



**PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) SEBAGAI UPAYA  
PENINGKATAN NILAI PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN SISWA KELAS II SD  
NEGERI 20 CAKRANEGARA PADA TEMA 5 PENGALAMANKU**

Oleh

Ida Ayu Nyoman Sriani  
SD Negeri 20 Cakranegara

Email: [idaayunyoman.s@yahoo.com](mailto:idaayunyoman.s@yahoo.com)

**Abstrak**

Proses pembelajaran salah satunya harus melibatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah secara kreatif dengan aktivitas belajar siswa tinggi, maka akan menghasilkan hasil belajar siswa lebih baik. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) diasumsikan dapat meningkatkan aktivitas kelas II semester II tahun pelajaran 2017/2018 SDN 20 Cakranegara khususnya pada tema 5 Pengalamanku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari dua siklus, setiap siklus mempunyai tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan II mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat lebih jelas dari tabel nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II. Persentase kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari data awal ke siklus I 13.77. dan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 9.03%. Sedangkan untuk nilai ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan dari 74.40% pada siklus I menjadi 95.74% pada siklus II. Peningkatan Persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 21.34%. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kinerja siswa pada siklus I dan II mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat lebih jelas dari tabel rata-rata nilai kinerja siswa dari siklus I dan siklus II. Persentase kenaikan rata-rata nilai kinerja siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 7.83%. Jadi, berdasarkan analisis data tersebut dapat diketahui bahwa dengan penerapan pembelajaran model CPS dapat meningkatkan rata-rata nilai kinerja siswa kelas II SDN 20 Cakranegara Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Sedangkan untuk nilai ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan dari 80.22% pada siklus I menjadi 95.68% pada siklus II. Peningkatan Persentase ketuntasan belajar siswa (kinerja) dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 15.46%.

**Kata kunci :** Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), dan Hasil Belajar.

**PENDAHUALUAN**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada Siswa kelas II Semester I SDN 20 Cakranegara, yang diperlihatkan dengan nilai rata-rata PH 75 dengan kriteria ketuntasan minimum 80. Dari 47 orang siswa beberapa orang siswa yang memperoleh nilai rata-rata sama atau di atas KKM sebanyak 27 orang siswa (57.45%) dan yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 20 orang siswa (42.55%). Selain diperlihatkan dari nilai rata-rata PH kurang, capaian nilai kinerja masih rendah. Rata-rata siswa kurang aktif, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih sedikit yang berani mengemukakan gagasan atau argumentasi

untuk menyelesaikan masalah, siswa kurang berani dalam mengemukakan pertanyaan dan kualitas pertanyaan yang belum memperlihatkan keterampilan bertanya tingkat tinggi. Kerjasama dalam kelompok yang belum terlihat sangat baik. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan belum menitik beratkan pada penggunaan model pembelajaran yang beragam dan kreatif yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, aktivitas dan hasil belajar siswa. Permasalahan ini didiskusikan bersama rekan guru di SDN 20 Cakranegara, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang selama ini terjadi antara lain; (1) aktivitas belajar siswa rendah, (2) tidak semua siswa terlibat dalam pembelajaran, (3) tidak tampak kerja sama siswa



yang terjalin baik dengan siswa lainnya, (4) kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan argumentasi pada pemecahan masalah, dan (5) Guru memerlukan model dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dan dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah di atas maka perlu diterapkan model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *CPS (Creative Problem Solving)* untuk memaksimalkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Diharapkan akibat dari kegiatan pembelajaran menerapkan *CPS (Creative Problem Solving)* siswa akan termotivasi untuk menyelesaikan kegiatan belajar dan menyelesaikan masalah secara kreatif dalam pembelajaran sebaik-baiknya dan berlomba menyelesaikan dalam waktu yang ditetapkan, dengan menggali kreativitas, keterampilan menulis, keterampilan komunikasi, sosial dan kompetisi serta terampil dalam menyelesaikan masalah yang sudah dimiliki sehingga mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal.

Studi literatur telah membuktikan bahwa model belajar dengan beraneka ragam akan menumbuhkan peningkatan kreativitas siswa, kompetisi siswa dan kepercayaan diri siswa yang lebih baik. Sehubungan dengan pernyataan di atas maka kegiatan pembelajaran melalui penerapan model *CPS (Creative Problem Solving)* akan menjadi kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan menggali keterampilan kinerja, keterampilan menulis, keterampilan komunikasi dan sosial serta kompetisi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dan terlampainya ketuntasan kriteria minimum.

Menurut Pepkin, Karen L (2004:1) *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara

menghafal tanpa dipikir, keterampilan pemecahan masalah memperluas proses berpikir.

Pepkin, Karen L (2004:3) menuliskan langkah-langkah *Creative Problem Solving (CPS)* dalam pembelajaran sebagai hasil gabungan prosedur Van Oech dan Osborn kedalam 4 langkah sebagai berikut:

a. *Clarification of the problem* (klarifikasi masalah)

Klarifikasi masalah meliputi penjelasan mengenai masalah yang ada diajukan kepada Siswa, agar Siswa memahami penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

b. *Brainstorming* (Pengungkapan pendapat)

Pada tahap ini Siswa diberi kebebasan untuk mengungkapkan pendapat tentang bagaimana macam strategi penyelesaian masalah. Dari setiap ide yang diungkapkan, Siswa mampu memberikan alasan.

c. *Evaluation and selection* (Evaluasi dan pemilihan)

Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap Kelas mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini Siswa menentukan strategi mana yang dianggap dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Selain itu pada tahap implementasi, Siswa diberi permasalahan baru agar dapat memperkuat pengetahuan yang diperolehnya.

Pemecahan masalah merupakan terjemahan dari *problem solving*, dimana menurut Gagne (Ruseffendi, E.T, 2006:335) “pemecahan masalah adalah tipe belajar yang tingkatannya paling tinggi dan kompleks dibandingkan dengan tipe belajar lainnya”. Polya (Wardani, Sri, 2002:12) mengemukakan “empat langkah yang dapat ditempuh pada pemecahan



.....  
masalah yaitu: *understanding the problem* (memahami masalah), *divising a plan* (membuat rencana pemecahan), *carrying out the plan* (melakukan perhitungan) dan *looking back* (memeriksa kembali hasil yang diperoleh).” langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya yang memiliki empat langkah penyelesaian yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan, melakukan perhitungan dan memeriksa kembali hasil. Untuk memahami masalah, Siswa harus memahami apa yang menjadi permasalahan. Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, Siswa tidak mungkin mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan benar. Kemampuan membuat rencana pemecahan sangat tergantung pada pengalaman Siswa dalam menyelesaikan masalah. Umumnya semakin beragam pengalaman mereka ada kecenderungan Siswa lebih kreatif dalam membuat rencana pemecahan masalah. Apabila strategi pemecahan telah direncanakan, dilakukan perhitungan sesuai rencana atau strategi yang dianggap paling tepat. Langkah terakhir adalah melakukan pemeriksaan kembali terhadap hasil yang diperoleh, sehingga jika terdapat kesalahan dapat terkoreksi.

## LANDASAN TEORI

Fauzi (Supardi, 2004: 48) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kreatif “berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru, dan sebagainya”. Oleh karena itu dengan berpikir kreatif kita dapat menemukan dan menentukan suatu cara dalam penyelesaian masalah. Berdasarkan uraian beberapa pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi ataupun dengan metode yang bervariasi (*divergen*) serta tidak hanya berpaku pada apa yang telah diberikan atau disampaikan oleh guru, selain itu juga model pembelajaran *CPS* merangsang anak agar berpikir kreatif yang memiliki tiga komponen

yaitu memiliki keahlian, keterampilan berpikir kreatif dan memiliki motivasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu Fluency, Fleksibility, Originality, Elaboration, Sensitivity. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman, 2007:73 “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Dalam proses pembelajaran Sardiman (2007: 75 mendefinisikan “motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Indikator motivasi terbagi menjadi dua aspek, yaitu indikator dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Indikator motivasi intrinsik yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta adanya harapan dan cita-cita masa depan. Sedangkan indikator dari motivasi ekstrinsik yaitu adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003).

Gagne dan Berliner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006) mengungkapkan bahwa belajar didefinisikan sebagai suatu proses yang membuat seseorang mengalami perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman yang diperolehnya.



Hamalik (2003), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Sardiman (2003), belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dari pendapat ini juga menekankan suatu indikator belajar dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar sebagai suatu usaha seseorang untuk mengubah tingkah lakunya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang dilakukan secara sadar, terarah dan bertujuan. Jadi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang menyeluruh dari pengalamannya sendiri, dan sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Sumadi S (1991), mengemukakan hal-hal pokok dalam belajar adalah membawa perubahan, yang pada pokoknya didapat kecakapan baru sehingga menghasilkan sesuatu karena usaha. Menurut Slameto (1998), tes hasil adalah sekelompok pertanyaan berbentuk lisan maupun tulisan yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa. Jadi dari kedua pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pelajaran PKn yang menimbulkan nilai tertentu yang didapat dari hasil belajar dan diukur dengan rata-rata dari hasil tes yang diberikan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 20 Cakranegara, kelas II semester II tahun pelajaran 2017/2018 pada tema 5 Pengalamanku, sedangkan manfaat dari hasil penelitian ini adalah: .1) dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa terutama kecermatan serta pemahamannya dalam menerima suatu materi pelajaran, 2) dapat memperbaiki strategi pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan kecermatan, kreatifitas, pemahaman dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran CPS.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan pada refleksi awal, maka dilaksanakan tindakan penelitian dengan prosedur: (1) Perencanaan/*Planing*, (2) Pelaksanaan tindakan / *Action*, (3) Observasi/*Observation*, (4) Releksi /*Reflection*. Rencana tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali.

Waktu penelitian 6 bulan dari bulan Juli sampai Desember 2018. Penyusunan proposal dilaksanakan pada bulan juli, pelaksanaan Siklus I dan II dilaksanakan September s.d Oktober dan penyusunan laporan lengkap dilaksanakan pada bulan November s.d Desember.

Variabel pada penelitian tindakan ini terdiri dari 2 yaitu: Variabel harapan: Peningkatan hasil belajar siswa Kelas II semester II di SDN 20 Cakranegara tahun pelajaran 2017/2018. Variabel tindakan : Menerapkan model *CPS (Creative Problem Solving)*.

Alat ukur hasil belajar menggunakan penilaian kinerja (praktek) serta tes tertulis. Sedangkan observasi awal digunakan untuk mengetahui tindakan yang tepat atau memperbaiki kegiatan siswa dalam pembelajaran. Dari hasil evaluasi dan observasi awal maka dalam refleksi ditetapkan bahwa tindakan yang dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *CPS (Creative Problem Solving)*.

Teknik pengumpulan data dilakukan pada kegiatan belajar mengajar meliputi pengamatan terhadap keterlaksanaan KBM, nilai dari hasil





evaluasi kinerja, penilaian proses, ulangan harian dan penugasan, serta pengisian kuisioner oleh siswa terhadap kegiatan pembelajaran model CPS.

Teknik analisis data dimana pengolahan data pengetahuan diambil dari kegiatan penskoran saat evaluasi hingga pemberian nilai, pengolahan data kinerja diambil pada setiap kegiatan kinerja dengan menentukan aspek kinerja yang disesuaikan dengan judul materi, sementara penilaian sikap diambil dari observasi guru, dan penilaian diri sendiri. Analisis data nilai pengetahuan, kinerja siswa setiap siklus diperlihatkan dengan diagram batang dan tabel.

Indikator Kinerja keberhasilan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar antara lain : (1) untuk nilai kinerja terjadi peningkatan nilai Kinerja siswa dari rata-rata baik menjadi sangat baik. (2) untuk nilai pengetahuan 85% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian Siklus I

#### Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus I

Tabel 1: Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Aspek	Uraian
1	Jumlah Siswa	47 Orang
2	Laki-Laki	22 Orang
3	Perempuan	25 Orang
4	Nilai Tertinggi	90
5	Nilai Terendah	50
6	Tuntas Belajar	35 orang (74.47%)
7	Tidak Tuntas Belajar	12 orang (25.53%)
8	Rata-Rata Kelas	70.47
9	% Ketuntasan Belajar	74.47%
	Indikator Keberhasilan	$\geq 85\%$ siswa memperoleh nilai 70

Dari tabel di atas nampak bahwa setelah melakukan tes akhir dari 47 orang siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 35 orang (74.47%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 12 orang (25.53%). Nilai tertinggi 90, terendah

50 dengan rata-rata 70.47. Ini berarti ketuntasan belajar pada siklus I baru mencapai 74.47%, sedangkan indikator kinerja yang ditetapkan 85% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$ .

#### Rekapitulasi Nilai Kinerja Siklus I

Tabel 2: Nilai Kinerja Siswa Siklus I Pertemuan ke-1 dan ke-2

No.	Uraian	P-1	P-2
1	Jumlah Siswa	47 orang	47 orang
2	Jumlah siswa yang hadir	45 orang	46 orang
3	Nilai Tertinggi	80	90
4	Nilai Terendah	65	65
5	Siswa yang Tuntas	36 orang (80%)	37 orang (80.43%)
6	Tidak Tuntas	9 orang (20%)	9 orang (19.57%)
7	Rata-Rata Kelas	80.23	83.87
8	% Ketuntasan Belajar	80%	80.43%
9	Indikator Keberhasilan	$\geq 85\%$ siswa memperoleh nilai 80 (kategori Baik)	

Dari tabel di atas nampak bahwa hasil penilaian kinerja siswa pada pertemuan ke-1 untuk ketuntasan baru mencapai 80%, sedangkan pada pertemuan ke-2 80.43% Ini berarti ketuntasan belajar untuk kinerja/praktik pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85% siswa memperoleh nilai  $\geq 80$  dengan kategori baik..

### 2. Hasil Penelitian Siklus II

#### Rekapitulasi nilai Hasil Belajar Siklus II

Tabel 3: Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Aspek	Uraian
1	Jumlah Siswa	47 Orang
2	Laki-Laki	22 Orang
3	Perempuan	25 Orang
4	Nilai Tertinggi	100
5	Nilai Terendah	60



No.	Aspek	Uraian
6	Tuntas Belajar	45 orang (95.74%)
7	Tidak Tuntas Belajar	2 (4.26%)
8	Rata-Rata Kelas	79,44
9	% Ketuntasan Belajar	95.74%
	Indikator Keberhasilan	≥ 85% siswa memperoleh nilai 70

Dari tabel di atas nampak bahwa setelah melakukan tes akhir dari 47 orang siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan sebanyak 45 orang (95.74%), sedangkan yang belum tuntas 2 orang (4.26%). Nilai tertinggi 100, terendah 60 dengan rata-rata 79,44. Ini berarti ketuntasan belajar pada siklus kedua telah mencapai 95.74%.

Rekapitulasi nilai Hasil Belajar Siklus II

Tabel 4: Hasil Belajar Siswa Siklus II

**Rekapitulasi Nilai Kinerja Siklus II**

Tabel 4: Nilai Kinerja Siswa Siklus II Pertemuan ke-1 dan ke-2

No.	Uraian	P-1	P-2
1	Jumlah Siswa	47 orang	47 orang
2	Jumlah siswa yang hadir	47 orang	44 orang
3	Nilai Tertinggi	93	100
4	Nilai Terendah	70	75
5	Siswa yang Tuntas	44 orang (93.62%)	43 orang (97.73%)
6	Tidak Tuntas	3 orang (6.38%)	1 orang (2.27%)
7	Rata-Rata Kelas	89.05	90.70
8	% Ketuntasan Belajar	93.62%	97.73%
9	Indikator Keberhasilan	≥ 85% siswa memperoleh nilai 80 (kategori Baik)	

Dari tabel di atas nampak bahwa hasil penilaian kinerja siswa pada pertemuan ke-1 untuk ketuntasan mencapai 93.62%, sedangkan pada pertemuan ke-2 97.73%. Ini berarti ketuntasan belajar untuk kinerja/praktik pada siklus II sudah

mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85% siswa memperoleh nilai ≥80 dengan kategori baik.

2. Pembahasan

Berdasarkan paparan data hasil penelitian siklus I dan II model pembelajaran menggunakan model CPS memegang peranan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa kelas II SDN 20 Cakranegara.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan/observasi terhadap kinerja siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan melakukan evaluasi menggunakan tes untuk mengetahui capaian hasil belajar pengetahuan siswa yang dilakukan pada akhir siklus.

Rekap Nilai Rata-Rata dan ketuntasan hasil belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan II dapat dilihat pada sajian tabel berikut.

Tabel 5: Analisis Nilai Rata-Rata dan ketuntasan hasil belajar Siswa

Siklus	Nilai Rata-Rata Siswa	% Ketuntasan Belajar	Indikator Kinerja
Data awal	56.70	57.45%	≥ 85% siswa memperoleh nilai ≥ 70
I	70,47	74.40 %	
II	79,44	95.74 %	
% Peningkatan Siklus I -II	9.03%	21.34%	

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan II mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat lebih jelas dari tabel nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II. Persentase kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari data awal ke siklus I 13.77. dan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 9.03%. Jadi, berdasarkan analisis data tersebut dapat diketahui bahwa dengan penerapan pembelajaran model CPS dapat meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas II SDN 20 Cakranegara Semester



II Tahun Pelajaran 2017/2018. Sedangkan untuk nilai ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan dari 74.40% pada siklus I menjadi 95.74% pada siklus II. Peningkatan Persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 21.34%.

Rekap Nilai Rata-Rata dan ketuntasan nilai kinerja/praktik Siswa

Peningkatan nilai kinerja siswa dari siklus I dan II dapat di lihat pada sajian tabel berikut.

Tabel 6: Analisis Rata-Rata dan ketuntasan Nilai kinerja Siswa Siklus II

Siklus	Nilai Rata-Rata Kinerja Siswa	% Ketuntasan Belajar	Indikator Kinerja
I	82.05	80.22	85% siswa memperoleh nilai 80 dengan kategori baik
II	89.88	95.68	
% Peningkatan	7.83	15.46	

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kinerja siswa pada siklus I dan II mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat lebih jelas dari tabel rata-rata nilai kinerja siswa dari siklus I dan siklus II. Persentase kenaikan rata-rata nilai kinerja siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 7.83%. Jadi, berdasarkan analisis data tersebut dapat diketahui bahwa dengan penerapan pembelajaran model CPS dapat meningkatkan rata-rata nilai kinerja siswa kelas II SDN 20 Cakranegara Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Sedangkan untuk nilai ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan dari 80.22% pada siklus I menjadi 95.68% pada siklus II. Peningkatan Persentase ketuntasan belajar siswa (kinerja) dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 15.46%.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa baik pada dimensi pengetahuan maupun keterampilan (kinerja).

### Saran

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Penelitian dengan menerapkan model *CPS (Creative Problem Solving)* adalah salah satu penelitian pembelajaran IPA.
2. Penelitian ini (a) dapat meminimalisasi kesalahan konsep (b) meningkatkan aktivitas seluruh siswa (c) dapat mengembangkan sikap disiplin dan kreativitas siswa (d) meningkatkan komunikasi, sosial dan kompetisi siswa dalam menyelesaikan masalah.
3. Penelitian ini (a) memberikan masukan untuk Guru IPA atau guru mata pelajaran lainnya (b) menghasilkan produk berupa RPP berbasis model pembelajaran *CPS (Creative Problem Solving)*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] AM, Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada Bafa dal.
- [2] Pepkin K. L. 2004. *Creative Problem Solving in Math*. Tersedia di: <http://www.uh.edu/hti/cu/2004/v02/04.htm>.
- [3] Ruseffendi, E.T. 1988. *Pengajaran Matematika Modern dan Masa kini Untuk Guru dan SPG*, Bandung:Tarsito.
- [4] Sudirman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Supardi. "Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika". *Jurnal Formatif 2* ISSN 2088-351X [online] Tersedia: <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/viewFile/107103>
- [6] Wardani, Sri. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/Mts untuk Optimalisasi Tujuan Pelajaran Matematika*. Yogyakarta:Depdiknas.



**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**