

ABSTRAK

Dian Islamiaty Puteri “Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis Aplikasi *Microsoft Mathematics* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan *Self Directed Learning* Siswa” (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelas X SMA Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa yang didukung dari hasil studi pendahuluan di salah satu SMA di kota Bandung. Salah satu alternatif untuk membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis aplikasi *Microsoft Mathematics*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (a) perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa; (b) perbedaan pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan tingkat PAM (tinggi, sedang, rendah) siswa; (c) peningkatan *Self Directed Learning* siswa ke arah yang lebih baik. Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 4 Bandung menggunakan metode kuasi eksperimen. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh: (a) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa antara yang menggunakan pembelajaran CPS berbasis aplikasi *Microsoft Mathematics* dengan pembelajaran konvensional. (b) Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa antara yang menggunakan pembelajaran CPS berbasis aplikasi *Microsoft Mathematics* dengan pembelajaran konvensional berdasarkan tingkat PAM. (c) Terdapat peningkatan *Self Directed Learning* siswa ke arah yang lebih baik dengan menggunakan pembelajaran CPS berbasis aplikasi *Microsoft Mathematics*. Oleh karena itu, pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis aplikasi *Microsoft Mathematics* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *Self Directed Learning* siswa.

Kata Kunci : *Creative Problem Solving*, *Microsoft Mathematics*, Kemampuan Pemecahan Masalah, *Self Directed Learning*