

IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DI SMP NEGERI 1 TILONGKABILA

Dewita Gusasi*

Universitas Negeri Gorontalo, Bone Bolango, Gorontalo, Indonesia, Kode 96583

Perry Zakaria

Universitas Negeri Gorontalo, Bone Bolango, Gorontalo, Indonesia, Kode 96583

Lailany Yahya

Universitas Negeri Gorontalo, Bone Bolango, Gorontalo, Indonesia, Kode 96583

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media gambar berbasis powerpoint untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 SMP Negeri 1 Tilongkabila berjumlah 30 orang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan. Instrument penelitian merupakan hasil dari nilai yang diperoleh peserta didik dari tes kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi data dan diagram. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah observasi guru, observasi siswa, dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Penelitian ini menggunakan metode PTK, prosedur penelitian mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Penelitian terdiri dari 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru hanya mencapai 66,67%, dan kegiatan siswa 58,33% dengan kriteria baik serta tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang tuntas hanya berjumlah 14 orang atau 46,67% sedangkan siswa yang belum tuntas terdapat 16 orang atau setara dengan 58,33%. Karena indikator keberhasilan tidak tercapai yakni minimal 80%, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, hasil observasi kegiatan guru 94,45% dan kegiatan siswa 88,89% dengan kriteria baik dan sangat baik, serta tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terdapat 26 siswa tuntas atau 86,67%. Disimpulkan bahwa implementasi media gambar berbasis powerpoint mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Kata Kunci: media gambar, powerpoint, pemecahan masalah

Abstract. This study aims to implement PowerPoint-based image media to improve students' mathematical problem-solving skills. The subjects of this study were 30 students in class VII-2 of SMP Negeri 1 Tilongkabila, consisting of 12 boys and 18 girls. The research instrument was the results of the students' scores on a mathematical problem-solving test on data and diagrams. The data analysis techniques in this study were teacher observation, student observation, and mathematical problem-solving ability tests. This study used the action research method, with research procedures including planning, action, observation, and reflection. The research consisted of two cycles. The results of the research in cycle I showed that the results of observations of teacher activities only reached 66.67%, and student activities 58.33% with good criteria, and the level of students' mathematical problem-solving skills that were complete was only 14 students or 46.67%, while there were 16 students or 58.33% who were not yet complete. Because the success indicator of at least 80% was not achieved, the research continued to cycle II. In cycle II, the results of observations of teacher activities were 94.45% and student activities were 88.89% with good and very good criteria, and the level of students' mathematical problem-solving skills was 26 students or 86.67%. It is concluded that the implementation of PowerPoint-based image media can improve students' mathematical problem-solving skills.

Keywords: image media, PowerPoint, problem solving

Sitasi: Gusasi, D., Zakaria, P., Yahya, L. 2025. Implementasi Media Gambar berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis di SMP Negeri 1 Tilongkabila. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 11(1): 85-93.

| | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| Submit: 18 September 2025 | Revise: 30 September 2025 | Accepted: 16 Oktober 2025 | Publish: 18 Oktober 2025 |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|

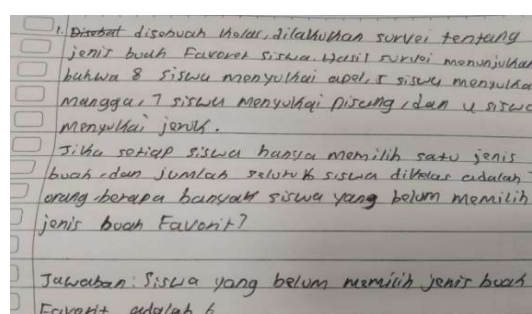
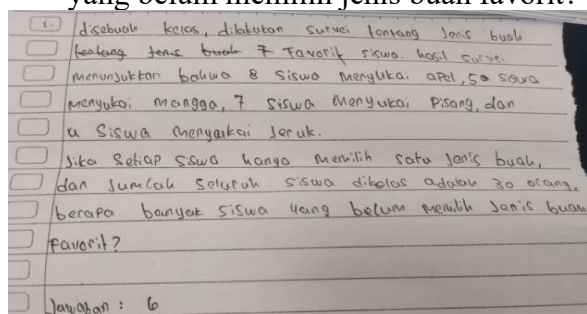
PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai karena berguna dalam kehidupan sehari-hari ataupun bidang lainnya. Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang, sebagaimana yang dinyatakan dalam UU No.23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan matematika” (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional,2003:17).

Dalam pendidikan matematika, pembelajaran matematika memiliki peran strategis karena tidak hanya mengajarkan konsep-konsep numerik, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran matematika menurut Permendiknas yaitu siswa dapat melakukan pemecahan masalah yang merupakan salah satu kegiatan matematika yang di anggap penting baik oleh para guru maupun siswa disemua tingkatan mulai dari Sekolah Dasar sampai SMA (Sriwahyuni & Maryati, 2022). Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, khususnya di SMPN 1 Tilongkabila masih tergolong rendah pada materi Data dan Diagram. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau diagram. Mereka cenderung hanya menghafal rumus tanpa benar-benar memahami konsep dasar dari penyajian data. Akibatnya, ketika diberikan soal yang berbentuk masalah kontekstual, siswa kesulitan mengaitkan antara informasi dalam soal dengan langkah-langkah penyelesaiannya.

Hal ini didukung dengan adanya observasi sebelumnya yang telah dilakukan dikelas VII-2 SMPN 1 Tilongkabila dimana peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal menggunakan pemecahan masalah. Kesulitan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut yang menunjukkan hasil ulangan harian peserta didik dengan soal sebagai berikut:

“Di sebuah kelas dilakukan survei tentang jenis buah favorit siswa. Hasil survei menunjukkan bahwa 8 siswa menyukai apel, 5 siswa menyukai mangga, 7 siswa menyukai pisang, dan 4 siswa menyukai jeruk. Jika setiap siswa hanya memilih satu jenis buah, dan jumlah seluruh siswa di kelas adalah 30 orang, berapa banyak siswa yang belum memilih jenis buah favorit?”.



Gambar 1. Hasil Ulangan Peserta Didik

Seperti yang terlihat diatas, kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan pemecahan masalah masih terbilang rendah. Dari soal yang diberikan diatas peserta didik belum mengenali

apa yang diketahui, apa yang ditanyakan hingga pada tahap memberikan kesimpulan. Peserta didik langsung menuliskan jawaban tanpa menuliskan apa yang diketahui dan langkah-langkah penyelesaiannya. Ini dikarenakan peserta didik hanya mengikuti hasil jawaban teman-temannya karena malas mengerjakan atau tidak paham dengan cara penyelesaian soal pemecahan masalah yang diberikan.

Dalam upaya untuk mengatasi tantangan ini, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran adalah perangkat dan sumber daya yang memudahkan penyampaian informasi dan meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan matematika. Media pembelajaran berbantuan powerpoint akan sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media ini dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Ariyantini & Tegeh, 2022). Salah satu media yang potensial adalah *powerpoint* yang dilengkapi dengan gambar.

Media *powerpoint* adalah *powerpoint* yang diaplikasikan dengan fitur-fitur yang terdapat pada insert, animation dan transition, sehingga slide yang dihasilkan tidak berjalan satu arah, dan dapat dikontrol oleh pengguna (Natalia & Tangkin, 2022). Media gambar dalam *PowerPoint* dapat berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan representasi visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, penyajian data dalam bentuk gambar atau diagram yang menarik dan kontekstual dapat membantu siswa memahami isi data, pola hubungan antar data, dan bagaimana menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengannya.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan adanya permasalahan dalam keberagaman pemecahan masalah matematis siswa yang dipengaruhi oleh minimnya media visual yang membuat siswa kesulitan mengerjakan soal pemecahan masalah karena penjelasan yang diberikan kurang dilengkapi dengan contoh visual atau gambar. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengimplementasikan media gambar berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran data dan diagram. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk membenahi mutu praktik dan pembelajaran dikelas khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Yanuarto et al., 2021). Desain penelitian yang digunakan model Kemmis & Mc. Taggart, yaitu mulai dari: perencanaan; tindakan; observasi; dan reflexi (Utomo et al., 2024).

Teknik penetapan sampel yang digunakan adalah purposive sampling yakni mengumpulkan ilustrasi dengan tanpa bersumber pada random, wilayah ataupun strata, melainkan bersumber pada terdapatnya pandangan yang berfokus pada tujuan tertentu (Prof. H. Hafied Cangara, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-2 SMP Negeri 1 Tilongkabila, Jl. HB Jassin No. 153, Desa Bongoime, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango, Prov. Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek di penelitian ini berjumlah 30 peserta didik, 12 diantaranya laki-laki dan 18 perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi yang merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Observasi ini menggunakan lembar observasi aktivitas kegiatan guru terkait proses pelaksanaan pembelajaran, serta tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam materi data dan diagram pada akhir tiap siklus. Dalam pembuktian keabsahan instrument dalam penelitian, hal yang akan dilakukan terlebih dahulu yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat

valid dan tidak validnya kebenaran dari instrument yang digunakan. Reliabilitas instrumen penelitian merupakan alat yang menunjukkan hasilnya tidak berubah atau konsisten (Habuke et al., 2022).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu: analisis data hasil tes menggunakan analisis kuantitatif. Misalnya, mencari nilai rerata, presentase kebenaran hasil, dan lain-lain; adapun data analisis hasil observasi menggunakan lembar observasi yang dianalisa secara deskriptif dan diolah dengan menghitung jumlah aspek yang diamati pada setiap kriteria yang ditetapkan Kriteria ketuntasan yang digunakan adalah apabila nilai siswa lebih dari 60 maka dinyatakan tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus, setiap siklus dilakukan dengan 3 kali pertemuan, dimana 2 kali pertemuan pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi. Setiap siklus meliputi empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yang diperoleh disajikan dalam data hasil pengamatan kegiatan guru, juga data hasil pengamatan kegiatan siswa, dan data hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi data dan diagram.

Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat 18 aspek penilaian yakni 6 aspek untuk kegiatan pendahuluan, 8 aspek untuk kegiatan inti, dan 4 aspek untuk kegiatan penutup. Dari hasil pengamatan pertemuan pertama dalam proses pembelajaran terdapat 4 kegiatan yang mencapai kategori sangat baik, terdapat 7 aspek penilaian untuk kategori baik, selanjutnya untuk kategori cukup baik terdapat 6 aspek penilaian yakni guru cukup baik menyampaikan sub topik yang akan dipelajari, guru cukup baik menyampaikan tujuan pembelajaran, guru cukup baik membagi siswa dalam kelompok belajar dengan jelas(heterogen), guru cukup baik memberikan apresiasi dan memberikan tanggapan/respon, guru cukup baik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, guru cukup baik memberikan topik yang hendak diulas di pertemuan mendatang, selanjutnya terdapat satu aspek penilaian untuk kriteria kurang baik yakni guru tidak memberikan penguatan dari materi yang sudah dipelajari dan menyimpulkan materi pembelajaran bersama peserta didik.

Selanjutnya pada pertemuan kedua terdapat 8 penilaian untuk aspek sangat baik, terdapat 5 penilaian aspek untuk kategori baik, terdapat 5 penilaian aspek untuk kategori cukup baik yakni guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan apersepsi, guru membagi siswa dalam kelompok belajar dengan jelas(heterogen), guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, dan juga guru memberitahukan bahwa pertemuan selanjutnya akan diadakan ujian tes tertulis.

Tabel 1. Persentase Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I

| Kriteria Penilaian | Jumlah Aspek | | | | Rata-rata |
|--------------------|--------------|------------|--------------|------------|------------|
| | Pertemuan I | | Pertemuan II | | |
| | Aspek | % | Aspek | % | |
| Sangat Baik | 4 | 22,22 | 8 | 44,44 | 33,33 |
| Baik | 7 | 38,9 | 5 | 27,78 | 33,34 |
| Cukup Baik | 6 | 33,33 | 5 | 27,78 | 30,55 |
| Kurang Baik | 1 | 5,56 | 0 | 0 | 2,78 |
| Jumlah | 18 | 100 | 18 | 100 | 100 |

Pada tabel 1 berdasarkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan menerapkan media gambar berbasis *powerpoint* dan dengan perencanaan modul ajar yang ada, serta kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran dalam siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kriteria baik dan sangat baik mencapai rata-rata 66,67%.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat 18 aspek-aspek penilaian, yang terdiri dari 6 aspek untuk kegiatan pendahuluan, 8 aspek penilaian untuk kegiatan inti, dan 4 aspek penilaian terakhir untuk kegiatan penutup. Pada pertemuan pertama terdapat 4 aspek penilaian untuk kriteria penilaian sangat baik, terdapat 7 aspek penilaian untuk kriteria baik, terdapat 7 aspek penilaian untuk kriteria penilaian cukup baik yakni siswa cukup baik menyimak sasaran pembelajaran yang diberikan pendidik, murid cukup baik berpartisipasi aktif dalam pembentukan kelompok, siswa cukup baik melakukan diskusi kelompok dan membaca buku untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan, siswa cukup baik mengumpulkan berbagai data yang diperlukan untuk memecahkan masalah dengan bantuan guru, siswa cukup baik dalam melakukan presentasi kesimpulan pendapat kelompok didepan kelas, murid cukup baik mengkaji ulang proses dan hasil presentasi yang telah dipaparkan sesuai arahan guru, dan siswa cukup baik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, selanjutnya terdapat 1 aspek penilaian untuk kriteria kurang baik yakni siswa tidak memperhatikan dan merespon apersepsi yang disampaikan guru.

Selanjutnya untuk pertemuan kedua, terdapat 5 aspek penilaian untuk kriteria sangat baik, terdapat 5 aspek penilaian untuk kriteria baik, ada 6 aspek penilaian untuk kriteria cukup baik yakni siswa cukup baik mengamati sasaran pembelajaran yang diberikan pendidik, murid cukup baik berpartisipasi aktif dalam pembentukan kelompok, siswa cukup baik mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dengan bantuan guru, siswa cukup baik berpartisipasi aktif dalam kegiatan presentasi dan diskusi kelas, siswa cukup baik mengkaji ulang proses dan hasil presentasi yang telah dipaparkan sesuai arahan guru, dan siswa cukup baik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Selanjutnya terdapat 1 aspek penilaian untuk kriteria kurang baik yakni siswa kurang baik memperhatikan dan merespon apersepsi yang disampaikan guru.

Tabel 2. Persentase Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus I

| Kriteria Penilaian | Jumlah Aspek | | | | Rata-rata |
|--------------------|--------------|------------|--------------|------------|------------|
| | Pertemuan I | | Pertemuan II | | |
| | Aspek | % | Aspek | % | |
| Sangat Baik | 4 | 22,22 | 5 | 27,78 | 25 |
| Baik | 6 | 33,33 | 6 | 33,33 | 33,33 |
| Cukup Baik | 7 | 38,89 | 6 | 33,33 | 36,11 |
| Kurang Baik | 1 | 5,56 | 1 | 5,56 | 5,56 |
| Jumlah | 18 | 100 | 18 | 100 | 100 |

Pada tabel 2 disimpulkan bahwa pertemuan pertama dan kedua pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media gambar berbasis *powerpoint* dengan penilaian secara keseluruhan aspek kegiatan yang dimana terdiri dari 18 aspek kegiatan maka dengan mengacu indikator keberhasilan yang memenuhi kategori baik dan sangat baik hanya mencapai rata-rata 58,33%.

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada Rabu, 21 Mei 2025. Peneliti melaksanakan evaluasi kepada siswa dengan memberikan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berupa soal essay dengan jumlah 5 butir soal. Tes dilakukan pada 30 orang siswa, dengan banyaknya jumlah tes yakni 5 butir soal, dimana skor maksimum 80 dan skor minimum 60.

Tabel 3. Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siklus I

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase | Ketuntasan |
|--------------|--------------|------------|--------------|
| ≥ 60 | 14 | 46,67 | Tuntas |
| < 60 | 16 | 53,33 | Tidak Tuntas |
| Total | 30 | 100 | |

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada tabel 3 hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siklus I dengan menerapkan media gambar berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi data dan diagram membuktikan bahwa dari 30 orang siswa, hanya 14 orang siswa yang mencapai ketuntasan diatas nilai KKM atau diatas nilai 60 dengan rentang nilai yang diperoleh 60-61 dengan persentase 46,67%, sementara 16 orang siswa lainnya yang tidak tuntas atau dibawah nilai KKM atau dibawah nilai 60 dengan rentang nilai yang diperoleh 34-38 dengan persentase 53,33%. Ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan yakni 80%. Untuk itu, penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kegiatan guru selama proses pembelajaran, sama seperti yang terdapat pada siklus I yakni 18 aspek penilaian yakni 6 aspek untuk kegiatan pendahuluan, 8 aspek untuk kegiatan inti, dan 4 aspek untuk kegiatan penutup. Berdasarkan observasi pada perjumpaan ke-1, diperoleh 0 aktivitas yang termasuk dalam kategori kurang baik, sedangkan terdapat 2 aktivitas lainnya mencapai kategori cukup baik. Sedangkan pada pertemuan kedua sudah tidak terdapat penilaian yang cukup baik ataupun kurang baik.

Tabel 4. Persentase Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II

| Kriteria Penilaian | Jumlah Aspek | | | | Rata-rata |
|--------------------|--------------|------------|--------------|------------|------------|
| | Pertemuan I | | Pertemuan II | | |
| | Aspek | % | Aspek | % | |
| Sangat Baik | 10 | 55,56 | 12 | 66,67 | 61,12 |
| Baik | 6 | 33,33 | 6 | 33,33 | 33,33 |
| Cukup Baik | 2 | 11,11 | 0 | 0 | 5,55 |
| Kurang Baik | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah | 18 | 100 | 18 | 100 | 100 |

Pada tabel 4 berdasarkan kemampuan guru dalam menjaga pembelajaran melalui media gambar berbasis powerpoint dengan perencanaan pembelajaran modul, dan kemampuan guru mengelola pembelajaran dalam siklus II dengan kedua kriteria yakni baik dan sangat baik mencapai rata-rata 94,45%.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan pada kegiatan siswa pada proses pembelajaran, sama seperti siklus I terdapat 18 aspek penilaian yakni 6 aspek untuk kegiatan pendahuluan, 8 aspek untuk kegiatan inti, dan 4 aspek untuk kegiatan penutup. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama terdapat 3 kegiatan untuk kategori cukup baik yakni siswa cukup baik berpartisipasi aktif dalam kegiatan presentasi dan diskusi kelas, siswa cukup baik mengkaji ulang proses dan hasil presentasi yang telah dipaparkan sesuai arahan guru, siswa cukup baik dalam melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, kemudian 0 kegiatan untuk kriteria penilaian kurang baik. Selanjutnya di perjumpaan ke-2 hanya diperoleh 1 aspek aktivitas untuk kriteria penilaian cukup baik, yakni siswa cukup baik dalam melaksanakan refleksi atas aktivitas yang telah dilaksanakan, serta tidak terdapat aspek kegiatan untuk kriteria penilaian kurang baik.

Tabel 5. Persentase Hasil Kegiatan Siswa Pada Siklus II

| Kriteria Penilaian | Jumlah Aspek | | | | Rata-rata |
|--------------------|--------------|------------|--------------|------------|------------|
| | Pertemuan I | | Pertemuan II | | |
| | Aspek | % | Aspek | % | |
| Sangat Baik | 9 | 50 | 12 | 66,67 | 58,33 |
| Baik | 6 | 33,33 | 4 | 22,22 | 30,56 |
| Cukup Baik | 3 | 16,67 | 2 | 11,11 | 11,11 |
| Kurang Baik | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah | 18 | 100 | 18 | 100 | 100 |

Dari tabel 5 diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus ke dua menunjukkan kemampuan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media gambar berbasis powerpoint dengan persentase rata-rata yang dihasilkan mencapai 88,89% dalam kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan siswa pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus II ini dapat memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 80%.

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada Senin, 2 Juni 2025. Peneliti melaksanakan evaluasi kepada siswa dengan memberikan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berupa soal essay dengan jumlah 5 butir soal. Tes ini dilakukan pada 30 orang siswa sama seperti pada siklus I, dengan banyaknya jumlah tes yakni 5 butir soal, yang dimana untuk skor maksimum 80 dan skor minimum 60.

Tabel 6. Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siklus II

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase | Ketuntasan |
|--------------|--------------|------------|--------------|
| ≥ 60 | 26 | 86,67 | Tuntas |
| < 60 | 4 | 13,33 | Tidak Tuntas |
| Total | 30 | 100 | |

Ketuntasan tes hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada siklus I adalah 46,67% sedangkan pada siklus II mencapai 86,67% sehingga dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 40% dari seluruh siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 60. Hal ini sesuai dengan temuan (Nazaretha et al., 2022) bahan ajar berbasis media PowerPoint video dinyatakan sangat valid, sangat berguna, dan cukup efisien dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Dari tabel 6 bisa dilihat bahwa banyaknya siswa dengan jumlah 30 orang siswa yang telah mengikuti tes, terdapat 26 orang siswa dengan persentasenya 86,67% siswa telah mendapatkan nilai di atas ketuntasan minimum atau diatas nilai 60 sesuai dengan standar KKM yang telah ditetapkan sebelumnya, dan hanya terdapat 4 siswa atau setara dengan 13,33% siswa yang tidak mencapai ketuntasan atau dibawah standar KKM. Hal ini juga menunjukkan bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mendapatkan peningkatan dari siklus sebelumnya, dan kondisi ini juga sejalan dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yakni 80%. Oleh karena itu, pembelajaran dianggap cukup sampai pada siklus II. Sejalan dengan pendapat (Latri et al., 2023) media PowerPoint dapat meningkatkan minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis menunjukkan peningkatan di setiap indikator. Berikut ini penjelasan mengenai masing-masing indikator pemecahan masalah matematis siswa. Indikator yang pertama adalah memahami masalah dengan persentase rata-rata 5,56%. Memahami masalah adalah menemukan informasi yang relevan dengan masalah itu dan memisahkan elemen yang tidak relevan (Sagita et al., 2023). Peningkatan pada indikator terlihat dari awal, ketika siswa menelaah LKPD yang mengandung investigasi statistika dari guru, memahami masalah yang disampaikan melalui media gambar di powerpoint, berdiskusi dalam kelompok serta membaca buku untuk menyelesaikan LKPD, sehingga mereka terlatih untuk memahami inti dari masalah sebagai langkah awal dalam

memecahkan masalah. Tetapi, ada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami masalah.

Indikator kedua adalah menyusun rencana dengan persentase 11,11% menjadi 38,89%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa dapat menyusun rencana dengan memahami masalah melalui bimbingan dari guru untuk siswa atau kelompok yang kesulitan. Meskipun begitu, ada siswa yang belum sepenuhnya berhasil dalam menciptakan solusi untuk masalah yang ada. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Tunnajach, 2021) bahwa siswa memiliki rencana pemecahan masalah dengan memilih suatu strategi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

Indikator ketiga adalah melaksanakan rencana dengan persentase 22,22% menjadi 33,33%. Siswa berlatih dengan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya berhasil dalam melaksanakan rencana untuk menyelesaikan soal. Menurut pendapat (Ulfa et al., 2022) dalam melaksanakan rencana hal yang dapat dilakukan adalah melengkapi model matematis.

Indikator keempat adalah mengecek kembali dengan persentase 22,22% menjadi 66,67%. Terdapat peningkatan pada kemampuan siswa untuk mengkaji ulang hasil presentasi yang telah dipaparkan, merefleksikan kegiatan pembelajaran, dan mencatat penguatan dari materi pembelajaran. Namun, masih ada siswa yang belum mahir mengecek kembali penyelesaian yang dilakukan. Sejalan dengan penelitian (Novianti, 2021) mengecek kembali yakni dapat menjelaskan hasil yang diperoleh dengan cara mengaitkan dengan permasalahan awal.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa komponen-komponen dalam pembelajaran menggunakan media gambar berbasis *powerpoint* telah mengalami peningkatan setelah dilakukan refleksi ke siklus II. Hal ini terbukti dengan meningkatnya aktivitas kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam pembelajaran dan hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi data dan diagram. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika (Aliya et al., 2024) sehingga penetapan hipotesis tindakan penelitian ini jika guru mengimplementasikan media gambar berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran materi Data dan Diagram, maka kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII-2 SMP Negeri 1 Tilongkabila akan meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan bisa disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan media gambar berbasis *PowerPoint* bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam pembelajaran data dan diagram dikelas VII-2 SMP Negeri 1 Tilongkabila. Hal berikut dari peningkatan ketuntasan siswa dari 46,67% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus II. Dengan demikian, indikator kemampuan pemecahan masalah matematis siswa telah tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 80%. Artinya pembelajaran dengan mengimplementasikan media gambar berbasis *PowerPoint* sanggup meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa maka hipotesis bisa diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, N., Putri, M., Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., & Sari, E. C. (2024). *Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian*. 01(02), 195–202.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

- Ariyantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 250–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. . (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110. <https://doi.org/10.34312/euler.v10i1.14496>
- Lastri, F., Nissa, I. C., & Yuliyanti, S. (2023). Model Problem Based Learning dengan Media Power Point untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Media Pendidikan Matematika*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.33394/mpm.v11i1.8221>
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1017–1025. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2676>
- Nazaretha, R., Hendriana, H., Zanthi, L. S., Siliwangi, I., Terusan, J., Sudirman, J., Cimahi, J., & Barat, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Powerpoint Video Pada Materi Spldv Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3), 669–680. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.669-680>
- Novianti, D. E. (2021). Penanaman Pendidikan Karakter melalui Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i2.1302>
- Prof. H. Hafied Cangara, M. S. P. D. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 335–344. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1109>
- Tunnajach, N. F. (2021). MATH LOCUS : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Kontekstual pada Materi Trigonometri Ditinjau dari Perbedaan Gender Analysis of Students ' Mathematical Prob. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 7–14.
- Ulfa, Y. L., Roza, Y., & Maimunah, M. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Jarak pada Bangun Ruang. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 415–424. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1426>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yanuarto, W. N., Fahmi, Astuti, Wijayanti, & Tarjo, D. C. S. H. M. S. S. J. M. L. R. L. H. K. R. M. M. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).