**ABSTRAK**

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Logika Matematika Siswa Kelas X MA PSM Mirigambar” ini ditulis oleh Nurhasyim Ashari dibimbing oleh Sutopo, M.Pd.

Kata kunci: Kreatif, Problem Solving, Hasil Belajar Matematika

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah fenomena pendidikan bahwa sistem pembelajaran di sekolah-sekolah selama ini masih sebatas pengajaran atau perpindahan ilmu saja, yang didominasi guru. Pada proses pembelajaran diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penerapan model pembelajaran C*reative problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MA PSM Mirigambar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MA PSM Mirigambar terhadap pelajaran matematika, dengan rumusan masalah (1) Apakah Terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar Siswa kelas X MA PSM Mirigambar Tahun Pelajaran 2013/2014? (2) Berapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas X MA PSM Mirigambar Tahun Pelajaran 2013/2014?

Skripsi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan model eksperimen semu *(Quasi Experiment),*yaknipola *nonequivalent* *control group design.* Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MA PSM Mirigambar, yang berjumlah 50. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik Nonprobability Sampling yang lebih spesifik yakni sampling jenuh yang menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Sampel yang dipergunakan terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes (*posttest*). Sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan metode statistik, yaitu *Independent Sample t-test*. Tahap awal dari pengujian ini dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas*.* Sedangkan uji analisis menggunakan uji-t secara manual maupun dengan bantuan *software SPSS.*

Pada uji hipotesis setelah diterapkannya model pembelajaran kreatif *problem solving* diperoleh bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, dengan hasil nilai *t* tabel (5% = 2,021) > *t* hit = 1,239 < *t* tabel (1% = 2,704), pada taraf dalam tabel 5% dan 1%,diperkuat dengan uji-t menggunakan bantuan *software SPSS 16.0 for windows* pada kolom *Levene’s Test* tampak bahwa Sig = 0,026 < 0,05, dengan hipotesis jika Sig > 0,05. Serta penerapan model pembelajaran kreatif problem solving juga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar adalah sebesar 21 %. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan model kreatif problem solving lebih efektif jika dibandingkan dengan model konvensional. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, peneliti menyarankan hendaknya guru dapat lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga penyampaian pelajaran dapat berlangsung secara efektif; bagi institusi pendidikan (MA PSM Mirigambar) penerapan model belajar *creative problem solving* dapat sebagai alternatif pemilihan pendekatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

xv

**ABSTRACT**

Thesis with the title " The Effect of Application of Learning Model Of Creative Problem Solving In Mathematics Learning Outcomes Highlights Class X Student Mathematical Logic MA PSM Mirigambar " was written by Nurhasyim Ashari guided by Sutopo , M.Pd.

Key words : Creative , Problem Solving , Math Learning Outcomes

This study was motivated by an educational phenomenon that the learning system in schools is still limited for teaching or knowledge transfer alone , which dominated the teacher, while the students just come , listen , sit down , record , and memorization. In the learning process required an appropriate learning approach to make students feel interested and motivated to  
learning . In this study, researchers used the application of problem solving Creative learning model for improving student learning outcomes . This research was conducted in class X MA PSM Mirigambar .

This study aims to determine the effect arising from the application of creative problem solving learning model against the results of class X students learn mathematics MA PSM Mirigambar the math , with the formulation of the problem (1) Is There a significant influence Creative Problem Solving Model Learning on learning outcomes of students grade X MA PSM Mirigambar academic year 2013/2014 ? (2) How much influence Learning Creative Problem Solving model to mathematics learning outcomes of students of class X MA PSM Mirigambar academic year 2013/2014 ?

This thesis uses quantitative research methods quasi- experimental with experimental models (Quasi Experiment) , the pattern of nonequivalent control group design . The population of this study were all students of class X MA PSM Mirigambar , which amounts to 50 . Sampling studies using nonprobability sampling technique that is more specific saturated sampling using a sample of the entire population . Dipergukana samples consisted of the experimental group and the control group . Data collection techniques using documentation and test (posttest) . While the analysis of the data in this study using statistical methods , the Independent Sample t - test . The initial phase of this test test test for normality and homogeneity . While testing using t-test analysis either manually or with the help of SPSS software .

In the hypothesis testing after the implementation of creative problem solving learning model is obtained that the experimental class learning outcomes better than the control class , with the result table t value (5 % = 2.021) > t hit (1.239) < t table (1 % = 2.704) , the level of in tables 5 % and 1 % , strengthened by t-test using SPSS 16.0 statistical software for windows on the column Levene 's Test appears that Sig = 0.026 < 0.05 , with the hypothesis if Sig > 0.05 . And the application of creative problem solving learning models there is also a significant effect on learning outcomes is 21% . This means that learning with a model of creative problem solving is more effective when compared to conventional models . Based on the results that have been obtained , the researchers suggest teachers should be more creative in selecting a model and media that is able to attract the attention of students so that the delivery of effective learning can take place ; for educational institutions ( MA Mirigambar PSM ) application of the model to learn creative problem solving as an alternative approach to the selection of learning in improving student learning outcomes .

xvii

**الملخص**

أطروحة بعنوان "أثر تطبيق حل مشكلة الإبداعية نموذج التعلم ضد الطلاب مخرجات التعلم في الرياضيات الدرجة الاولى X MA PSM Mirigambar " كتبه نورحسيم عشرية تسترشد سوتوبو ، M.Pd.

الكلمات الرئيسية : الإبداع ، حل المشكلات ، والرياضيات مخرجات التعلم

كان الدافع وراء هذه الدراسة ظاهرة تعليمية أن نظام التعلم في المدارس لا تزال محدودة للتعليم أو نقل المعرفة وحدها ، التي طغت على المعلم ، في حين أن الطلاب يأتون فقط ، والاستماع ، والجلوس ، سجل، و التلقين . في عملية التعلم المطلوبة نهج التعلم المناسبة لجعل الطلاب بيشعرون المهتمين والمتحمسين لتعلم . في هذه الدراسة ، استخدم الباحثون تطبيق نموذج التعلم وحل المشكلات الإبداعية لتحسين نتائج تعلم الطلاب. أجري هذا البحث في فئة X MA PSM Mirigambar .

تهدف هذه الدراسة لتحديد تأثير الناشئة عن تطبيق حل المشكلات الإبداعية نموذج التعلم ضد نتائج فئة X يتعلم الطلاب الرياضيات MA PSM Mirigambar الرياضيات، مع صياغة المشكلة ( 1 ) هل هناك تأثير كبير حل المشكلة الإبداعي نموذج التعلم على نتائج التعلم من طلاب الصف X MA PSM Mirigambar العام الدراسي 2013/2014 ؟ ( 2 ) كم تأثير التعلم الإبداعي حل المشكلات نموذج ل مخرجات التعلم الرياضيات للطلاب من فئة X MA PSM Mirigambar العام الدراسي 2013/2014 ؟

يستخدم هذه الأطروحة أساليب البحث الكمي شبه تجريبية مع نماذج تجريبية ( تجربة شبه ) ، ونمط nonequivalent تصميم المجموعة الضابطة . كان سكان هذه الدراسة جميع طلاب الصف العاشر MA PSM Mirigambar ، والذي يصل إلى 50. دراسات أخذ العينات باستخدام تقنية nonprobability أخذ العينات التي هي أكثر تحديدا أخذ العينات المشبعة باستخدام عينة من السكان. وتألفت Dipergukan عينات من المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة . تقنيات جمع البيانات باستخدام وثائق و اختبار ( البعدي ) . في حين أن تحليل البيانات في هذه الدراسة باستخدام الأساليب الإحصائية ، و المستقلة عينة اختبار t . المرحلة الأولى من هذا الاختبار اختبار اختبار ل طبيعتها و التجانس . أثناء اختبار باستخدام تحليل اختبار t إما يدويا أو بمساعدة من برنامج SPSS .

xix

في اختبار فرضية أن النتائج التي تم الحصول عليها من قبل الطبقة التجريبية التعلم أفضل من التحكم في الفصول الدراسية، مع ر قيمة الجدول نتيجة ( 5 ٪ = 2.021 ) > ر ضرب = 1.239 < ر الجدول ( 1 ٪ = 2.704 ) ، على خشبة المسرح في الجدولين 5 ٪ و 1 ٪ معززة اختبار t باستخدام SPSS 16.0 البرامج الإحصائية للنوافذ على اختبار العمود يفين ويبدو أن سيج = 0.026 < 0.05، مع فرضية إذا سيج > 0.05 . و هناك تأثير كبير على مخرجات التعلم هو 21 ٪ . وهذا يعني أن التعلم مع نموذج حل المشكلة الإبداعي هو أكثر فعالية بالمقارنة مع النماذج التقليدية . استنادا إلى النتائج التي تم الحصول عليها، ويشير الباحثون ينبغي أن يكون المعلمون أكثر إبداعا في اختيار نموذج و سائل الاعلام التي هي قادرة على جذب انتباه الطلاب بحيث إيصال التعلم الفعال يمكن أن يحدث ؛ للمؤسسات التعليمية (MA Mirigambar PSM ) تطبيق النموذج لمعرفة المشكلة الإبداعية حل كنهج بديل ل اختيار التعلم في تحسين نتائج تعلم الطلاب.