



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 8 Nomor 1, 2025  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 02/01/2025  
 Reviewed : 02/01/2025  
 Accepted : 01/01/2025  
 Published : 08/01/2025

Hanna Mariana Baun<sup>1</sup>,  
 Meinahen Budi  
 Bansoma<sup>2</sup>

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

### **Abastrak**

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dilihat dari penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media dan model pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran agar menarik peserta didik pada proses pembelajaran. Keberadaan model pembelajaran creative problem solving berbantuan media swishmax bertujuan untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Creative Problem Solving berbantuan media Swishmax terhadap kemampuan pemecahan masalah untuk memotivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dimana kelas eksperimen diberikan pre-test sebelum diterapkan media pembelajaran. 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 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.

**Kata Kunci:** Creative Problem Solving; Swishmax; Motivasi

### **Abstract**

The success of a learning process is seen from the mastery of the subject matter presented. The use of media and learning models is one way for teachers to innovate in learning in order to attract students to the learning process. The existence of a creative problem solving learning model assisted by Swishmax media aims to overcome the problem of the lack of motivation and enthusiasm of students in the learning process. This study was to determine the effect of the Creative Problem Solving learning model assisted by Swishmax media on problem solving abilities to motivate fifth grade students. This type of research is a quantitative research with experimental methods. Where the experimental class was given a pre-test before the learning media was applied. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that there is a relationship between the use of Swishmax media to improve student achievement in Mathematics. The value of the correlation coefficient is greater than the r table, namely  $1,000 > 0.432$  and the significance value is smaller than the predetermined significance value of  $0.00 < 0.05$ . So it was concluded that there was an increase in student learning achievement with the use of creative problem solving learning models assisted by Swishmax media in mathematics subjects in class V SD.

**Keywords:** Creative Problem Solving; Swishmax; Motivation

<sup>1</sup>Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Bisnis dan Pariwisata, Universitas Citra Bangsa Kupang

<sup>2</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Citra Bangsa Kupang  
 email: hannabaun06@gmail.com

## 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)

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.

## METODE

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMT Kuanino 3. Data yang diambil pada penelitian ini melalui angket dan tes

Pada saat melakukan penelitian data telah terkumpul, selanjutnya dilakukan pembuatan instrumen penelitian berupa kuisioner. Langkah-langkah dalam membuat kuisioner adalah membuat kisi-kisi instrumen penelitian, menyusun instrumen penelitian berupa kuisioner lalu disampaikan kepada responden. Dalam penelitian ini populasi siswa sebanyak 25 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. Dibawah ini hasil screenshoot media swishmax yang suda dibuat adalah sebagai berikut:

#### 1. Tampilan utama swishmax



Gambar 4.1 Halaman utama swishmax

Halaman utama swishmax adalah halaman ketika siswa login maka tampilan terlebih dahulu adalah halaman tersebut. Pada halaman ini berisisi ucapan selamat datang kepada pengguna atau siswa dan terdapat icon anak pana untuk masuk ke slide berikutnya

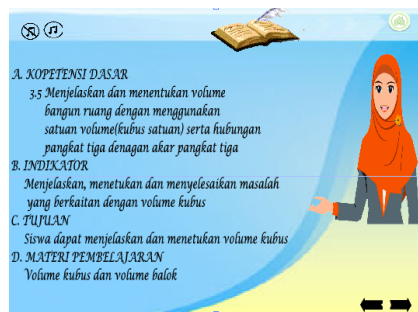
#### 2. Tampilan halaman materi dan quis



Gambar 4.2 Halaman materi dan quis

Pada halaman materi dan quis terdapat dua menu yaitu menu materi dan quis dimana dimana didalam menu materi terdapat kompetensi dasar dan pembahasan materi dan menu quis untuk pertanyaan quis yang harus di jawab oleh siswa

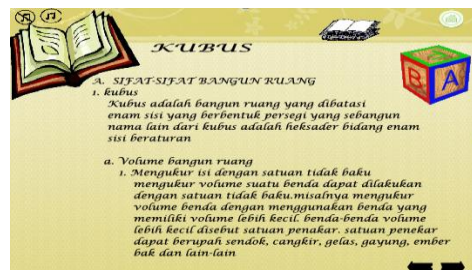
### 3. Halaman Kompetensi Dasar



Gambar 4.3 Halaman kompetensi dasar

Gambar diatas adalah gambar kompetensi dasar, indikator, tujuan dan media pembelajaran

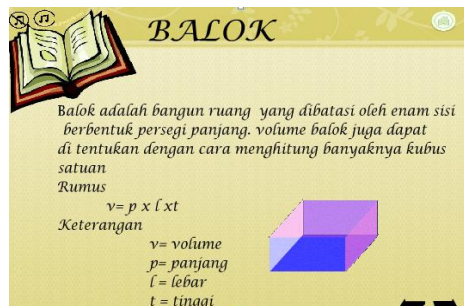
### 4. Halaman Materi



Gambar 4.4 Halaman materi

Pada menu materi berisi materi pembelajaran yang harus di pelajari oleh siswa pada materi bangun ruang yaitu kubus

### 5. Halaman Materi



Gambar 4.5 Halaman materi

Pada menu materi berisi materi pembelajaran yang harus di pelajari oleh siswa pada materi bangun ruang yaitu kubus

### 6. Halaman Quis



Gambar 4.6 Halaman quis

Pada halaman quis terdapat kolom nama yang harus siswa masukan nama sebelum masuk ke soal quis

Berdasarkan penyajian materi oleh guru, pemberian latihan soal (kuis) yang dipaparkan dalam media swishmax maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Nilai Test Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Swishmax**

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Farhan A.F.Adu	60	Tidak tuntas
2	Fernando R.C.Amabi	80	Tuntas
3	Magdalena.s. Adu	70	Tuntas
4	Kelvin.A. Balig	30	Tidak tuntas
5	Alfares M. Tanomo	80	Tuntas
6	Argan D. oematam	40	Tidak tuntas
7	Margaretha C. Haumatan	90	Tuntas
8	Alexandara J. A Dule	100	Tuntas
9	Riski Pollo	50	Tidak tuntas
10	Maura Ibrahim	100	Tuntas
11	Marco Kofi	30	Tidak tuntas
12	Dexan Koemesakh	100	Tuntas
13	Fitri Leonama	40	Tidak tuntas
14	Angelica M. Sinlae poe	90	Tuntas
15	Jems Ambu	80	Tuntas
16	Sasakia M. Ibrahim	60	Tidak tuntas
17	Riski Putra M.Abbas	90	Tuntas
18	Elisya A.Buthe	90	Tuntas
19	Aurelia E. Faa	30	Tidak tuntas
20	Winfrit E. mone lado	100	Tuntas
21	Citra Fitriyani	60	Tidak tuntas
22	Azaria Deta	90	Tuntas

## Pembahasan

### 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 Exel 2010 Dan SPSS 16.0 agar mendapatkan hasil analisis yang akurat.

### Uji Validitas Test

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 terdapat dibawah ini:

**Tabel 4.2 Uji Validitas Test**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Y	Y <sup>2</sup>	
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6	36
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	64
3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	49
4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	9
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	64
6	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	16
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	81
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
9	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5	25
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
11	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	3	9
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
13	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4	16
14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	81
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	64
16	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	6	36
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	81
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81
19	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	9
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
21	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	6	36
22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	81
X	18	16	18	16	14	18	17	11	15	13			
X <sup>2</sup>	324	256	324	256	196	324	289	121	225	169			
r Hitung	0,692	0,44	0,595	0,565	0,723	0,643	0,463	0,52	0,504	0,446			
r tabel	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432			
Keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid			

Sumber Data : Hasil analisis uji validitas test dengan Microsoft Excel 2010

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka item pernyataan angket yang dinyatakan valid dan tidak valid terdapat pada tabel di bawa ini:

**Tabel 4.3 Tabel Analisis Validitas Soal Tes**

No.	r hitung	keterangan	Kategori
1	0,692	Kuat	Valid
2	0,44	Sedang	Valid
3	0,595	Sedang	Valid
4	0,565	Sedang	Valid
5	0,723	Kuat	Valid
6	0,643	Kuat	Valid
7	0,463	Sedang	Valid
8	0,52	Sedang	Valid
9	0,504	Sedang	Valid
10	0,504	Sedang	Valid

### 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 :

Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas Tes

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.645	10

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

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Angket

RESPONDEN	KE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	V	Y <sup>2</sup>
1	3	3	4	2	4	2	2	3	4	4	3	4	2	3	4	4	48	2304
2	4	4	2	4	3	4	2	3	3	2	4	3	2	4	3	4	49	2401
3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	4	2	4	3	41	1681
4	3	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	46	2116
5	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	48	2304
6	2	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	45	2025
7	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	48	2304
8	4	3	3	2	4	4	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	51	2601
9	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	62	3844
10	4	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4	2	3	3	3	3	55	3025
11	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	3	51	2601
12	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	65	4225
13	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	63	3969
14	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	63	3969
15	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	68	4624
16	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	70	4900
17	4	4	2	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	68	4624
18	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	71	5041
19	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
20	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	74	5476
22	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	79	6241
X	65	66	61	64	65	64	66	65	65	61	64	61	67	65	63			
X <sup>2</sup>	4225	4356	3721	4096	4225	4096	4356	4225	4225	3721	4096	3721	4489	4225	3969			
r <sub>hitung</sub> =	0,519268	0,494818	0,489748	0,518197	0,511324	0,464057	0,47514	0,472143	0,536359	0,536239	0,467546	0,496082	0,51167	0,469011	0,490216			
r <sub>tabel</sub> =	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432	0,432			
keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid			

Sumber Data : Hasil analisis uji validitas angket dengan Microsoft Excel 2010

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka item pernyataan angket yang dinyatakan valid dan tidak valid terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6 Tabel Analisis Validitas Angket

No.	r hitung	Keterangan	Kategori
1	0,51	Sedang	Valid
2	0,49	Sedang	Valid
3	0,48	Sedang	Valid
4	0,51	Sedang	Valid
5	0,51	Sedang	Valid
6	0,46	Sedang	Valid
7	0,47	Sedang	Valid
8	0,47	Sedang	Valid
9	0,53	Sedang	Valid
10	0,53	Sedang	Valid
11	0,46	Sedang	Valid
12	0,49	Sedang	Valid
13	0,51	Sedang	Valid
14	0,46	Sedang	Valid
15	0,49	Sedang	Valid

### Uji Reabilitas

Penghitungan reabilitas angket penggunaan media swishmax untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD GMT Kuanino 3terdiri 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.

Tabel 4.7Hasil Uji Reabilitas  
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	21	100.0

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
------------------	------------	------------

Tabel 4.7 Hasil Uji Reabilitas  
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	21	100.0
0.814		15	Valid

Hasil uji reliabilitas angket

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

##### 1.) 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:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas  
Test Statistics

media swishmax	motivasi belajar siswa
4.143 <sup>a</sup>	4.143 <sup>a</sup>
15	15
0.997	0.997

Sumber Data : Hasil uji normalitas SPSS 16.0

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.

##### 2.) 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

Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas  
ANOVA Table

Nama Variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
Penggunaan media swishmax meningkatkan motivasi belajar siswa	0,028	0,05	Linear

Sumber Data : Hasil uji linearitas SPSS 16.

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).

### 3). 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:

**Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis**  
**Correlations**

		media swishmax	motivasi belajar siswa
media swishmax	Pearson Correlation	1	1.000**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	21	21
motivasi belajar siswa	Pearson Correlation	1.000**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	21	21

Sumber Data : Hasil uji hipotesis SPSS 16.0

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 H1 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).

### SIMPULAN

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 GMIT Kuanino 3

### DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- 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 [13] Belajar Peserta Didik kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung
- Yuda Purnama Putra. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Cretive 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,