

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
BERBANTUAN MEDIA *SWISHMAX* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAHUNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA**

¹Marselina Liren, ²Yonly A. Benufinit, ³Jhon Enstein

Universitas Citra Bangsa Profinsi Nusa Tenggara Timur, Kode Pos 85111

¹marselina.liren.tik@gmail.com, ²yonly.benufinit@gmail.com, ³enstein_j17@yahoo.com

ABSTRAK

Marselina Liren, 2021 Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media *Swishmax* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Pembimbing I Yonly A Benufinit, S.Kom,M.T dan Pembimbing II Jhon Enstein, S.Kom.,M,Cs. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan media *swishmax* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Nilai koefisien korelasi lebih besar dari r tabel yaitu $1,000 > 0,432$ dan signifikasi nilai lebih kecil dari nilai signifikansi yang telah ditetapkan yaitu $0,00 < 0,05$. Jadi disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media *swishmax* pada mata pelajaran matematika di kelas V SD GMIT Kuanino 3

Kata Kunci : *Creative Problem Solving,swishmax, Motivasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pengertian UU SISDIKNAS NO 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peningkatan mutu pendidikan perlu pengembangan kualitas pengetahuan dan wawasan terlebih dahulu oleh seorang pendidik agar mampu mengelola dan menjalankan proses pembelajaran di kelas. (Edwar Salis, 210:25) Selain meningkatkan mutu oleh seorang pendidik, perlu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif untuk belajar sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar materi yang diajarkan kepada siswa dapat menarik perhatian, membangkitkan semangat

belajar dan materi dapat dicerna dengan baik oleh siswa, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Azhar Arsyad, 2014:3). Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Swishmax* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. *Creative Problem Solving* merupakan suatu proses, metode, atau sistem untuk mendekati suatu masalah di dalam suatu jalan atau cara imajinatif dan menghasilkan tindakan efektif.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan mampu memberikan kemampuan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dengan kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah yang ada di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mempelajari suatu objek. *Creative Problem Solving* menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk memperoleh dan menggunakan secara tepat sumber-sumber serta materi pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan bantuan media *Swishmax* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan, semangat belajar, motivasi belajar, serta mengasah daya kreativitas siswa. (Mifta hul Huda, 2013: 298)

SD Kuanino 3 Kupang merupakan salah satu sekolah yang fasilitas pembelajarannya cukup memadai, namun Fakta yang ditemukan dilapangan dari hasil observasi di SD Kuanino 3 Kupang dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang guru kurang menguasai kelas sehingga semua siswa tidak terkontrol dengan baik karena sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diuraikan di atas maka solusi dalam pembelajaran matematika menggunakan model dan media yang mendukung pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media *swishmax*. Model pembelajaran *creative problem solving* dapat membantu guru dalam mengontrol siswa yang kesulitan dalam memecahkan masalah, Sedangkan *swishmax* merupakan sebuah media pendukung dan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga menarik minat serta motivasi belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran dengan *swishmax*. Program aplikasi ini adalah suatu program untuk mendesain grafis animasi, namun fasilitas

yang ada dapat digunakan untuk membuat animasi dengan teks, gambar, grafik, dengan suara mudah dan cepat, sehingga materi pembelajaran yang disajikan lebih bagus dan menarik. Model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media *swishmax* di terapkan pada siswa kelas V SD Kuanino 3 Kupang. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media *Swishmax* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”.

METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dimana kelas eksperimen diberikan *pre-test* sebelum diterapkan media. *pre-test* diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara peserta didik yang sudah mengetahui materi yang akan diajarkan sebelum diterapkannya media *Swishmax*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Peneliti mencoba untuk meneliti berapa besar pengetahuan penggunaan media *swishmax* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, setelah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media *swishmax* Populasi Populasi adalah keseluruhan atau himpunan objek dengan ciri yang sama, populasi dapat terdiri dari orang, benda, kejadian, waktu dan tempat dengan sifat atau ciri yang sama (Darmadi,

2011:161). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:112). Populasi dalam riset ialah seluruh siswa SD GMT Kuanino 3 berjumlah 300

1. Sampel
2. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017:113). Dalam penelitian sampel diambil sebanyak satu kelas.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, kegiatan yang mempunyai variasi tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:61). Penelitian ini memiliki satu variabel terikat dan satu variabel bebas sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent*. Menurut bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2016:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *creative probleem solving* berbantuan media *Swismax* (X)

2. Variabel Terikat

Variabel dependen sering disebut variabel *output*, kriteria, konsekuen. Menurut bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016:6). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang (Y). Adapun definisi operasional dari masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Penggunaan Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Swishmax* (X).

Penggunaan model pembelajaran *Creative problem solving* berbantuan media *Swishmax* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam pelajaran matematika pada materi bangun ruang.

2. Motivasi Belajar Siswa (Y)

Motivasi belajar adalah respon siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Swishmax*

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah :

1. Dokumentasi

Dokumentasi dipergunakan demi mencari tahu fakta tentang keadaan sekolah seperti profil sekolah maupun informasi tentang siswa seperti jumlah peserta didik pada sekolah tersebut sebelum dilakukannya

penelitian. Dengan demikian pada riset ini dokumentasi untuk mengumpulkan informasi data jumlah anak didik beserta foto pembelajaran pada saat melakukan penelitian

2. Angket

Untuk mengukur motivasi belajar digunakan angket. Sederet pernyataan untuk dijawab responden dinamakan angket. Individu yang hendak ditakar dinamakan responden. Daftar pernyataan yang dipergunakan ialah kuesioner langsung berbentuk daftar checklist dengan cara memberi angket secara langsung kepada individu kemudian diisi dengan membubuhkan tanda (\checkmark) pada pernyataan sesuai pendapatnya. Kuesioner dianalisis dengan penilaian skala likert dengan pernyataan S, SS, TS, STS. Selepas itu digolongkan dalam golongan motivasi tinggi, sedang, juga rendah.

3. Tes

Untaian pertanyaan yang dipakai untuk menilai sehingga dapat mengetahui ketangkasan, kemampuan maupun wawasan yang dimiliki oleh peserta didik dinamakan tes. Tes dipergunakan guna menilai kemampuan dalam melakukan pemecahan masalah berkenaan dengan pokok pelajaran yang telah dipelajari. Tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan diakhir pembelajaran. Penilaian tes berpedoman sesuai dengan indikator pemecahan masalah. Soal tes kelompok eksperimen berupa soal pilihan ganda dengan dua alternatif jawaban dengan jumlah soal sebanyak 10 butir soal. Berikut kisi-kisi soal yang digunakan seperti tabel dibawah ini

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berkaitan dengan kualitas pengumpulan data tentang ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya.

1. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini analisis item yang mengkorelasikan setiap butir dengan skor total dari jumlah setiap skor butir. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat maka item tersebut tidak diteliti lebih lanjut. Syarat kriteria yang harus dipenuhi (Sugiyono, 2017:119) adalah sebagai berikut:

- a) Bila harga korelasi 0,05 maka disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid
- b) Bila harga korelasi di bawah 0,05 maka disimpulkan bahwa butir instrumen tidak valid Untuk menghitung uji validitas menggunakan korelasi person *product moment*. Index korelasi yang diberi notasi r (singkatan dari *relation*) adalah indeks yang menunjukkan kekuatan hubungan variabel bebas dengan variabel terikat. Index r dihitung menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut (Sudjana, 1983) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan

r_{xy} = Koefisien dari variable X dan variable Y

Setelah didapatkan koefisien korelasinya selanjutnya menguji signifikansinya untuk mengetahui validitas setiap item soal dengan menggunakan r_{tabel} . Hasil dari perhitungan uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan 20 butir soal pilihan ganda tidak ditemukan butir pertanyaan yang tidak valid. Hasil perhitungan uji validitas test dapat dilihat pada lampiran 5. Hasil dari perhitungan uji validitas test tersebut dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} product moment dengan taraf signifikansi 5%, $N=22$ siswa ($r_{tabel} = 0,432$)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas suatu instrumen cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data dan karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat di percaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama (Arikunto, 2013). Dalam teknik uji realibilitas ini, dengan menggunakan rumus Alpha dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{(K-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum b^2}{\sigma^2_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

K = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ^2_T = Varians total

Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, statistik deskriptif adalah statis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017:125)

1. Uji Normalitas

Untuk analisis tahap ini memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal maka pengolahan data menggunakan statistika parametrik dan hasil pengolahan data atas sampel dapat digeneralisasikan kepada populasi. Untuk menguasai normalitas data sampel yang dapat adalah penggunaan metode *Creative Problem Solving* berbantuan media *Swishmax* untuk mendukung pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan peneliti yaitu dengan metode chikuarat. Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data tidak berdistribusi normal

$$= \sum_J \frac{(f_o - fh)^2}{fh}$$

X^2 = Koefisien chikuarat

F_o = Frekuensi yang di observasikan

f_b = Frekuensi yang diharapkan (Sugiyono, 2010:107)

1. Uji Linearitas

Pada penelitian uji linearitas menggunakan bantuan software *SPSS statistik* 16.0 untuk mengetahui hubungan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dalam mendukung pembelajaran matematika. Dalam pengujian linearitas ini dengan melihat nilai signifikansi pada *deviation from linearity*, jika nilai signifikansi (p) > α dapat disimpulkan terdapat hubungan linear, jika nilai signifikansi (p) < α dapat disimpulkan tidak terdapat hubungan linear

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis menggunakan teknik analisis *product moment* digunakan untuk menguji hipotesis (1) dan (2) yaitu untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas dan antara variabel bebas dengan variabel terikat, secara umum rumusnya ada

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum x^2$ = Jumlah skor kuadrat skor X

$\sum y^2$ = Jumlah skor kuadrat skor Y (Sugiyono, 2010:259)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD GMT Kuanino 3 Kupang. Dalam penelitian ini populasi siswa sebanyak 300 orang, sampel yang diambil sebanyak 22 orang dan responden yang memberikan penilaian berjumlah 22 responden dari sampel siswa

kelas V . Pada tahap terakhir adalah perhitungan statistik dan laporan hasil. Hasil data kuisioner dari responden yang dijawab akan ditabulasikan ke dalam tabel yang dapat mendeskripsikan semua nilai dan jumlah dari data responden. Tabulasi data ini dibuat untuk mempermudah perhitungan statistik berikutnya. Hasil perhitungan kemudian dianalisis dan disampaikan pada pembahasan hasil penelitian.

Deskripsi Data

Swishmax adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi *flash* seperti halnya *Macromedia flash mx flas*". *Swishmax* merupakan aplikasi untuk membuat animasi yang kompleks dalam waktu cepat dapat di ekspor kedala format *swf* yaitu format file yang digunakan oleh *macromedia flash* sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan disetiap personal komputer yang suda terinstalasi *flash player* dan disiapkan dalam halaman web bahkan diimpor kedalam dokumen *microsoft power point*. *Swishmax* dapat digunakan untuk keperluan pembuatan presentasi, animasi, *website* dan pembuatan video editing tanpa menggunakan *adobe flash*

Uji instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan sebelumnya harus diuji terlebih dahulu agar peneliti mendapatkan instrumen yang *valid* dan *reliable*. Sebelum uji coba instrument dilakukan peneliti menentukan sampel penelitian terlebih dahulu. Sampel untuk penelitian ini yang berjumlah 22 orang. Jenis instrumen yang digunakan peneliti

adalah test dan angket. Test dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda dengan jumlah 10 butir pertanyaan dan Angket dalam bentuk pernyataan dengan jumlah 15 butir pernyataan yang memiliki alternative jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) pada setiap butir pernyataan. Peneliti menganalisis data hasil uji coba instrumen peneliti menggunakan *Microsoft Excel* 2010 Dan *SPSS* 16.0 agar mendapatkan hasil analisis yang akurat.

Uji Validitas Postes

Perhitungan validitas test terdiri dari 10 butir pertanyaan berbentuk pilihan ganda. Butir pertanyaan yang dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil uji validitas dapat korelasi antara tiap butir soal dengan skor total dari $n=20$ diperoleh r tabel sebesar 0,432. Ini dapat diartikan bahwa jika nilai korelasi lebih dari 0,432 maka butir soal dianggap valid. Sedangkan jika kurang dari 0,432 maka butir soal dianggap tidak valid. Adapun Hasil dari perhitungan menggunakan *Microsoft Excel*

Uji Reabilitas Test

Setelah uji validitas dilakukan, selanjutnya dilakukan uji reabilitas untuk mengetahui tingkat kepercayaan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji Reliabilitas terhadap instrumen penelitian yang dihitung menggunakan rumus *cronbach alpha*. Suatu penelitian instrumen dikatakan *reliable* apabila nilai reliabilitas instrumen itu sendiri memiliki

nilai reliabilitas $> 0,432$ tetapi jika nilai reliabilitas instrumen $< 0,432$ maka instrumen tidak reliabel dan tak dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reabilitas test terdiri dari 10 pertanyaan. Setelah jawaban responden ditabulasikan kedalam *Microsoft excel* 2010, setelah itu peneliti memindahkan hasil dari tabulasi jawaban tersebut kedalam SPSS 16.0 untuk mengetahui hasil perhitungan nilai reabilitas secara otomatis. Adapun hasil perhitungan reabilitas test dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Berdasarkan hasil perhitungan peneliti mendapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,645. Karena memiliki nilai reliabilitas lebih dari 0,432 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tes dinyatakan *reliable*.

Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Angket

Setelah uji instrumen dilakukan, Selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan tabulasi terhadap hasil jawaban responden yaitu dengan cara menyusun kode jawaban sesuai klasifikasi jawaban dalam bentuk tabel. Pada uji validitas peneliti melakukan perhitungan secara otomatis. Perhitungan otomatis menggunakan data analisis pada program *Microsoft Excel* 2010, dari perhitungan otomatis peneliti mendapatkan hasil perhitungan yang valid atau tidaknya butir pernyataan pada instrumen penelitian.

Butir pernyataan yang dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil uji validitas dapat korelasi antara tiap butir soal dengan skor total dari $n=22$ diperoleh r tabel

sebesar 0,432. Ini dapat diartikan bahwa jika nilai korelasi lebih dari 0,432 maka butir soal dianggap valid. Sedangkan jika kurang dari 0,432 maka butir soal dianggap tidak valid.

Setelah uji validitas dilakukan, selanjutnya dilakukan uji reabilitas untuk mengetahui tingkat kepercayaan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji Reliabilitas terhadap instrumen penelitian yang dihitung menggunakan rumus *cronbach alpha*. Suatu penelitian instrumen dikatakan *reliable* apabila nilai reliabilitas instrumen itu sendiri memiliki nilai reliabilitas $> 0,432$ tetapi jika nilai reliabilitas instrumen $< 0,432$ maka instrumen tidak reliabel dan tak dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Validitas

Penghitungan validitas angket penggunaan media *swishmax* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD GMT Kuanino 3 terdiri dari 15 butir pernyataan. Setelah dilakukan uji coba dan dianalisis menggunakan *Microsoft Excel* 2010 maka diketahui ada 15 butir item pernyataan yang dinyatakan valid. Adapun Hasil dari perhitungan menggunakan *Microsoft Excel* 2010 terdapat dibawah ini

Uji Reabilitas

Penghitungan reabilitas angket penggunaan media *swishmax* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD GMT Kuanino 3 terdiri dari 15 butir pernyataan. Setelah jawaban responden ditabulasikan

kedalam *Microsoft excel* 2010, peneliti memindahkan hasil dari tabulasi jawaban tersebut kedalam *SPSS* 16.0 untuk mengetahui hasil perhitungan nilai reliabilitas secara otomatis. Adapun hasil perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Berdasarkan hasil perhitungan peneliti mendapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,814. Karena memiliki nilai reliabilitas lebih dari 0,432 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket dinyatakan *reliable*.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas guna untuk menguji distribusi data masing-masing variabel. Uji normalitas data menggunakan uji *Chi-kuadrat* dengan hipotesisi uji normalitas data ini adalah sebagai berikut :

- a. H1 = data berdistribusi normal
- b. H0 = data tidak berdistribusi normal

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui normal atau tidak suatu data dari hasil *Chi-Kuadrat* dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai sig > 0,05 maka berdistribusi normal ($p > 0,05$), jika nilai sig < 0,05 maka tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Berikut ini hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel Penggunaan *Swishmax* (X) sebesar 0,997 > 0,05 dan nilai signifikansi variabel Prestasi belajar (Y) sebesar 0,997 > 0,05. Jadi H0 ditolak dan H1 diterima sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji linearitas menggunakan uji F dengan melihat nilai dari *deviation from linearity*. Pada penelitian ini uji linearitas dengan bantuan *software SPSS Statistic 16.0*. Uji linearitas dengan melihat nilai signifikansi, jika nilai signifikansi > 0,05 maka ada hubungan linear, jika nilai signifikansi < 0,05 maka tidak ada hubungan linear. Berikut ini adalah hasil uji linearitas

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *Deviation From Linearity* signifikansi sebesar 0,028 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan Media *Swishmax* (X) dengan Motivasi Belajar (Y).

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan linearitas dilakukan bahwa hasil yang didapat bahwa data kedua variabel tersebut berdistribusi normal dan linear, maka uji korelasi kedua variabel dapat dilakukan untuk mengetahui ada hubungan atau tidak ada hubungan kedua variabel tersebut. Hasil uji hipotesis antara variabel penggunaan media *swishmax* sebagai variabel bebas dan meningkatkan prestasi belajar sebagai variabel terikat digunakan dengan bantuan *software SPSS Statistic 16.0* menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*. Berikut adalah hasil pengujian hipotesis:

Berdasarkan tabel diatas, bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 1,000 dengan hubungan positif. Nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,00. Hasil ini menunjukkan bahwa H_1 diterima, dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi lebih besar dari r tabel yaitu $1,000 > 0,432$ dan signifikansi nilai lebih kecil dari nilai signifikansi yang telah ditetapkan yaitu $0,00 < 0,05$. Jadi disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media *swishmax* (X) dengan meningkatkan motivasi belajar siswa (Y)

KESIMPULAN

SD GMT Kuanino 3 masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan terlihat kurang menarik dengan materi yang disampaikan, terkadang siswa lebih asik sendiri dibanding memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Keadaan seperti itu maka proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas kurang menarik sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. dengan adanya *Swishmax* siswa lebih antusias untuk semangat belajar karena siswa dapat berdiskusi kapanpun dan dimanapun pelajaran disekolah dengan siswa lainnya. Setelah diterapkan media *Swishmax* dan di analisis dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan media *swishmax* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Nilai koefisien korelasi lebih besar dari r tabel yaitu $1,000 > 0,432$ dan signifikansi nilai lebih kecil dari nilai signifikansi yang telah ditetapkan yaitu $0,00 < 0,05$. Jadi

disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media *swishmax* pada mata pelajaran matematika di kelas V SD GMT Kuanino 3

DAFTAR PUSTAKA

- M.F.A. Saputra, Mashuri. (2015). .omparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Problem Posing”, Unnes Journal of Mathematics Education, ISSN 2252-6927, h. 51
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT . Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012
- Syaiful Bahri Djarmah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Teguh Panji Lestari, Deddy Sofyan (.2013). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dan Konvensional, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 3, 2

Trianto (2012). Model Pembelajaran Terpadu, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. (2012). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara

Yusnita.A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantu Media Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari

Minat Belajar Peserta Didik kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung

Yuda Purnama Putra. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Kreatif Serta Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP. (Tesis Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pasundan Bandung.

Yopi Ahmad Sofian dan Eka Satya Adila Afriyansah.(2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Creative Problem Solving dan Resource Based Learning (Study Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Krija Bhakti Utama Limbangan, *Jurnal Elemen*, Vol. 3, No. 1,