; 5) Siswa mengerjakan Lembar Pengamatan Guru secara individual dengan alokasi waktu 20 menit.; 6) Guru berkeliling dengan dibantu pengamat untuk memberi bimbingan kepada siswa dalam mengerjakan LKS secara individual. Kegiatan Akhir dan Penilaian (waktu 10 menit) : 1) Alat evaluasi berupa lembar pengamatan dengan sistim penilaian baik sekali, baik, cukup dan kurang; 2) Evaluasi dilaksguruan dengan tujuan untuk mengukur keberhasilan selama proses pembelajaran; 3) Hasil evaluasi digunakan sebagai pembanding dengan evaluasi berikutnya untuk mengetahui keberhasilan dan ketuntasan belajar.

Pengamatan Dan Observasi Siklus 1. Obsevasi Aktivitas Guru : 1) Aktivitas dan tingkah laku guru selama proses pembelajaran

berlangsung dicatat oleh peneliti dan pengamat sebagai bahan diskusi. 2) Pengamat dan peneliti melakukan diskusi bersama untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

Hasil Pengamatan Kreatifitas Guru pada Siklus I adalah : 2 orang guru memperoleh rata-rata 67,5; 1 orang guru memperoleh rata-rata 72,5; 1 orang guru memperoleh rata-rata 77,5; 3 orang guru memperoleh rata-rata 80; 1 orang guru memperoleh rata-rata 82,5; dan 1 orang guru memperoleh rata-rata 85. Nilai rata-rata 76,94. Kualifikasi Baik.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil, pengamatan persiapan mengajar klasifikasi baik (77,22%), sedangkan pengamatan pelaksanaan mengajar klasifikasi baik (76,67%), sedangkan rata-rata pengamatan guru dalam mengajar memakai Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siklus I (76,94 %). Hasil tersebut diatas telah mencapai rata-rata yang ditentukan yaitu nilai 70, namun belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85 %, maka perlu tindak lanjut penelitian kepada guru-guru pada siklus berikutnya. Dari hasil pengamatan peneliti dan teman sejawat, masih belum optimalnya pencapaian hasil mengajar pada perbaikan siklus I tersebut dikarenakan guru belum optimal menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Data Ketuntasan Proses Pembelajaran pada Siklus I : 2 (22,22%) orang guru memperoleh nilai <70; 7 (77,78%) orang guru memperoleh nilai >70.

Refleksi. 1) Proses pembelajaran berlangsung semakin aktif semua guru sibuk dengan tugas-tugas dihadapi; 2) Ketuntasan mengajar guru pada siklus I belum mencapai hasil yang memuaskan; 3) Melakukan kegiatan remedial terhadap guru yang masih mengalami keterlambatan dalam menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*; 4) Catatan dari Observer direnungkan dan dikaji kembali untuk bahan perbaikan pada siklus berikutnya; 5) Mengadakan remedial terhadap guru yang mengalami kesulitan dalam mengajar.

Siklus II

Perencanaan Siklus II. 1) Menetapkan tujuan penelitian pada siklus II. 2) Menyiapkan alat

bantu yang digunakan yaitu persiapan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. 3) Mempersiapkan Lembar Pengamatan Guru.

Pelaksanaan. Kegiatan Awal (waktu 10 menit): 1) Mengulas materi penelitian secara singkat sambil melakukan tanya jawab; 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk tampil di depan kelas menyampaikan temuan dan pendapatnya. **Kegiatan Inti (waktu 50 menit) :** 1) Guru mengajak siswa bersama-sama memahami materi pelajaran yang disampaikan; 2) Guru membimbing siswa bersama-sama untuk menentukan materi pelajaran yang akan dibahas; 3) Beberapa siswa diberi kesempatan menyampaikan penemuannya; **Kegiatan akhir (waktu 10 menit) :** 1) Siswa mengerjakan Lembar Pengamatan Guru secara individual; 2) Guru berkeliling dengan dibantu pengamat untuk memberi bimbingan kepada siswa dalam mengerjakan LKS secara individual; 3) Siswa mengerjakan Lembar Pengamatan Guru secara individual dibawah bimbingan peneliti.

Pengamatan Siklus II

Obsevasi Aktivitas Guru

Aktivitas dan tingkah laku guru selama proses belajar mengajar berlangsung oleh peneliti dibantu oleh pengamat. Hasil catatan selama melakukan pengamatan digunakan sebagai bahan diskusi. Pengamatan dilakukan dengan mengacu hasil dari siklus I, dengan memberikan pengarahan dan bimbingan kepada guru proses pelaksanaan diskusi diarahkan lebih memperhatikan aspek yang dinilai, sehingga pelaksanaan diskusi pada siklus II, lebih demokratis dan semangat dalam menggunakan alat peraga dan perangkat kelas yang telah disiapkan, sehingga hasilnya memuaskan, seperti terlihat dalam Hasil Pengamatan Kreatifitas Guru pada Siklus II berikut ini : 1 orang guru memperoleh rata-rata 67,5; 1 orang guru memperoleh rata-rata 85; 2 orang guru memperoleh rata-rata 87,5; 2 orang guru memperoleh rata-rata 90; 2 orang guru memperoleh rata-rata 9,5; dan 1 orang guru memperoleh rata-rata 95. Nilai rata-rata 87,50. Kualifikasi Baik Sekali.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil, pengamatan persiapan mengajar

klasifikasi baik (87,78%), sedangkan pengamatan pelaksanaan mengajar klasifikasi baik (87,22%), sedangkan rata-rata pengamatan guru dalam mengajar memakai Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siklus II (87,50%). Hasil tersebut diatas telah mencapai rata-rata yang ditentukan yaitu nilai 70, namun belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85%, maka tidak perlu penelitian kepada guru-guru pada siklus berikutnya atau penelitian dinyatakan tuntas. Dari hasil pengamatan peneliti dan teman sejawat, pencapaian hasil mengajar pada perbaikan siklus II tersebut dikarenakan guru sudah optimal menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*. Hal ini terbukti dari guru memberikan umpan balik, arahan dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan kerja kelompok dan membantu siswa membuat kesimpulan dari materi yang disampaikan. Data Ketuntasan Proses Pembelajaran pada Siklus II : 1 (11,11%) orang guru memperoleh nilai <70; 8 (88,89%) orang guru memperoleh nilai >70.

Refleksi. 1) Proses pembelajaran berlangsung semakin aktif semua guru sibuk dengan tugas-tugas dihadapi; 2) Ketuntasan guru mengajar telah tercapai; 3) Melakukan kegiatan remedial terhadap seorang guru yang masih mengalami keterlambatan mengajar.

Dari hasil evaluasi yang diberikan selama 2 jam pelajaran atau 70 menit ternyata 8 guru telah mampu mendapatkan nilai di atas batas ketuntasan minimal namun masih terlihat kesalahan yang dibuat oleh guru dikarenakan faktor kekurangan telitian guru dalam menerapkan metode kurang maksimal.

Pembahasan

1. Siklus I

Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus I pada kegiatan awal saat guru dalam proses mengajar tampak kurang antusias, karena guru kurang memahami metode yang dipergunakan dan baru dipahami secara abstrak. Pada pelaksanaan kegiatan inti guru juga kurang antusias dalam proses pembelajaran khususnya dalam menerapkan metode pembelajaran kurang

maksimal. Hal ini disebabkan sarana dan prasarana kurang lengkap, mengakibatkan nilai yang diperoleh kurang dari kriteria ketuntasan secara klasikal yang telah ditentukan yaitu 85 %. Dari 9 guru 7 guru atau (77,78 %) mencapai KKM sedangkan 2 guru atau (22,22 %) mengalami kegagalan. Karena hal itulah peneliti mengadakan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi dengan melakukan proses pebelajaran siklus II.

2. Siklus II

Pada proses pembelajaran siklus II ini guru menerapkan atau memakai alat peraga. Pada kegiatan awal saat menggunakan alat peraga ini guru tampak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan inti guru menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sesuai materi pelajaran. Saat dilaksguruan kegiatan akhir dengan memberikan lembar pengamatan persiapan dan pelaksanaan mengajar tampak lebih aktif. Hal ini terjadi karena dalam kegiatan inti guru sudah lebih memhami metode-metode yang cocok untuk materi pelajaran. Pada kegiatan akhir penelitian ini dari 9 guru, yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal ada 8 guru atau (88,89 %) dan 1 guru atau (11,11 %) yang belum mencapai ketuntasan klasikal.

Berdasarkan data-data yang sudah diperoleh menunjukkan bahwa penulis sudah merancang perencanaan dan sudah sesuai dengan unsur-unsur yang ada. Komponen-komponen tersebut sudah tertulis dalam perencanaan siklus I dan siklus II. Untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang sudah dirumuskan, perencanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal, tahap kegiatan inti, dan tahap kegiatan akhir. Pada siklus I berdasarkan rencana, waktu yang diperlukan adalah 70 menit untuk tiga tahap dengan pembagian 10 menit untuk kegiatan awal, 50 menit untuk kegiatan inti dan 10 menit untuk kegiatan akhir, namun ternyata banyak guru yang belum menerapkan metode mengajar secara tepat. Hal ini disebabkan karena guru banyak yang belum memahami metode mengajar yang sesuai dan pemahaman secara abstrak

Pada siklus II waktu yang diberikan sama, namun pada kegiatan inti guru menerapkan metode dan alat peraga yang tepat. Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran akan meningkat dengan sendirinya. Berdasarkan itu pada siklus II ini banyak guru menerapkan metode secara variasi, sehingga materi yang disampaikan dapat dicerna oleh peserta didik secara menyenangkan dan permanen. Jadi, tujuan utama penilaian (evaluasi) adalah sebagai pertanggungjawaban dan pengambilan keputusan. (Safari, 2003: 5).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas di SDN Kedungputri 2, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021, hal ini disebabkan karena guru telah kreatif dalam menerapkan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, terlihat dari hasil peningkatan ketuntasan secara klasikal dari siklus I (77,78 %) meningkat pada siklus II menjadi (88,89 %), sehingga pada siklus II secara klasikal *tercapai*.
2. Guru dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, dan mampu mempertanggung-

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta; Rikena Cipata
- Azhar, lalu Muhammad. 1993. *Proses Belajar Mengajar Pendidikan*. Jakarta Usaha Nasional.
- B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di sekolah*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009.) h.200
- Combs, Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teacher*. Alin and Bacon, Inc.Boston Dareos, Bambang. 1989. *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila* Semarang; Aneka Ilmu
- jawabkan segala tugas individu maupun kelompok serta penerapan proses pembelajaran kontekstual Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi mengajar guru.

Saran

1. Untuk melaksanakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran kontekstual Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pengajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
- 3 Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru

Hadi, Sutrisno, 1982. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: YP Fak. Psikologi UGM

Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung Sinar Baru Algesindo.

Hasibuan. J.J dan moerdjiono. 1998 *Proses Belajar mengajar* . Bandung : Remaja Rosdakarya

Istarani dan M. Ridwan, 50 Tipe, *Strategi, Dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*, (Medan: Media Persada, 2015), h. 13

Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 52.