

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (DALAM KAJIAN AQIDAH AKHLAK)

Tumiran

Fakultas Agama Islam dan Humaniora
Universitas Pembangunan Panca Budi Medan,
Indonesia

tumiran@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Kata Kunci: <i>Model Pembelajaran Creative Problem Solving, Prestasi Belajar, Aqidah Akhlak</i>	Model <i>Creative Problem Solving</i> adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> siswa dapat berdiskusi kelompok, kerjasama, mandiri, memberikan ide-ide pemikiran tentang suatu konsep serta dapat mengaplikasikan melalui pembelajaran akidah akhlak yang dimana mereka lebih sopan santun, menjaga kebersihan, memberi salam, serta bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan baik itu di dalam kelas mau pun diluar kelas. Peningkatan prestasi belajar siswa berdampak lebih baik karena guru membuat system belajar siswa berkelompok kecil 4-5 orang perkelompok, dan guru menjelaskan prosedur solusi kreatif kepada peserta didik permasalahan, ilustrasi, problematis, dan tugas, pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu peristiwa dan siswa mencari informasi dan menjawab pertanyaan, peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat (<i>brain storming</i>), baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari data/informasi dari lapangan.
--	---

PENDAHULUAN

Model pembelajaran *creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan ketrampilan.

Dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan bekerja sama untuk memberikan ide-ide pemikiran tentang suatu konsep, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar untuk jangka waktu yang lama¹. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam strategi pembelajaran Aqidah Akhlak yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, lebih aktif, dan kreatif dan meningkatkan prestasi belajar adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative problem Solving* (CPS).

Pada model CPS proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar, hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan baik yang diberikan oleh guru pada saat diskusi kelompok. Pada hakekatnya seluruh siswa dalam melaksanakan dengan menunjukkan kesungguhan, dan tanggung jawab. Proses kegiatan belajar mengajar mengandung arti dimana setiap materi yang disajikan oleh guru sebagai bahan diskusi terjadi interaksi dari seluruh komponen seperti halnya guru, murid, sarana dan bahan ajar lainnya yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Proses pembelajaran berhasil dengan baik jika interaksi antara guru dan siswa ini menjadi suatu syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar sesuai dengan isi undang - undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dengan model pembelajaran CPS membangun interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa, sehingga akan memberikan pengaruh yang kondusif kepada siswa dalam proses pembelajarannya. Pengaruh yang kondusif tentu memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Lebih lanjut, Muahimi menyatakan, bahwa mata pelajaran aqidah akhlak tidak hanya sekedar memberi pengetahuan saja akan tetapi harus bisa diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Karena mata pelajaran aqidah akhlak ini mengandung iman, ikhsan dan Islam. Dengan demikian seorang guru Aqidah Akhlak dalam proses pembelajaran harus mampu memberikan pembelajaran menarik perhatian siswa, agar proses pembelajaran yang terjadi dapat berlangsung efektif dan efisien.

Seorang guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi tetapi seorang guru dituntut untuk memberikan kesempatan pada siswa agar membangun sendiri pengetahuan yang dipelajari melalui aktivitas-aktivitas. Hal ini dapat dilihat dari aspek psikologi belajar berdasarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Artinya perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik melalui penghayatan secara internal akan masalah yang dihadapi.²

Dipandang dari aspek filosofis tentang fungsi sekolah sebagai arena atau

¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013, hal.16

² Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014, hal.3

wadah untuk mempersiapkan anak didik agar dapat hidup di masyarakat, maka belajar memecahkan masalah akan sangat penting dikembangkan. Hal ini disebabkan pada kenyataan setiap manusia akan selalu dihadapkan kepada masalah. Dari mulai masalah pribadi sampai kepada masalah keluarga, dan masalah sosial kemasyarakatan.³

Dengan demikian, agar siswa dapat bersungguh-sungguh dalam mempelajari Aqidah Akhlak diperlukan langkah-langkah diantaranya adalah dengan menggunakan teknik, metode dan model dan pendekatan yang bervariasi dalam pembelajaran Aqidah Akhlak agar tidak monoton, yaitu salah satunya adalah dengan Model Pembelajaran *Creative problem Solving* (CPS), sehingga diharapkan memberikan kontribusi terhadap siswa agar siswa memiliki jiwa yang mandiri, aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga memberikan dampak dalam meningkatkan prestasi belajar.

Model pembelajaran *creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan ketrampilan. Dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan bekerja sama untuk memberikan ide-ide pemikiran tentang suatu konsep, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar untuk jangka waktu yang lama⁴.

PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran *Craetive Problem Solving* (CPS)

a. Model

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* model adalah ragam, acuan atau ukuran yang dicontoh. Menurut Mills dalam buku Agus Suprijono, model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.⁵ Lebih lanjut, Sagala didalam Fathurrohman, menyatakan bahawa model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat juga di pahami yaitu; (1) Suatu tipe atau desain; (2) Suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; (3) Suatu system asumsi-asumsi, data-data dan referensi-referensi yang digunakan menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa; (4) Suatu desain yang disederhanakan dalam suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) Suatu deskripsi

³Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013, hal.213

⁴Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013, hal.16

⁵Muhammad Fathurrohman, *Model - Model Pembelajaran Inovatif*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2015, hal 23

dari suatu system yang mungkin atau imajiner; dan (6) Penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat dan bentuk aslinya⁶.

Dengan demikian model dapat diartikan suatu tipe, objek, desain yang dapat dianalogikan secara tersistem yang dapat memberi pemahaman terhadap orang lain, sehingga memudahkan dalam proses untuk bertindak.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah usaha untuk mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreatifitas peserta didik, sehingga terjadi interkasi pada dirinya untuk memperoleh pengalaman belajar.

Dalam arti kata bahwa pembelajaran adalah menekankan pada aktivitas peserta didik, sedangkan pengajaran menekankan pada aktivitas pendidik. Lebih lanjut, Nasution menyatakan bahwa, pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar⁷. Dengan demikian pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang membelajarkan peserta didik dengan mengatur lingkungan kelas, dan bagaimana membelajarkan peserta didik agar dapat memiliki ruh proses pembelajaran aktif, kreatif, dan inovative, sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

c. Model Pembelajaran

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager, dikutip Udin S. Winataputra, didalam Abdul Majid pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.⁸ Hal ini dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah sebagai rencana dan/ atau pola yang melibatkan pemikiran sehingga dapat digunakan untuk membentuk kerangka desain, kurikulum, materi-materi instruksional, dan pola memandu dalam proses pembelajaran diruang kelas atau di luar kelas dengan pengaturan yang tersistem dan berpola. Sementara itu, Sagala menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual (yang dilandasi oleh teori: belajar, psikologi, filsafat, social, komunikasi dan sebagainya) yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁹

Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah

⁶ *Ibid*, hal. 29.

⁷ Nasution, S. *Kurikulum Dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012, hal. 17

⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013, hal. 5

⁹ Syaiful Sagala, *Supevisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*, Alfabeta Bandung, 2010 , hal.

bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat digunakan beberapa metode agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selanjutnya dapat dikemukakan macam-macam model pembelajaran, yaitu; (1) Model Pembelajaran Kooperatif; (2) Model Pembelajaran Kontekstual; (3) Model Pembelajaran Realistik; (4) Model Pembelajaran Langsung; (5) Model Pembelajaran Problem Solving; (6) Model Pembelajaran Berdiskusi; (7) Model Pembelajaran Jigsaw; (8) Model Pembelajaran Creative Problem Solving.

d. *Creative*

Kreatif adalah merupakan proses berpikir yang menggugah pola pikir, ide-ide baru yang kreatif sehingga dapat menghasilkan produk yang bernilai. Lebih lanjut, menurut Suprijono *Creative* atau kreatifitas adalah merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sudut pandang para ahli terhadap kreativitas menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas.¹⁰

Definisi kreativitas tergantung pada segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*, yaitu dimensi *Person, Proses, Press dan Product* sebagai berikut : (1) Definisi kreativitas dalam dimensi *person* (pribadi) adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan Hulbeck menerangkan bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya; (2) Kreativitas dalam dimensi *Process* adalah kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif.

Utami Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi) yaitu: (3) Definisi kreativitas dalam dimensi *Press* adalah pendekatan kreativitas yang menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis; (4) Definisi kreativitas dalam dimensi *Product* adalah merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009, hal. 35

berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original.

e. *Problem Solving*

Problem solving adalah kemampuan dalam pemecahan masalah yang diantaranya adalah usaha menemukan urutan yang benar dari alternatif jawaban, sehingga menggerakkan agar lebih dekat dengan tujuan kita, dan juga proses yang dapat membantu seseorang untuk menemukan apa yang mereka inginkan dan bagaimana mencapainya dengan cara yang paling efektif dengan cara merumuskan masalah, menyusun rencana tindakan, dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada penyelesaian masalah.

Sementara itu, Polya didalam Muhammmad Fathurrohman mengemukakan bahwa pemecahan masalah berarti mencari jalan keluar dari sebuah kesulitan, suatu cara keluar dari rintangan, mencapai suatu tujuan yang tidak seketika dapat dimengerti. Pemecahan masalah juga merupakan aktivitas berpikir yang diarahkan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang meliputi pembentukan respon dan seleksi atas berbagai kemungkinan respon.¹¹

Sedangkan, Evans mendefinisikan pemecahan masalah adalah suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau cara yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang (*present state*) menuju kepada situasi yang diharapkan (*future state atau desired goal*). Sementara itu, Chauhan menambahkan bahwa pemecahan masalah adalah merupakan tingkat tertinggi dari suatu proses belajar karena menghendaki adanya prediksi, analisis dari faktor-faktor, dan prinsip-prinsip untuk mengembangkan hubungan sebab akibat.¹² Pemecahan masalah dilakukan dengan cara mencoba berbagai alternatif penyelesaian yang dihasilkan dari terbentuknya berbagai kemungkinan baru dikarenakan menghiraukan penyebab timbulnya masalah itu sendiri.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan usaha untuk dapat menemukan jawaban, penyelesaian, atau solusi atas suatu persoalan dengan terlebih dahulu mengetahui gambaran dan karakteristik masalah yang dihadapi.

f. *Model Creative Problem Solving*

Model *Creative Problem Solving* dimulai tahun 1950 oleh Alex Osborn di Buffalo, dimulai dengan dikumpulkannya para pebisnis dan pendidik di *Annual Creative Problem Solving Institute*. Mereka saling bertukar metode dan teknik untuk mengembangkan suatu kreativitas kursus yang berguna bagi masyarakat. Akhirnya diskusi itu melahirkan sebuah program yang dikenal dengan *Creative Problem*

¹¹ Muhammmad Fathurrohman, *Model - Model Pembelajaran Inovatif*, Jogjakarta : Ar-Ruzz media, 2015, hal. 139.

¹² *Ibid.* hal . 141

Solving.

Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Kreativitas yang dilihat dari dimensi kemampuan berpikir kreatif dan kritis dalam menghadapi masalah-masalah sosial, dan harus mengadakan usaha pemecahan masalah. Kreativitas yang dilihat dari kemampuan berpikir kritis dapat dimanfaatkan sebagai modal dalam implementasi *strategi problem solving*.¹³ Dalam proses pembelajaran yang menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator, motivator, dan dinamisator belajar, baik secara individu maupun secara kelompok.

Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik merupakan prasyarat bagi peserta didik untuk berlatih belajar mandiri melalui *Creative Problem Solving* (CPS). Peran pendidik sebagai fasilitator, pendidik membantu memberikan kemudahan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai motivator, pendidik berperan memotivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sebagai dinamisator, pendidik berusaha memberikan rangsangan (stimulus) dalam mencari, mengumpulkan dan menentukan informasi untuk memecahkan masalah berupa kondisi problematik dalam bentuk memberikan tugas dan memberikan umpan balik.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) di dalamnya terdapat metode *Brainstorming* (curah pendapat) yang merupakan metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan/penyelesaian masalah yang kreatif.

Kegiatan *Brainstorming* (curah pendapat) berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan ke dalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik. Ada seperangkat aturan bagi peserta yang harus diikuti. Adapun Peraturan dalam melaksanakan *Brainstorming* (curah pendapat) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak ada kritik : Guru tidak boleh mengkritik ide yang disampaikan dan setiap ide diperbolehkan/dicatat. Peserta didik juga tidak boleh mengkritik ide dalam tahap mengeluarkan ide. Penilaian ditangguhkan hingga tahap evaluasi ide. Jika tidak ada penilaian dan kritik pada tahap penyampaian ide dapat diatasi potensi kreatif individu atau kelompok dapat berkembang.
- 2) Bebas dan santai : Setiap peserta didik bebas untuk menyumbangkan ide setiap saat dan membangun ide-ide lain bagi dirinya.
- 3) Fokus pada kuantitas ide (bukan kualitas): Tujuan kegiatan adalah untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin. Pada tahap awal kegiatan, sangat penting untuk menggali ide sebanyak mungkin tanpa memperhatikan kualitas ide yang

¹³ *Ibid.* hal . 142

disampaikan peserta didik.

- 4) Setiap ide harus di catat : Setiap ide harus ditulis, walupun bukan merupakan ide yang bagus atau mirip dengan ide yang telah disampaikan sebelumnya, asalkan dikemukakan dengan cara yang berbeda.
- 5) Inkubasi sebelum mengevaluasi : Peserta didik harus diberi kesempatan untuk berhenti atau beristirahat setelah tahap mengemukakan ide.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan bekerja sama untuk memberikan ide-ide pemikiran tentang suatu konsep atau gagasan, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar untuk jangka waktu yang lama.¹⁴

2. Langkah - langkah *Creative Problem Solving* (CPS)

Pendekatan berfikir dan berbasis masalah yaitu *Creative Problem Solving* (CPS) adalah merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada partisipasi siswa, pendidik berperan aktif yang harus mampu mengundang pemikiran dan daya kreasi siswanya. Parmes dan Mulyoto, menyatakan bahwa adanya lima langkah yang melibatkan imajinasi dan pembenaran dalam menangani situasi dan pembehasan suatu masalah. Langkah-langkah *creatif problem solving* (CPS) sebagai berikut: (1) Penemuan fakta; (2) Penemuan masalah, berdasarkan fakta-fakta telah dihimpun, ditentukan masalah/ pertanyaan kreatif untuk dipecahkan; (3) Penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternatif jawaban untuk memecahkan masalah; (4) Penemuan jawaban, penentuan tolok ukur atas kriteria pengujian jawaban, sehingga ditemukan jawaban yang diharapkan; (5) Penentuan penerimaan, ditemukan kebaikan dan kelemahan gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang di bahas.

Secara oprasional langkah-langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang dilakukan adalah: (1) Pembentukan kelompok (4-5 peserta setiap kelompok); (2) Penjelasan prosedur pembelajaran (petunjuk kegiatan); (3) Pendidik menyajikan situasi problematik dan menjelaskan prosedur solusi kreatif kepada peserta didik (memberikan pertanyaan, pertanyaan problematis, dan tugas); (4) Pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu peristiwa yang dilihat dan dialami; (5) Diskusi dalam kelompok kecil; (6) Diskusi kelas yang didampingi oleh pendidik.

Selanjutnya, dalam mencari informasi dalam menjawab pertanyaan, peserta didik diberikan kesempatan untuk urun pendapat (*brain storming*), baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari data/informasi dari lapangan.

¹⁴ *Ibid.* hal . 143

Dengan demikian sesuai dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu: (1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; (2) Kemudian setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang terjadi yang diajukan oleh guru; (3) Siswa berfikir untuk semua fakta yang berkaitan dengan permasalahan; (4) Selanjutnya siswa mulai mempertimbangkan fakta masalah yang terjadi dengan pemikiran yang mulai berubah.

3. Keunggulan *Creative Problem Solving* (CPS)

Dalam tataran aplikasi proses pembelajaran pada model *Creative Problem Solving* (CPS) ada memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut: (1) Meningkatkan kecerdasan kognitif dari proses pengamatan, memori, dan kemampuan memecahkan masalah; (2) Informasi yang di terima secara khusus akan menghasilkan pengolahan operasi; (3) Informasi yang diterima dapat memberikan sumbangan atas pengertian mengenai proses belajar mengajar.

Hal ini, dapat di simpulkan bahwa keunggulan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah tergantung dengan kemampuan guru untuk mengelola kelas dengan baik. Apabila guru bisa melakukannya, maka tujuan utama dalam model *Creative Problem Solving* (CPS) ini bisa tercapai. Tujuan utamanya yaitu untuk membangkitkan semangat belajar dan mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik untuk memecahkan suatu masalah.

4. Kelemahan *Creative Problem Solving* (CPS)

Demikian pula pada model *Creative Problem Solving* (CPS) juga memiliki kelemahan yaitu: (1) Siswa yang tidak memiliki minat atau tidak mempunyai anggapan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa tidak berani untuk mencoba; (2) Keberhasilan pembelajaran melalui model problem solving membutuhkan waktu untuk persiapan dalam proses belajar mengajar; (3) Pemahaman untuk berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari.

Pemahaman tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah ketika peserta didik tidak mempunyai motivasi untuk memberikan pendapat atau ide dari permasalahan yang dipelajari. Tetapi jika pendidik mampu memberikan motivasi dengan baik kepada siswa untuk mencoba, maka waktu proses pembelajaran akan bisa berjalan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran yang diinginkan akan tercapai.

5. Pengertian Prestasi Belajar

Belajar adalah merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu. Oleh sebab itu hendaknya seseorang mempersiapkan dirinya untuk menghadapi

kehidupan yang dinamis dan penuh persaingan dengan belajar. Artinya didalamnya termasuk belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan, dan perkembangan globalisasi.

Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid sebagai peserta didik. Belajar ialah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Dengan demikian belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Terjadi interaksi dalam proses pembelajaran ini dapat di buktikan bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek diri murid tersebut. Adapun aspek tersebut adalah: (1) Pengetahuan; (2) Pengertian; (3) Kebiasaan; (4) Apresiasi; (5) Emosional; (6) Hubungan social; (7) Jasmani; Etis atau Budi pekerti dan sikap.

Hal ini tidak semua tingkah laku dikategorikan sebagai aktivitas belajar. Tetapi tingkah laku yang dikategorikan sebagai perilaku belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar : Seseorang yang sedang dalam proses belajar akan menyadari terjadinya perubahan di dalam dirinya, misalnya seseorang menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah; (2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional : Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya; (3) Perubahan bersifat positif dan aktif : Perubahan dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari yang sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi secara sendirinya melainkan karena usaha orang yang bersangkutan; (4) Perubahan bersifat permanen: Perubahan yang terjadi pada proses belajar bersifat permanen atau bertahan dalam jangka waktu yang lama. Misalnya seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus memiliki dan makin berkembang kalau terus digunakan atau dilatih; (5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah: Perubahan karena ada tujuan yang akan dicapai dan terarah kepada perubahan tingkah laku yang disadari. Misalnya seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan

belajar menetik. Perbuatan belajar yang dilakukan akan senantiasa terarah kepada tingkah laku yang ditetapkan; (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku: Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan tingkah laku. Jika seorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya¹⁵.

Pengukuran hasil belajar yang dimaksud disini adalah untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah adanya proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Pengukuran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan tes dan nontes sebagai alat ukur baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka, maupun huruf atau pun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa, hal ini lebih dinyatakan tercapainya prestasi belajar siswa.

Dari beberapa pernyataan dan pemikiran tersebut diatas tentang belajar, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang melalui usaha belajar, berupa kemampuan seseorang dalam mencapai pengetahuan, sikap dan keterampilan baik mempelajari, memahami, maupun mengerjakan tugas yang telah diberikan yang dinyatakan dalam bentuk nilai, dan angka atau huruf.

Teknik mengukur prestasi belajar siswa dapat digunakan dengan cara tes, yakni biasa disebut dengan ulangan. Tes dibagi menjadi dua yaitu: tes formatif, dan tes sumatif. Tes formatif adalah tes yang diadakan sebelum atau selama pelajaran berlangsung, sedangkan tes sumatif adalah tes yang diselenggarakan pada saat keseluruhan pada kegiatan belajar mengajar, dan juga tes sumatif adalah merupakan ujian akhir semester.

Menurut Suharsimi Arikunto didalam Yuriadi Kusuma, menyatakan tes dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

1. Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk menentukan kelemahan dan kelebihan siswa dengan melihat gejala-gejalanya sehingga diketahui kelemahan dan kelebihan tersebut pada siswa dapat dilakukan perlakuan yang tepat.
2. Tes formatif adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami suatu satuan pelajaran tertentu. Tes ini memperbaiki proses belajar.
3. Tes sumatif dapat digunakan pada ulangan umum yang biasanya dilaksanakan pada akhir semester. Dari tes formatif dan tes sumatif inilah prestasi belajar siswa diketahui¹⁶.

¹⁵ Yuriadi Kusuma, *Creative Problem Solving*, Tangerang Selatan: Rumah pengetahuan, 2010, hal. 132.

¹⁶ *Ibid*, hal. 143

Prestasi belajar bisa dinilai dari tiga aspek yaitu :

1. Aspek kognitif adalah aspek penilaian yang menyangkut pada kemampuan berfikir, menganalisa dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kerja otak.
2. Aspek afektif yaitu aspek yang berkaitan dengan sikap, nilai dan perilaku atau lebih pada pengelolaan emosi dan rasa.
3. Aspek psikomotorik adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan fisik dalam merespon setiap informasi atau pengetahuan baru, sering disebut dengan keterampilan olah fisik (*skill*).

Fungsi Prestasi Belajar Menurut Zainal, didalam Yuriadi Kusuma Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama antara lain:

- a. Sebagai indikator keberhasilan dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik,
- b. Sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu,
- c. Sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Dengan asumsi bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi anak didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feed back*) dalam meningkatkan mutu pendidikan,
- d. Sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan anak didik di masyarakat, dan
- e. Sebagai indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik¹⁷.

Dalam fungsi ini sangatlah penting untuk mengetahui prestasi yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar dimana guna untuk mencapai indikator - indikator keberhasilan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman belajar yang sesungguhnya.

6. Pengertian Aqidah Ahklak

Secara etimologi (bahasa) akidah berasal dari kata "*aqada- ya'qidu- aqdan*", berarti ikatan perjanjian, sangkutan dan kokoh. Disebut demikian, karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Menurut istilah (terminologi) akidah ialah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber ajaran Islam yang wajib dipegang oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat.

Syaikh Abu Bakar Al-Jaziri menyatakan bahwa akidah adalah kumpulan dari hukum-hukum kebenaran yang jelas yang dapat diterima oleh akal, pendengaran dan perasaan yang diyakini oleh hati manusia dan

¹⁷ *ibid* hal. 144

dipujinya, dipastikan kebenarannya, ditetapkan keshalehannya dan tidak melihat ada yang menyalahinya dan bahwa itu benar serta berlaku selamanya. Seperti keyakinan manusia akan adanya Sang Pencipta, keyakinan akan ilmu kekuasaan-Nya, keyakinan manusia akan kewajiban ketaatan kepada-Nya dan menyempurnakan akhlak-yang dimaksud aqidah dalam bahasa Arab (dalam bahasa Indonesia ditulis akidah). Kata akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab, bentuk jamak kata *khuluq* atau *al-khulq* yang secara bahasa antara lain berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat¹⁸

Pada hakikatnya *khulq* (budi pekerti) adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dari jiwa dan menjadi kepribadian hingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa melakukan pemikiran. Apabila dari kondisi tadi timbullah kelakuan yang baik dan terpuji menurut pandangan syariat dan akal pikiran maka ia dinamakan budi pekerti mulia (akhlak *mahmudah*). Sebaliknya apabila yang lahir kelakuan yang buruk maka disebut sebagai budi pekerti yang tercela (akhlak *madzmumah*).

Definisi akhlak menurut al-ghazali ialah: “Akhlak ialah sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan segala perbuatan yang dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan”

Menurut pengertian di atas, jelaslah bahwa hakikat akhlak menurut Al-Ghazali harus mencakup 2 syarat:

- a. Perbuatan itu harus konstan yaitu dilakukan berulang kali (kontinu) dalam bentuk yang sama sehingga dapat menjadi kebiasaan.
- b. Perbuatan konstan itu harus tumbuh dengan mudah sebagai wujud refleksi dari jiwanya tanpa pertimbangan dan pikiran, yakni bukan adanya tekanan atau paksaan dari orang lain.

Sejalan dengan pendapat Al-Ghazali di atas, Ibnu Maskawaih dalam kitabnya *Tahdzib al-Akhlak* mengatakan bahwa akhlak adalah sifat jiwa yang tertanam dalam jiwa yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.

Dari beberapa definisi akhlak di atas dapat dilihat ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pertama, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam diri seseorang sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Kedua, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran. Ini tidak berarti bahwa pada saat

¹⁸ Dedi Wahyudi, *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*, Jogjakarta : Lintang Rasi Aksara Books, 2017, hal. 13.

melakukan suatu perbuatan yang bersangkutan dalam keadaan tidak sadar, tidur atau gila. Pada saat yang bersangkutan melakukan suatu perbuatan dalam keadaan sehat akal pikirannya

- c. Ketiga, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya tanpa adanya paksaan atau tekanan dari orang, yakni atas kemauan pikiran atau keputusan dari yang bersangkutan.
- d. Keempat, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan sesungguhnya bukan main-main atau bukan karena sandiwara.
- e. Kelima, perbuatan yang dilakukan karena ikhlas semata-mata karena Allah, bukan karena ingin dipuji-puji orang atau karena ingin mendapatkan suatu pujian.¹⁹

Dari pengertian akidah dan akhlak di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

7. Tujuan Akidah akhlak

Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap *Al-asma' al-husna*, serta penciptaan suasana keteladanan dan pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab islami melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara substansial mata pelajaran Akidah-Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempraktikkan *al-akhlakul karimah* dan adab Islami dalam kehidupan sehari-hari sebagai manifestasi dari keimanannya kepada Allah, malaikat-malaikatNya, kitab-kitabNya, rasul-rasulNya, hari akhir, serta Qada dan Qadar²⁰

8. Aplikasi model pembelajaran CPS dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Sebagai wujud aplikasi model pembelajaran CPS dalam pembelajaran Akidah Akhlak adalah perubahan akhlak siswa dalam proses pembelajaran yang diharapkan terjadinya peningkatan prestasi belajar. Perubahan akhlak siswa yang dimaksud adalah baik di dalam maupun di luar sekolah.

Sesuai dengan menurut ahli sosial Parker didalam Oemar Hamalik ia berpendapat bahwa kemandirian juga berarti adanya kepercayaan terhadap ide-ide diri sendiri.

¹⁹ Najib Sulham, *Panduan Mengajar Aqidah Akhlak*, Jakarta Timur: Zikrul, 2012, hal. 10

²⁰ Ibid. hal. 16

Kemandirian berkenaan dengan menyelesaikan sesuatu hal sampai tuntas kemandirian ialah tidak adanya keragu-raguan dalam menetapkan tujuan dan tidak dibatasi oleh kekuatan akan kegagalan²¹.

Lebih lanjut dapat digambarkan dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* oleh guru dengan sistem pelaksanaan kegiatan pembelajaran akidah akhlak dengan cara membentuk siswa berkelompok yaitu 4-5 peserta, dan guru memberikan tugas kepada siswa yang sudah dikelompokkan tersebut, guru memberikan waktu diskusi kepada siswa untuk mencari solusi dari tugas yang di berikan dan siswa mengumpulkan solusi yang di dapat oleh kelompok kerja. Lanjut, siswa memilih solusi mana yang terbaik untuk memecahkan masalah yang di berikan guru dengan cara mengungkapkan solusinya kepada kelompok siswa yang lainya. Dengan kata lain guru menjelaskan prosedur solusi kreatif kepada peserta didik permasalahan, ilustrasi, problematis, dan tugas, pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu peristiwa

Diskusi kelompok yang dimaksudkan diatas ialah bagaimana siswa dapat berinteraksi satu sama lain di dalam kelompok memberikan pendapatnya dengan cara itu mereka lebih aktif dan mengerti satu sama lainnya agar dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Mohammad Uzer Usman didalam Dedi Wahyudi, menyatakan bahwa diskusi kelompok merupakan suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok orang dalam berinteraksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah²².

Dewa Ketut Sukardi menyatakan diskusi kelompok adalah suatu pertemuan dua orang atau lebih yang ditunjukan untuk saling tukar pengalaman dan pendapat yang menghasilkan suatu leputusan bersama²³. Dalam gambaran berikutnya penerapan CPS siswa mencari informasi dalam menjawab pertanyaan, dan siswa diberikan kesempatan untuk berpendapat, baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan siswa, membaca referensi, melihat video perilaku terpuji maupun mencari data/informasi dari lapangan, tujuannya siswa agar lebih mengerti tentang kebesaran Allah. Hal ini agara siswa bisa berfikir dan membiasakan berinteraksi maupun kerjasama dengan sesama temannya dikelas. Kerjasama atau berinteraksi yang dimaksud diatas ialah dengan bekerja sama siswa saling membantu dalam memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi bahkan parah ahli berpendapat bahwa dengan kerjasama dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada dimanapun.

²¹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014, hal. 37

²² Dedi Wahyudi, *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*, Jogjakarta : Lintang Rasi Aksara Books, 2017, hal. 28.

²³ Dewa Ketut Sukard, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Konseling Disekolah*, Bandung: Rineka Cipt, 2008, Hal.25

Menurut Suekanto di dalam Dewa Ketut Sukardi dalam bukunya kerja sama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorang atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mngatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama²⁴.

Model ini menerapkan kerja sama kelompok dan bagaimana siswa siswi mengungkapkan pendapatnya dengan berani tanpa adanya rasa takut dan menimbulkan rasa percaya diri terhadap diri sendiri. Dengan mengungkapkan pendapat siswa tersebut akan dapat menimbulkan rasa percaya diri yang lebih pada dirinya sendiri sehingga mereka tidak merasakan takut untuk mengungkapkan pendapatnya baik di kelas maupun luar kelas.

Dengan adanya Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* ini siswa menjadi lebih baik dalam berperilaku, menjaga kebersihan, dan kerjasama yang baik dengan guru, teman dan lingkungan sekitarnya, dengan kondisi sebelum adanya model pembelajaran CPS mereka kurang kepedulian terhadap sesama dan lingkungan sekitarnya. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan mengungkapkan pendapat dalam mencari pengalaman baru baik itu dilapangan maupun dari media pembelajaran seperti video, dan lainnya, siswa dapat menunjukkan kreatifitas dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang ada di dalam dirinya tanpa disadari aktifnya siswa itu dapat meningkatkan prestasi belajarnya yang signifikan.

Hal lain, hasil dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk memacu prestasi belajar dimana proses belajar mengajar akan menjadi menarik dengan adanya model pembelajaran yang tepat, sehingga memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih santai dan tenang dalam menagkap ilmu pengetahuan, dan keterampilan dapat diserap yang di berikan oleh guru mata pelajaran sehingga menimbulkan pemahaman yang mudah untuk menciptakan prestasi belajar yang lebih baik. Aplikasi yang lain pada proses model pembelajaran CPS dalam mencari informasi dan menjawab pertanyaan, peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat (*brain storming*), baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik, membaca referensi, maupun mencari data/informasi dari lapangan.

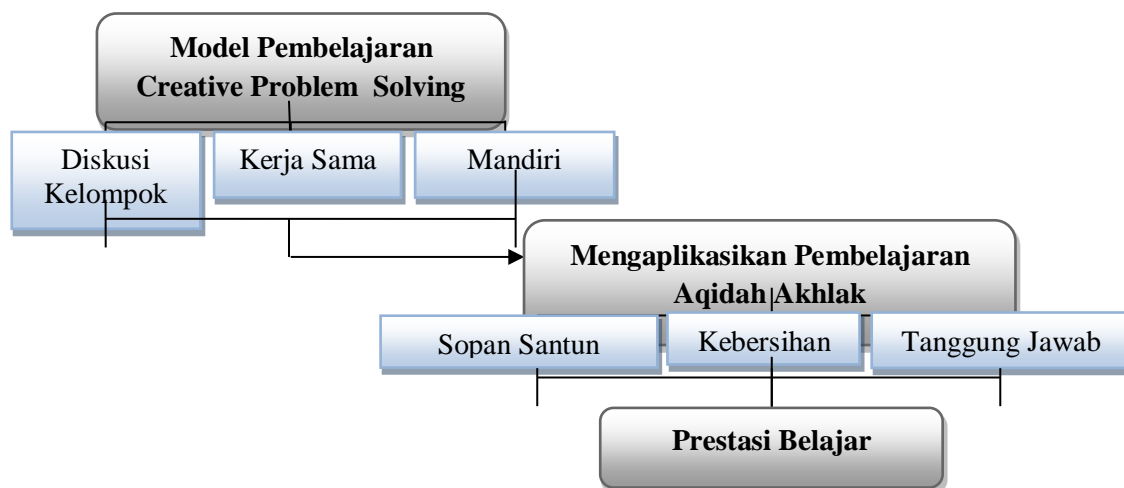
Keterkaitan dengan peningkatan kualitas proses model pembelajaran CPS guru juga tidak terlepas untuk menambah keprofesionalannya mengikuti beberapa pelatihan dan workshop, hal ini dimaksud adalah meningkatkan kompetensi dalam kemampuan menguasai sumber belajar, memabaca buku-buku atau sumber-sumber lain yang relevan guna meningkatkan kemampuan terutama untuk keperluan perluasan dan pendalaman materi, dan pengayaan dalam proses pembelajaran. Hal yang terpenting juga program yang harus dipersiapkan guru

²⁴ *Ibid*, Hal.27

mata pelajaran aqidah ahklak sebagai proses penerjemahan kurikulum, yakni program menyusun alokasi waktu, program tahunan, program semesteran, silabus dan program harian, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Penyiapan rencana yang mutakhir adalah guru mengkolaborasikan metode dengan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pelajaran, seperti penyediaan LCD, Video, dan sarana lainnya yang mendukung keaktifan belajar siswa, sehingga menarik dan memicu siswa untuk selalu aktif di kelas. Demikian dalam evaluasi dapat dilakukan dengan model berbasis kelas yang menggunakan penilaian sebagai *assessment*, yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh dan mengefektifkan informasi tentang hasil belajar siswa pada tingkat kelas selama proses pembelajaran dan setelah kegiatan.

Peningkatan prestasi belajar melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving*, setiap kelompok siswa membuat diskusi serta berkerjasama dalam merumuskan problem yang di berikan guru serta adanya sikap mandiri dari setiap individu untuk mengeluarkan gagasan atau opininya dalam diskusi kelompok sehingga dapat mengaplikasikan pembelajaran aqidah ahklak yang mencerminkan sikap sopan santun, menjaga kebersihan, bertanggungjawab serta ramah terhadap guru dengan cara memberi salam. Hal ini dapat dilihat pada gambar sebagai model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan prestasi belajar sebagai berikut :



Gambar: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.

PENUTUP

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan menghasilkan prestasi belajar siswa yang berkualitas, hal ini dapat dilihat dari indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, dimana siswa mengalami perubahan perilaku dan sikap yang baik, dari tidak tahu menjadi tahu dapat menyerap seluruh materi yang disampaikan. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran yang nantinya diharapkan terjadi interaktif, inovatif, kreatif, dan dinamis. Salah satu model pembelajaran yang dapat membentuk akhlak siswa adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dalam tataran aplikasi proses pembelajaran pada model *Creative Problem Solving* ada memiliki keunggulan yaitu: (1) Meningkatkan kecerdasan kognitif dari proses pengamatan, memori, dan kemampuan memecahkan masalah; (2) Informasi yang di terima secara khusus akan menghasilkan pengolahan operasi; (3) Informasi yang diterima dapat memberikan sumbangan atas pengertian mengenai proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memebentuk kerja sama kelompok dan bagaimana siswa mengungkapkan pendapatnya dengan berani tanpa adanya rasa takut dan menimbulkan rasa percaya diri terhadap diri sendiri. Hasil yang dapat diukur pada diri siswa yakni: (1) memiliki perilaku; (2) menjaga kebersihan, (3) kerjasama, (4) sopan santun; (5) tanggung jawab; (6) bersikap sahaja; (7) saling menghargai pendapat sesama temannya, (8) bertoleransi dan; (9) peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Keterkaitan dengan peningkatan kualitas proses model pembelajaran CPS guru tidak kalah pentingnya selalu menambah keprofesionalannya untuk mengikuti beberapa pelatihan dan workshop, agar guru senantiasa meningkatkan kompetensi dalam kemampuan melaksanakan perencanaan dan persiapan pengajaran yang dilakukan, seperti pendalaman materi-materi yang terkait dengan pelajaran aqidah akhlak, menguasai penggunaan sumber dan metode belajar, Dan disamping itu guru membuka wawasan keilmuan lebih banyak memabaca buku-buku atau sumber-sumber lain yang relevan guna meningkatkan kemampuan dalam memperluas dan pendalaman materi, serta pengayaan dalam proses pembelajaran. Program yang harus dipersiapkan guru sebagai proses penerjemahan kurikulum, yakni program menyusun alokasi waktu, program tahunan, program semesteran, silabus dan program harian, dan rencana pelaksanaan pembelajaran, dengan mengkolaborasikan metode, media pebelajaran yang tepat sesuai dengan materi pelajaran, seperti penyediaan LCD, Video, dan sarana lainnya yang mendukung keaktifan belajar siswa, sehingga menarik dan memicu siswa untuk senantiasa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja_Roskarya Offset. 2014
- Dalyono, Muhammad. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2017
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inofatif*. Jogjakarta: Ar - Ruzz Media. 2015
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido. 2014
- Harto, Kasinyo. *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers. 2012
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Pustaka Belajar. 2013
- Kususma, Yuriadi, *Creative Problem Solving*, Tangerang Selatan: Rumah pengetahuan, 2010.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Nasution, S. *Kurikulum Dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012
- Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Persindo. 2014
- Priansa, Donni Juni. *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Sagala, Syaiful, *Supevisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*, Alfabeta Bandung, 2010.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group. 2016
- Sukardi, Ketut Dewa. *Pengantar Program Bimbingan Konsling Disekolah*. Bandung: Rineka Cipt. 2018.
- Sulham, Najib, *Panduan mengajar aqidah akhlak*, Jakarta Timur: Zikrul, 2012.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar. 2009.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2013
- Wahyudi, Dedi. *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Lintang Rasi Aksara Books. 2017