

## Peran Kolaborasi Model Creative Problem Solving Dan Pembelajaran Metode Team Kuis Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur

**Moh. Jailani**

Institute Madani Nusantara (IMN) Sukabumi Jawa Barat  
Email : [jailaninaik@gmail.com](mailto:jailaninaik@gmail.com)

**Sulis Tyaningsih**

Institute Madani Nusantara (IMN) Sukabumi Jawa Barat  
Email : [sulistyarningsih133@gmail.com](mailto:sulistyarningsih133@gmail.com)

**Siti Qomariyah**

Institute Madani Nusantara (IMN) Sukabumi Jawa Barat  
Email : [stqomariyah36@gmail.com](mailto:stqomariyah36@gmail.com)

Jl. Lio Balandongan Sirnagalih, Jl. Begeg No. 74, Cikondang, Kec. Citamiang, Kota Sukabumi, Jawa Barat

**Abstract:** Education is a conscious effort to change character, morals, morals and also fosters creativity in thinking. Creative in thinking is something that is very urgent in life. Education has value to be able to solve problems precisely and quickly. The purpose of this study was to determine the extent to which the Collaborative Role of Creative Problem Solving and the Quiz Team Method played a role in increasing creative thinking. This study uses a qualitative descriptive analytical approach, which is one of the approaches used in qualitative research to understand phenomena in detail and depth. Researchers collect data through interview techniques, observation, case studies, or document analysis. Researchers used the class action research method (CAR). CAR involves iterative cycles of planning, action, observation, and reflection in order to achieve continuous improvement in student learning and achievement. The results showed that learning Creative Problem Solving (CPS) and quiz teams can improve students' creative thinking and this method is very good to use because students feel happy and not bored.

**Keywords:** Creative Problem Solving (CPS), Quiz Team, Creative Thinking.

**Abstrak:** Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk mengubah karakter, moral, akhlak dan juga menumbuhkan kreatifitas dalam berfikir. Kreatif dalam berfikir adalah sesuatu yang sangat urgen dalam kehidupan. Pendidikan memiliki nilai untuk dapat menyelesaikan masalah dengan tepat dan cepat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana peran kolaborasi Creative Problem Solving dan Metode team kuis dalam meningkatkan berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analitis yaitu salah satu pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memahami fenomena secara rinci dan mendalam. Peneliti mengumpulkan data melalui teknik wawancara, observasi, studi kasus, atau analisis dokumen. Peneliti memakai metode penelitian Tindakan kelas (PTK). PTK melibatkan siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang berulang dalam rangka mencapai perbaikan yang berkelanjutan dalam pembelajaran dan prestasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dan team kuis dapat meningkatkan berpikir kreatif pada siswa dan metode ini sangat baik digunakan karena siswa merasa senang dan tidak bosan.

**Kata Kunci :** Creative Problem Solving (CPS), Team Kuis, Berpikir Kreatif.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk mengubah karakter, moral, akhlak dan juga menumbuhkan kreatifitas dalam berfikir. Kreatif dalam berfikir adalah sesuatu yang sangat urgen dalam kehidupan. Segala macam problem yang ada butuh penyelesaian atau solusi. Di antara hal yang memiliki kontribusi dalam problem solving adalah Pendidikan. Sebab Pendidikan memiliki nilai untuk dapat menyelesaikan masalah dengan tepat dan cepat. Karenanya, orang yang tidak berpendidikan akan cenderung akan berbeda dengan orang yang berpendidikan dalam menyelesaikan masalah.

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting bagi manusia. Dalam arti yang sangat luas, pendidikan bermakna suatu proses mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, mental, akhlak, moral, nilai, sikap dan keterampilannya.<sup>1</sup> Hanya Pendidikan manusia akan mengalami kemajuan atau progres dalam kehidupannya. Sebab Pendidikan memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kehidupannya. Pendidikan memberikan pengaruh terhadap perkembangan fisik, moral, emosional, mental, keimanan dan bahkan ketakwaannya kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>2</sup> Hal tersebut sangat sejalan dengan tujuan Pendidikan nasional, selain untuk mencerdaskan kehidupan bangsa juga membangun manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa kepada-Nya dan berbudi pekerti luhur. Hal tersebut termuat dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003.

Salah satu cara untuk merealisasikan tujuan tersebut adalah dengan proses belajar mengajar. Dalam proses tersebut ada interaktif antara guru dengan peserta didik, sehingga peserta didik akan memperoleh pengetahuan sesuai dengan yang diharapkan. Sebab Pendidikan adalah usaha sadar yang memiliki tujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku tersebut sehingga bermanfaat dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki beberapa kemampuan sesuai dengan yang tertera dalam Undang-undang. Menurut UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa “kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah kompetensi guru sebagai dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Burhanuddin Salam, *Pengantar Padagogik, (Dasar-dasar Ilmu Mendidik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 10

<sup>2</sup> Udin Syaifuddin Saud, dkk, *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komprehensif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009) cet. Ke-4, h. 6

<sup>3</sup> Agus Wibowo dan Hamrin, *Menjadi Guru Berkarakter*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 110

Kondisi di lapangan hari ini, masalah-masalah penting yang perlu untuk diuraikan adalah para peserta didik tidak memiliki semangat dalam belajar. Sebagian besar dari mereka merasa kesulitan untuk menangkap pelajaran dengan baik. Di antara sebabnya adalah guru menggunakan metode lama dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh. Sebagai akibat dari kondisi demikian, maka materi yang diajarkan tidak dapat dicerna dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu seorang guru harus mempunyai kompetensi sosial, mampu bergaul, dan berkomunikasi dengan baik.<sup>4</sup>

Tugas utama guru adalah menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi secara optimal antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru atau sebaliknya. Bagaimanapun bagus dan idealnya pendidikan, lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka proses pembelajaran akan kurang bermakna. Guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, keterampilan proses, perhatian dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>5</sup> Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam mengajar, tidak memakai metode klasikal yang monoton, selain membosankan juga peserta didik hari ini tidak sama dengan peserta didik masa lalu. Zaman telah berubah, maka segala hal dituntut untuk berubah juga melalui beberapa pendekatan yang bisa diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan langkah pembelajaran lain yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa pada materi pelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa di dalam kelas adalah dengan metode Team Quis, di mana suatu teknik pembelajaran yang merangsang siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk suatu kelompok-kelompok kecil yang masing-masing anggota kelompoknya mempunyai tanggung jawab yang sama. Terbentuknya kelompok belajar seperti itu diharapkan dapat menjadikan pembelajaran di kelas lebih berwarna dan semakin menarik minat siswa untuk belajar. Objek yang dijadikan penelitian bagi kami adalah siswa SD karena memang karakteristik siswa SD pada umumnya masih suka bermain dan suka membentuk kelompok dengan teman sebayanya. Sehingga dengan menggunakan strategi pembelajaran ini, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain yang dikemas dalam suatu pembelajaran kelompok

---

<sup>4</sup> Siti Qomariyah, Wendi Asswan, dkk, *Studi Deskriptif Sosial Guru dalam Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Qur'an*, EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2022, Vol.3, No. 3, pp 275,284

<sup>5</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif (Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*, (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2009), h. 5

dengan tetap berada di bawah bimbingan guru, agar kegiatan kelompok dapat terarah dengan baik. Dengan demikian, pemilihan strategi pembelajaran team kuis dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran serta dapat merangsang siswa aktif, kreatif dan kritis dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti Peran Kolaborasi Creative Thinking Learning dengan Metode Team Kuis dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **A. Definisi Pembelajaran *Creative Problem Solving***

*Creative Problem Solving* (CPS) berasal dari kata Creative, Problem, dan Solving. Creative yaitu suatu ide yang memiliki unsur baru atau unik, nilai, dan relevan. Problem artinya suatu situasi yang berisi tantangan, kesempatan, dan kekhawatiran. Solving merupakan merancang cara untuk menjawab, menghadapi, dan menyelesaikan masalah (Sulistiyowati & Sugiman, 2014). Model pembelajaran CPS dalam penyelesaian masalah artinya berbagai cara yang dilakukan oleh seseorang dalam berpikir kreatif, bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan (Hariawan dkk, 2013). Menurut Cahyono (2009), model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan dalam memecahkan masalah

Menurut Karen (dalam Hamzah dkk, 2011) Model “Creative Problem Solving” (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dari 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 tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Dari pengertian model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) di atas dapat disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide- ide yang diperoleh untuk diungkapkan serta tidak menghafal.

## **B. Definisi Model Pembelajaran Team Kuis**

Banyak pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli mengenai metode atau model pembelajaran Team Quis ini. Pada bagian ini, peneliti akan membatasi pendapat beberapa ahli tentang metode pembelajaran ini sebagai berikut.

- Menurut Hamruni (2012), team kuis adalah salah satu metode belajar yang dapat meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap bertanggung jawab peserta didik untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis (tebak-tebakan).
- Menurut Zaini, dkk (2008), team kuis adalah salah satu tipe dalam metode pembelajaran aktif yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, yakni dengan mengaktifkan peserta didik untuk bertanya maupun menjawab. Team kuis merupakan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan pola pikir kritis peserta didik.
- Menurut Tarigan, dkk (2006), team kuis adalah model pembelajaran dimana siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembar kerja, mendiskusikan materi, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Team kuis dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sehingga akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
- Menurut Silberman (2016), team kuis adalah metode pembelajaran aktif yang mana dalam metode game team kuis ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.
- Menurut Nur Hayati (2008), team kuis adalah metode pembelajaran aktif dimana siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi tersebut, mendiskusikan materi, saling memberi arahan saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis.

Menurut beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan metode team kuis adalah salah satu metode dalam pembelajaran, di mana guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, kemudian mengintruksikan agar materi yang telah diberikan dibaca, didiskusikan, ditelaah bersama kelompoknya untuk kemudian membuat pertanyaan dan mempersiapkan jawaban, setelah itu baru diadakan perlombaan agar peserta didik bersemangat untuk belajar karena ada kompetisi.

Menurut Suprijono (Karno, 2014: 17) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Kuis* adalah sebagai berikut:

1. Guru memilih topik yang biasa disajikan dalam tiga segmen
2. Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar
3. Guru menjelaskan skenario pembelajaran
4. Guru menyajikan materi pelajaran
5. Guru meminta tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, sementara tim B dan tim C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka
6. Tim A memberikan kuis kepada tim B, jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C segera menjawabnya
7. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C, dan mengulang proses tersebut
8. Ketika kuisnya selesai, lanjutkan segmen kedua dari pelajaran dan mintalah tim B sebagai pemandu kuis

### **C. Creative Thinking (Berpikir Kreatif)**

Creative thinking berasal dari dua kata yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah berfikir kreatif. Oleh karena itu, untuk mengetahui makna yang sempurna tentang definisi tersebut akan dirinci terlebih dahulu. Arti kata dasar “pikir” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah akal budi, ingatan, angan-angan. “Berpikir” artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan.<sup>6</sup> Segala macam bentuk kebijakan yang ada merupakan hasil dari proses berfikir tentang apa saja yang diketahuinya.

Evans berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan (connections) yang terus menerus, sehingga ditemukan kombinasi yang “benar” atau sampai seseorang itu menyerah. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: 2017)

<sup>7</sup> Ibid.. hal. 17

Krulik and Rudnick mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir.<sup>8</sup>

Kreativitas sebagai produk berpikir kreatif merupakan suatu konstruk yang multidimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti misalnya dimensi kognitif dari kreativitas berpikir divergen mencakup antara lain, kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk merinci (elaborasi) dan lain-lain.<sup>9</sup>

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang taksa (*ambiguous*) dalam penelitian psikologi masa kini. Untuk memahami arti istilah kreativitas, berikut beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli. Terdapat banyak arti kreativitas, beberapa diantaranya sebagai berikut:

- a. Kreativitas menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan
- b. Apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah adadan karenanya unik. Semua kreativitas mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam bentuk baru, tetapi yang lama merupakan dasar bagi yang baru.
- c. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang sematamata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.<sup>10</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka diperoleh definisi konseptual bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah untuk mendapatkan jawaban dengan sudut pandang sesuai dengan masing-masing pemikiran individu dan sesuai dengan pemikiran-pemikiran unik sesuai dengan pengetahuan yang tersimpan dalam memori mereka.

---

<sup>8</sup> Ida Bagus Putu Arnyana, *Pengembangan Peta Pikiran untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Siswa*, (t.t.p.: t.p., 2006), hal. 675

<sup>9</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 59

<sup>10</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, t.t), hal. 2-3

Sehingga diperoleh definisi operasional dari kreatif berfikir, yang peneliti jadikan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini, bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan siswa kelas V di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur dapat menyelesaikan masalah-masalah atau bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan memberikan jawaban dari berbagai macam sudut pandang sesuai dengan pengetahuan atau wawasan keilmuan mereka yang di dapat dari literasi yang sebelumnya ditugaskan oleh gurunya.

Williams menunjukkan ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu (a) kefasihan, (b) fleksibilitas, (c) orisinalitas, dan (d) elaborasi. Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu pada jenis pemikiran lainnya. Orisinalitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim dari pada pemikiran yang jelas diketahui. Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi.<sup>11</sup>

Sehingga dengan demikian, dapat diperoleh indikator-indikator operasionalnya adalah sebagai berikut :

- a. Siswa kelas V di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur memiliki kemampuan kefasihan, yaitu menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak.
- b. Siswa kelas V di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur memiliki kemampuan fleksibilitas, yaitu menghasilkan pemikiran yang banyak sehingga dapat berpindah dari satu pemikiran ke pemikiran lainnya.
- c. Siswa kelas V di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur memiliki kemampuan orisinalitas, yaitu kemampuan untuk berfikir dengan cara yang baru dan unik serta menghasilkan pemikiran yang tidak lazim seperti yang pada umumnya sudah diketahui.
- d. Siswa kelas V di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur memiliki kemampuan elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah atau merinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi.

---

<sup>11</sup> Siswono, *Model Pembelajaran Matematika. . .*, h. 18

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analitik, yaitu salah satu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti satu fenomena secara detail, rinci dan mendalam. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik penelitian yang digunakan pada penelitian ini tidak bersifat manipulatif dan alami. Peneliti sebagai instrumen hanya menggambarkan apa saja yang ditemukan di lapangan dengan tanpa adanya intervensi terhadap data yang ditemukan di lapangan.<sup>12</sup>

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan oleh guru atau praktisi Pendidikan untuk memperbaiki dan mengembangkan praktik pengajaran di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini melalui beberapa tahap, di antaranya adalah tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang berulang dalam rangka mencapai perbaikan yang berkelanjutan dalam pembelajaran siswa untuk mencapai hasil yang maksimal dan prestasi siswa.<sup>13</sup>

Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Ibu Dewi Cianjur (SDN 3 Ibu Dewi Cianjur). Subjek penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Sedangkan objek yang dijadikan penelitian adalah kelas V SDN 3 Ibu Dewi Cianjur. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Middel and Huberman yang mencakup: koleksi data, reduksi data atau pemilihan data, penyajian data dan kesimpulan. Untuk keabsahan data, peneliti menggunakan alat uji sebagai berikut: triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu, konfirmabilitas, transferabilitas, dan auditabilitas.

---

<sup>12</sup> Prof. Dr. Sugiyono, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, 2017, hlm.15

<sup>13</sup> Prof. Dr. A. Muri Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan, Jakarta: Kencana, 2014, hlm. 339

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri Ibu Dewi 3**

“Terwujudnya peserta didik yang bertakwa, sehat, cerdas, terampil, mandiri, dan berwawasan”

Dalam upaya mengimplementasikan visi sekolah, SDN Ibu Dewi 3 Cianjur menjabarkan misi sekolahnya sebagai berikut :

- a. menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman ajaran agama dengan membiasakan shalat berjama'ah, sikap disiplin, memelihara kebersihan, menjaga ketertiban, memelihara kejujuran dan sikap saling tolong menolong;
- b. meningkatkan budaya sehat jasmani dan rohani dengan dukungan lingkungan yang bersih, rapih dan indah;
- c. meningkatkan system pembelajaran yang Aktif, Inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan;
- d. mengembangkan pengetahuan bidang IPTEK, Bahasa, olahraga, dan seni budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa;
- e. membekali siswa dengan melatih berbagai keterampilan agar dapat terampil dan berkarya;
- f. membina kemandirian siswa melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan;
- g. menjalin kerjasama bidang Pendidikan yang harmonis antara warga sekolah, komite sekolah dan pakar Pendidikan, serta kerjasama dengan stakeholder.

### **A. Langkah-langkah dan Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving dan Metode Team Kuis Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Kelas V di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur.**

Penelitian ini dilakukan pada hari rabu, tanggal 17 Mei 2023. Adapun kelas yang dijadikan objek penelitian oleh peneliti adalah kelas V yang berjumlah 15 laki-laki dan 15 perempuan. Pada penelitian ini siswa diberikan satu materi (Creative Problem Solving) yang nantinya akan dipecahkan secara bersama-sama dan akan dikolaborasikan dengan metode pembelajaran Team Kuis.

Proses penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan atau lebih, pada bulan Mei dan Juni. Kemudian mata pelajaran yang diajarkan pada penelitian ini adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan tiga materi yaitu, rasul *alul azmi*, Qs. al-Ma'un dan kisah keteladan Luqman. Dari hasil pengamatan peneliti, dapat diketahui bahwa situasi kelas masih tergolong belum hidup suasananya, siswa cenderung diam dan tidak ramai. Respon siswa dalam pembelajaran biasa-biasa saja, tidak aktif dan masih ragu-ragu bahkan banyak yang malu dan tidak untuk mengungkapkan ide dan gagasannya. Dengan karakter yang berbeda-beda, ada siswa yang tidak mengemukakan pendapat hasil berpikirnya dan ada siswa yang aktif dalam menuangkan pendapatnya. Sebelum pelaksanaan dimulai yaitu dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran, peneliti memberikan pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada awal kemampuannya. Kemudian akan diberikan post-test pada akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil kemampuan berpikir kreatif setelah diberikan stimulus dari model *creative problem solving* dan metode team kuis yang akan di terapkan pada materi pertama yaitu, rasul *ulul azmi*.

#### 1. Analisis Data Pra siklus

Data hasil ulangan Pree-test yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama islam (PAI) pra siklus terdapat siswa yang tidak tuntas belajar dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75 yang telah ditetapkan. Dari 30 siswa yang tidak tuntas sebanyak 26,67% atau 8 siswa dan 73,33% atau sebanyak 22 siswa. Nilai tertinggi diperoleh 85 dan nilai terendah adalah 60. Nilai rata-rata kelas yaitu 73,9. Dari table 4.1 dapat ditemukan siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar KKM 75 sebanyak 22 siswa 73,33%, dan belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari KKM sebanyak 26,67%.

Rendahnya skor rata-rata kelas yang mencapai 73,9 dan melihat ketidak tuntas belajar mencapai 26,67% tersebut, maka peneliti akan melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam laporan mini riset sesuai dengan rancangan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Dalam laporan mini riset dengan bentuk PTK ini akan menerapkan pembelajaran Kolaborasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving dan Metode Team Kuis dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif yang akan diterapkan melalui dua siklus yaitu pada materi rasul sebagai ulul azmi, makna Qs. Al-maun dan kisah keteladanan Luqman pada pelajaran PAI semester 2.

## 2. Pelaksanaan Siklus 1

Pada tahap ini dilaksanakan oleh peneliti dan telah bekerjasama dengan pihak Sekolah Dasar Negeri Ibu dewi 3 Cianjur yang difokuskan pada mata pelajaran PAI kelas V. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa persiapan atau hal yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu:

- a) Menetapkan tempat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu SDN Ibu dewi 3 Cianjur, Kecamatan Cianjur, Kabupaten Cianjur.
- b) Peneliti mengidentifikasi data dari observasi dan wawancara dari guru kelas V dan dari pihak Kepala Sekolah.
- c) Menentukan titik focus penelitian (mengggunakan model pembelajan team kius)
- d) Peneliti menetapkan standar kompetensi/ kompetensi dasar yang akan dikaji, yaitu memahami dan mengenal nama-nama Rosul Allah dan Rosul ulul Azmi
- e) Membuat rencana pembelajaran RPP mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode kuis
- f) Menyiapkan kisi-kisi soal mengani materi Rosul ulul azmi dan jawabannya
- g) Membuat table lembar observasi bagi guru dan sisiwa selama pembelajaran berlangsung.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus 1 pertama dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023 dengan rangkaian sebagai berikut:

#### 1. Kegiatan awal

Penelitian ini diawali dengan menyiapkan kelas, memberi salam dilanjutkan dengan berdo'a sebelum pembelajaran dilaksanakan. Kemudian media akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya meminta siswa untuk menyiapkan peralatan tulis dan buku. Apersepsi dan motivasi bertujuan membuka pemikiran siswa tentang selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

#### 2. Kegiatan inti

Guru memberi penjelasan tentang materi yang akan dipelajari, agar siswa tidak salah dalam memahami materi tersebut. Selanjutnya guru membagi ke dalam 3 kelompok yang terdiri dari 10 siswa, kemudian membagikan sub materi kepada setiap kelompok

yang menjadi satu permasalahan yang dihadapi siswa untuk dicari solusinya, setiap anggota kelompok memahami materi dengan menuangkan hasil berpikirnya dibuat menjadi sebuah pertanyaan dan mencari jawabannya sesuai hasil berpikir kreatifnya, setiap anggota membuat beberapa pertanyaan yang nantinya akan dikumpulkan kepada ketua kelompok untuk dicocokkan setiap pertanyaan yang dibuat dengan anggota yang lain supaya tidak terjadi pertanyaan dan jawaban yang sama dari setiap anggota. Setelah semua terkumpul dari setiap anggota, ketua akan merekap hasil diskusi tersebut menjadi satu keseluruhan ditulis dalam kertas HVS, setelah itu guru mengintruksikan kepada setiap kelompok supaya bersiap-siap dalam pembelajaran dengan menggunakan metode team kuis, kelompok 1 menjadi kelompok utama dalam pembelajaran tersebut dan kelompok yang lainnya menjadi pengamat dan penjawab dari setiap pertanyaan yang di lontarkan oleh kelompok satu, dan seterusnya terus berulang sampai pertanyaan yang disediakan oleh kelompok utama habis. Dan guru sebagai observer mencatat kelompok mana saja yang antusias dalam menjawab pertanyaan tersebut dan siswa mana saja yang berusaha menuangkan cara berpikir kreatifnya dalam pembelajaran ini.

### 3. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Untuk mengerjakan soal tes dengan waktu 15 menit. Setelah waktu mengerjakan habis peneliti menyuruh siswa mengumpulkan lembar jawaban mereka ke depan. Selanjutnya, peneliti mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdallah dan mengucapkan salam.

## **Hasil Observasi**

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengamati proses belajar mengajar antara siswa dan guru. Adapun penelitian pengamatan ini sesuai dengan yang dituliskan pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Namun demikian masih banyak kendala yang dialami peneliti, antara lain masih ada beberapa siswa yang masih pasif, ada beberapa siswa yang belum mau menuangkan apa yang ada dalam pikirannya di dalam kelompoknya, masih ada juga siswa yang hanya ikut-ikutan menjawab bukan dari hasil berpikirnya dan juga ada beberapa langkah-langkah dalam RPP yang belum dilaksanakan. Namun demikian, berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, model pembelajaran *Creative*

*problem Solving* (CPS) dan metode team kuis ini dapat meningkatkan kreatifitas berpikir siswa dengan beberapa indikasi yang telah dipaparkan dalam bahasan landasan teori.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada penelitian ini, peran kolaborasi model pembelajaran creative problem solving dan team kuis dalam meningkatkan berpikir kreatif pada siswa dikaji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran CPS dan team kuis dapat meningkatkan berpikir kreatif pada siswa. Hal ini dapat terlihat dari indikator-indikator dari berpikir kreatif di antaranya yaitu, dengan kedua model pembelajaran tersebut siswa dapat memunculkan pertanyaan yang banyak. Kedua, memiliki pemikiran yang banyak, sehingga dapat berpindah dari satu pertanyaan dan jawaban ke pertanyaan dan jawaban yang lain. Ketiga, siswa dapat memunculkan cara berfikir yang tak lazim, hal ini dapat terlihat dari jawaban-jawaban yang dikemukakannya. Keempat, siswa dapat merinci dan menambah jawaban atau pertanyaan yang dianggap kurang lengkap atau sempurna. Oleh karena itu, pembelajaran Creative Problem Solving dan team Kuis, memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan berpikir kreatif. Melalui kolaborasi pembelajaran tersebut, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta mengasah kemampuan berpikir mereka sehingga lebih tajam analisisnya.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, model pembelajaran Creative Problem Solving dan Team Kuis sangat direkomendasikan. Terutama para guru atau tenaga pendidik untuk menerapkannya. Selain tidak membosankan dan membuat siswa semangat, hal ini juga mengingat kolaborasi kedua pembelajaran tersebut memiliki hasil yang sangat signifikan dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan sebelum kedua pembelajaran ini diterapkan. Perlu digalakkan untuk pelatihan dan penyebarluasan kedua model tersebut di Indonesia. Penelitian ini tentu jauh dari kesempurnaan, tentu masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya harus tetap dilaksanakan untuk mendapatkan manfaat-manfaat baru dari penelitian yang dilakukan.

## DAFTAR REFERENSI

- Sudarto. 1997. *Metodologi Penelitian Filsafat*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Usman, 1996. Husaini dan Setiadji, Purnomo. *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta : Bumi Aksara
- Putra, Nusa. 2013. *Penelitian Kualitatif IPS*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Rasyid, 2009. Harun dan Mansur. *Penilaian Hasil Belajar*, Bandung, CV Wacana Prima
- Fathurrohman, Muhammad, dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Penerbit Teras
- Syaiful Anwar. 2014. *Desain Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta : Idea Press
- Daryanto. 2010. *Administrasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sofyan Mustoip, Muhammad Japar dan Zulela MS. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*, Surabaya : Jakad Publishing
- Qomariyah Siti, Asswan wendy, dkk, 2022, *Studi Deskriptif Sosial Guru dalam Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Qur'an*, EDUKASIA: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.3, No. 3, pp 275, 284
- Undang-undang sistem pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003
- Nurjan, Syarifan. 2018. *Menyesuaikan Diri Sebagai Pendidikan Karakter*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Akrim. 2020. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Yogyakarta: Bildung
- Sabar Budi Raharjo. 2010. *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)