EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN CPS *(Creative Problem Solving)* DENGAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN LOGARITMA KELAS X SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI

SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Pendidikan Matematia

OLEH :

RICHA SAFITRI WULANDARI
NPM. 12.1.01.05.0147

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	:	Richa Safitri Wulandari
NPM	:	12.1.01.05.0147
Telepon/HP	:	085815348038
Alamat User (Email)	:	richafitri91@gmail.com
JudulArtikel	:	EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN CPS *(Creative Problem Solving)* DENGAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN LOGARITMA KELAS X SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI
Fakultas – Program Studi	:	FKIP-Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	:	KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 23 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Suryo Widodo, M.Pd	Lina Rihatul Hima. S.Si.,M.Pd.	Richa Safitri Wulandari
NIDN. 0002026403	NIDN. 0730128505	NPM. 12.1.01.05.0147

Skripsi oleh:

RICHA SAFITRI WULANDARI

NPM: 12.1.01.05.0147

Judul:

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN CPS *(Creative Problem Solving)* DENGAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN LOGARITMA KELAS X SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang
Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Suryo Widodo, M.Pd
2. Penguji I : Bambang Agus Sulistyono, M.Si
3. Penguji II : Aprilia Dwi H, S. Pd., M. Si

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN CPS *(CREATIVE PROBLEM SOLVING)* DENGAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN LOGARITMA KELAS X SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI

THE EFFECTIVENESS OF CPS (CREATIVE PROBLEM SOLVING) BY USING ADOBE FLASH TEACHING MEDIA TO THE STUDENT'S ACTIVITIES AND ACHIEVEMENT IN TEACHING MATHEMATICS OF LOGARITMA MATERIAL AT TENTH GRADE OF SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI

Richa Safitri Wulandari
12.1.01.05.0147
FKIP – Matematika
richafitri91@gmail.com
Dr. Suryo Widodo, M.Pd dan Lina Rihatul Hima, S. Si., M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Richa Safitri Wulandari: Efektifitas Model Pembelajaran Cps *(Creative Problem Solving)* Dengan Media Adobe Flash Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Logaritma Kelas X Sma Pawyatan Daha Kediri

.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa aktivitas dan hasil belajar matematika siswa rendah. Siswa kesulitan dalam menerima materi pelajaran karena kegiatan belajar mengajar yang monoton dan membosankan, sehingga membuat siswa malas belajar. Dengan adanya penggunaan model CPS (*Creative Problem Solving*) dengan media adobe flash, diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Sehingga peneliti merumuskan permasalahan penelitian yaitu (1) Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash pada pembelajaran matematika pokok bahasan Logaritma kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri? (2) Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash pada pembelajaran matematika pokok bahasan Logaritma kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri? (3) Apakah aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dan media Adobe Flash lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving)* tanpa menggunakan media Adobe Flash? (4) Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dan media Adobe Flash lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving)* tanpa menggunakan media Adobe Flash. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif model CPS menggunakan Media Adobe flash dengan subyek penelitian siswa kelas X-1 dan X-4 SMA Pawyatan Daha Kediri. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan, menggunakan instrumen RPP, *Postest*, Lembar observasi aktivitas siswa, dan Lembar observasi aktivitas guru. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Penerapan model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran matematika pokok bahasan Logaritma kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri memperoleh rerata 82,3% sehingga masuk kategori aktif. (2) Penerapan model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)*

dengan media Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pokok bahasan Logaritma kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri memperoleh rerata 87,32% sehingga masuk kategori sangat baik. (3) Aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dan media Adobe Flash lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving)* tanpa menggunakan media Adobe Flash. (4) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dan media Adobe Flash lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving)* tanpa menggunakan media Adobe Flash.

Kata kunci: Efektivitas, CPS (*Creative Problem Solving*), Media Adobe Flash, Logaritma, Aktivitas, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 telah dirumuskan salah satu tujuan Nasional Bangsa Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam merealisasikan tujuan tersebut, hal ini tidak akan terlepas dari Pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, 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, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup bangsa. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan formal maupun informal. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal, yang secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni

lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar umtuk mencapai tujuan yang dicita-citakan.

Dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif pada peserta didik, hal ini tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, disamping faktor lain diantaranya: siswa, kurikulum, sarana-prasarana pembelajaran dan juga manajemen sekolah secara menyeluruh. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan dasar yang mengumpuni, antara lain mampu menguasai materi, dapat menyampaikan materi dengan model

dan metode pembelajaran yang tepat, mengelola kelas, dan menggunakan alat peraga yang mendukung untuk penyampaian materi

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan siswa ketika mencoba mengerjakan dan menyelesaikan latihan soal baik individu maupun berkelompok, kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan hasil pikiran dan penemuan secara lisan, yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada guru atau siswa lain, menyajikan hasil pekerjaan, serta menanggapi hasil pekerjaan siswa lain. Tetapi hal ini tidak sejalan dengan yang diharapkan. Berdasarkan pengamatan di kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri, pembelajaran berpusat pada guru. Kegiatan belajar mengajar matematika dirasa monoton dan membosankan bagi siswa, dimana guru hanya mengajar dengan memberikan materi kemudian siswa mendengarkan dan mencatat materi yang dipelajari, serta cenderung terfokus pada materi yang ada pada buku pegangan (LKS). Hal ini membuat siswa cenderung malas belajar dan membuat rasa ketertarikan siswa terhadap matematika berkurang. Proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif karena banyak siswa yang ramai dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Keadaan tersebut berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa yang cenderung pasif dan hasil belajar mereka yang rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa pada ulangan harian peserta didik di kelas X – 2 SMA Pawyatan Daha Kediri sebelum dilaksanakan penelitian.

Dari data yang diperoleh berdasarkan hasil ulangan matematika siswa kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri pada materi Logaritma sebanyak 94.02% mendapatkan nilai berada dibawah KKM (diambil dari data semester 1 pada tahun ajaran 2015). Berkaitan dengan masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran, maka perlu dicari sistem pembelajaran yang membuka kemungkinan memberikan pembelajaran yang tepat bagi siswa. Di antara berbagai model,pembelajaran, model CPS *(Creative Problem Solving)* dengan menggunakan media Adobe Flash yang tepat diterapkan dalam penelitian ini untuk dapat meningkatkat hasil dan aktivitas belajar siswa.

Model CPS (*Creative Problem Solving)* menurut Pepkin (Ahmad Fatoni dkk, 2014:3) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan

dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Kemudian, Adobe Flash yang dahulu bernama macromedia flash merupakan salah satu perangkat lunak computer yang meruapak produk unggulan adobe systems yang digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar, animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner menu interaktif, e-card, dan lain-lain. (Wikipedia, 20 Maret 2015). Penggunaan media Adobe Flash ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi Logaritma, dapat membuat siswa lebih tertarik lagi pada pembelajaran matematika yang tentunya akan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul, "EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN CPS *(Creative Problem Solving)* DENGAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN LOGARITMA KELAS X SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI".

II. METODE

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu variabel bebas dan varabel teriket. Adapun variabel bebas dan varabel terikat dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas (*independen*)
   Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari adalah model pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* media Adobe Flash.
b. Variabel terikat (*dependen*)
   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

2. Teknik dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasan menggunakan penedekatan kuantitatif adalah untuk memperoleh data berupa angka. Data diperoleh melalui hasil akhir yaitu berupa hasil tes yang dilakukan di akhir *(Posttest)*

sehingga penarikan kesimpulan dapat dilakukan dengan tepat.

3. **Tempat dan Waktu Penelitian**

   Penelitian akan dilakukan di SMA Pawyatan Daha Kediri di Kabupaten Kediri dan Peneliti akan melaksanakan penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan selama dua minggu, tanggal 8 Agustus -21 Agustus 2016.

4. **Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

   Instrumen yang digunakan dalam penilitian ini berupa Silabus, Posttest, Lembar Aktivitas Guru, Lembar Aktivitas Siswa, dan RPP. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu diadakan validitas instrument kepada dua orang, terdiri dari satu orang bergelar master matematika, dan satu orang guru SMA bergelar sarjana.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti memvalidasikan instrumen penelitian ke validator, yaitu dosen matematika Stara-Dua dan guru matematika Strata-Satu. Dari hasil validasi diperoleh rata-rata hasil yaitu silabus sebesar 87,91, posttest sebesar 78,34, lembar aktivitas guru sebesar 85,58, lembar aktivitas siswa sebesar 86,54, dan RPP sebesar 75,83. Dari hasil yang di dapatkan diperoleh bahwa instrumen penelitian valid untuk di uji cobakan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Setelah instrumen yang di validasi mendapat hasil yang valid untuk di uji cobakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabelitias instrumen tes. Adapun hasil dari uji validitas dan uji reliabelitas yang di bantu program SPSS 21 adalah sebagai berikut :

Tabel 1

Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba

Data	No Soal	Jumlah	Kriteria	Prosentase (%)
Postest	1a,1b, 2a,2b, 3,4,5	7	Valid	100

Tabel 2

Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba

Data	Alpha	Keterangan
Postest	0,774	Reliabel

Dari tabel di atas menunjukkan instrumen tes valid dan reliabel, Sehingga, soal pretest dan postest dapat di uji cobakan.

Selanjutnya, dari penjelasan di atas yang sudah sesuai dengan kriteria yang diinginkan maka peneliti melaksankan penelitian. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa atau posttest diperoleh 76% siswa masuk kategori sangat baik, 24% siswa masuk kategori baik, dan 0% pada kategori lainnya.

Setelah mendapat hasil posttest peneliti penguji normalitas dan homogenitas yang bertujuan untuk syarat melakukan uji hipotesis. Hasil dari uji normalitas dan homogenitas yaitu :

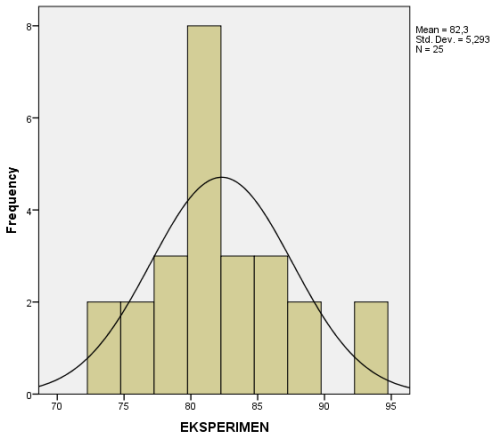
Tabel 3

Hasil Analisis Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		EKSPERIMEN
N		25
Normal Parameters[a,b]	Mean	82,30
	Std. Deviation	5,293
Most Extreme Differences	Absolute	,123
	Positive	,123
	Negative	-,067
Kolmogorov-Smirnov Z		,613
Asymp. Sig. (2-tailed)		,847

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.



Gambar 1

Grafik Uji Normalitas SPSS 21

Berdasarkan hasil tabel dan grafik di atas menujukkan nilai sig 0,847. Hal ini menunjukkan nilai sig > 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Adapun dalam uji homogenitas diperoleh :

Tabel 4

Hasil Analisis Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

DATA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,001	1	48	,971

Dari tabel di atas terlihat nilai *sig* data pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,971. Hal ini menunjukkan nilai *sig* lebih dari 0,05. Dengan demikian diperoleh keputusan kemampuan pemcahan masalah siswa dari data pretest homogen. Hal ini menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa yang dilaksanakan selama dua pertemuan diperoleh hasil 82,3% siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample t test* menggunakan bantuan SPSS 21. Adapun hasil dari uji hipotesis tersebut adalah :

☞ Hasil analisis data aktivitas siswa dalam model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) diperoleh hasil Sig. (2-tailed) adalah 0,000 sehingga Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, Dengan demikian demikian Aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan Media Adobe Flash lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative*

Problem Solving) tanpa Media Adobe Flash

☞ Hasil analisis uji hipotesis hasil belajar siswa diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 sehingga Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, Dengan demikian Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan Media Adobe Flash lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) tanpa Media Adobe Flash.

Dari hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa tujuan penelitian ini terpenuhi.

Berdasarkan hasil penelitian beserta analisisnya peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu :

1. Aktivitas belajar siswa dalam Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash pada pembelajaran matematika pokok bahasan Logaritma kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari rerata jumlah hasil dari dua pertemuan model pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash yaitu mencapai 82,3% dalam kategori baik.
2. Hasil belajar siswa dalam Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash pada pembelajaran matematika pokok bahasan Logaritma kelas X SMA Pawyatan Daha Kediri memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* model pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash yaitu mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 87,32 dalam kategori sangat baik.
3. Aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving)* tanpa menggunakan media Adobe Flash. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data aktivitas siswa diperoleh rerata kelas sebesar 82,3 yang masuk pada kategori aktif. Sedangkan, hasil analisis data aktivitas siswa diperoleh rerata kelas sebesar 75,86 yang masuk pada kategori cukup aktif. Selain itu uji t-tes (Analisis Uji Independent sample test) menggunakan SPSS 21 memperoleh nila sig (2-tailed) yaitu 0,000. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan Media Adobe Flash lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran CPS

(*Creative Problem Solving*) tanpa Media Adobe Flash. Dari hasil analisis data aktivitas siswa tersebut, maka dapat disumpulkan bahwa aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving)* tanpa menggunakan media Adobe Flash pada materi logaritma di SMA Payatan Daha Kediri.

4. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran CPS *(Creative Problem Solving)* dengan media Adobe Flash lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving)* tanpa menggunakan media Adobe Flash. Hal ini terlihat dari hasil penelitian dan pembahasan yang menyatakan bahwa nilai sig(1-tiled) = 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak. Artinya rata-ratahasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Maka dapat disumpulkan bahwa, Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) dengan Media Adobe Flash lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) tanpa Media Adobe Flash.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arikunto, Suharsini. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Baharudin. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Adobe Flash CS3 dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Instalasi Penerangan Listrik pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Prosiding Konvensi Nasional Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (APTEKINDO), (Online) 7 (1): 2-7, tersedia: http://www.jurnal.upi.co.id, diunduh 8 Januari 2016.

Depdiknas. 2005. *Kemampuan Guru dalam Mengajarkan Matematika*. Diakses dari http://www.dikdasmen.depdiknas.go.id/htm/info-Dikdasmen/info-6hal-07.htm diunduh pada tanggal 25 Desember 2015

Djamarah, Saiful Bahri, dan Zain, Aswan. 2006. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving *(CPS)* berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat Tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas*

Pendidikan Ganesha, (Online), 2 (1): 4-12, tersedia: http://www.ejournal.undiksha.ac.id, diunduh 8 Januari 2016.

Huda, Miftakul S. Pd.. 2013. *Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Kurnianingsih, Sri. 2006. *Matematika untuk kelas X SMA/MA*. Jakarta : Erlangga

Nugroho, Purna Bayu. 2012. *Efektivitas Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp) dengan Metode Talking Stick dan Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MAN Maguwoharjo Slema (Penelitian Eksperimen Pokok Bahasan Trigonometri)* Skripsi UN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA. Yogyakarta

Pepkin, K. 2000. *Creative Problem Solving in Math*. (Online), tersedia: http://www.artofproblemsolving.com pada tanggal 25 Desember 2015

Peter Salim & Yenny Salim. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern Lish Press.

Rahman, B. 2009. *Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematik Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Creative Problem Solving (CPS) dengan Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Konvensional.* Skripsi FPMIPA UPI. Bandung

Robert M. Gagne.1977. *The Conditions of Learning*. New York : Holt, Rinehart and Winston.

Sekjend MPR RI. 2010. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. MPR RI

Siswadi I.B. Indra Pratama,I.B. Gd. Surya Abadi, I Gusti Agung Oka Negara. 2014. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM (CPS) SOLVING BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD GUGUS VI PANGERAN DIPONOGORO DENPASAR BARAT TAHUN AJARAN 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, (Online), 2 (1): 4-12, tersedia: http://ejournal.undiksha.ac.id , diunduh 14 Februari 2016.

Sudewa, Dewa G.O., Wayan Sujana DBKT, Ngr SemaraPutra. 2014. Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Menggunakan Media Flash CD

Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Semester I SD Negeri 6 SUKAWATI. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, (Online), 2 (1): 4-10, tersedia: http://ejournal.undiksha.ac.id , diunduh 14 Februari 2016.

Sudjana, N. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitaf, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suhendi, Edi. 2009. *Kreatif dengan Adobe Flash Professional*. Bandung: Yrama Widya.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar