

## ABSTRAK

**Erza Adha Martia.** 2022. Skripsi. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI-IPS SMA Negeri 1 Cisayong Tahun Pelajaran 2022/2023). Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Di bawah bimbingan Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd. dan Astri Srigustini, S.Pd., M.Pd.

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Cisayong yaitu masih banyaknya peserta didik yang kemampuan pemecahan masalahnya rendah, rendahnya hasil tersebut diperoleh berdasar pada hasil pra penelitian dimana nilai rata rata kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas XI-IPS yaitu sebesar 48,75%. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dalam bentuk *The Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan 3 kali pertemuan yang didalamnya terdapat *Pretest-Posttest* untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelas kontrol yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional. Teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* dimana penentuan sampel dengan pertimbangan dan kelas yang dipilih adalah XI IPS 1 dan XI IPS 3 terdiri dari 62 Peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 90,33 dan nilai N-Gain sebesar 0,78 sedangkan kelas kontrol sebesar 87,7 dan nilai N-Gain sebesar 0,66. Berdasarkan perhitungan SPSS terhadap uji hipotesis, menunjukkan bahwa ketiga hipotesis yang diajukan,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan nilai Sig.2-tailed adalah  $0,000 < 0,05$ .

Kata Kunci : *Creative Problem Solving* , Kemampuan Pemecahan Masalah

## ***ABSTRACT***

***Erza Adha Martia. 2022. Skripsi. Application Of The Creative Problem Solving (CPS) Learning Model In Improving Students' Problem Solving Ability (Quasi Experiment Study In Economics Class XI-IPS SMA Negeri 1 Cisayong Study Year of 2022/2023). Department of Economic Education Faculty of Teacher Training and Education Siliwangi University Tasikmalaya. Under the guidance of Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd. and Astri Srigustini, S. Pd., M. Pd.***

---

*This research was motivated by the problems that occurred at SMA Negeri 1 Cisayong, namely that there were still many students whose problem-solving skills were low. The low results were obtained based on the results of pre-research where the average value of the problem-solving ability of class XI-IPS students was 48.75 %. Adapin purpose of this research is to improve problem-solving abilities of class XI IPS students in economics subjects. The method used is a quasi-experimental form of The Nonequivalent Control Group Design. This research was conducted in 3 meetings in which there was a Pretest-Posttest to find out the differences problem solving abilities of students in the experimental class using the creative problem solving (CPS) model and the control class using the conventional model. The sampling technique is purposive sampling where the determination of the sample with consideration and the class chosen is XI IPS 1 and XI IPS 3 consisting of 62 students. The results showed that there were differences in students' problem-solving abilities between the experimental class and the control class. Judging from the average value of the posttest the experimental class was 90.33 and the N-Gain value was 0.78 while the control class was 87.7 and the N-Gain value was 0.66. Based on the SPSS calculation of the hypothesis test, it shows that the three hypotheses proposed,  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected with a Sig.2-tailed value of 0.000 < 0.05.*

*Keywords:* *Creative Problem Solving, Problem Solving Ability*