

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS VI DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG**



SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
mendapat gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Oleh :

Laksmi Arifani

NPM: 1311100204

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
2017 M/1438 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS VI DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
mendapat gelar sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh :

Laksmi Arifani

NPM: 1311100204

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

Pembimbing I : Heny Wulandari, M.Pd.I

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M. Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
2017 M/1438 H**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VI DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG

Oleh:
Laksmi Arifani

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil prapenelitian diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa masih banyak yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal itu juga dibuktikan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah matematika yang telah diuji cobakan pada awal prapenelitian. Berdasarkan hal tersebut salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengasah kreatifitas siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika adalah *creative problem solving* (CPS). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design* yaitu design yang hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada design ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Untuk menentukan kelompok eksperimen peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel purposiv. Jumlah peserta didik kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung berjumlah 76 siswa, yang terbagi dalam 2 kelas yaitu VI A sebanyak 40 siswa dan VI B sebanyak 36 siswa. Adapun tes yang dilakukan yaitu *pretest dan posttest*. Untuk melihat pengaruh analisis data dihitung menggunakan peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran yaitu dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi (*N-Gain*) kemudian untuk melihat besarnya pengaruh, dilakukan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 0,226 dan *N-Gain* yang di peroleh kelas kontrol sebesar 0,185 Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data menggunakan uji *t* diperoleh $t_{hitung} = 3,227$ dan $t_{tabel} = 1,666$ dengan taraf signifikasi 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$; maka H_0 di terima dan H_a di tolak.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* lebih baik di bandingkan pembelajaran yang menggunakan model konvensional (*Direct Instruction*).

Kata Kunci : Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), Hasil Belajar Matematika