

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PRESENTASI *POWERPOINT* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS
VIII SEMESTER GANJIL MTS AL IKHLAS TANJUNG BINTANG
LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Lita Awaliyyah¹, Joko Sutrisno AB², Arinta Rara Kirana³
STKIP PGRI Bandar Lampung

[¹*litaawaliyyah10@gmail.com*](mailto:litaawaliyyah10@gmail.com), [²*jokosutrisnoab@yahoo.com*](mailto:jokosutrisnoab@yahoo.com),
[³*arintarara@gmail.com*](mailto:arintarara@gmail.com)

Abstrak: Permasalahan yang ditemukan pada penelitian adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, Karena itu penelitian bertujuan untuk menganalisis perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan media presentasi *Power Point* dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas VIII semester ganjil Mts Al Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian yang menerapkan media penggunaan presentasi *Power Point* sebagai kelas eksperimen dan kemampuan pemecahan masalah matematika sebagai kelas konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang, dengan sampel dipilih menggunakan teknik cluster random sampling sebanyak dua kelas. Kelas tersebut yaitu VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes berupa essay terdiri dari lima butir soal yang sudah dinyatakan valid dan reliabel. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus t-hit. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik t-test diperoleh nilai $t_{hit} = 6.98$. Dari tabel distribusi t pada taraf signifikan 5 % diketahui $t_{daf} = t((1-\alpha)) = 1.67$ artinya $t_{hit} > t_{daf}$ yaitu $6.98 > 1.67$, sehingga dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh model penggunaan media presentasi power point terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII Semester Ganjil MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2021/2022".

Kata kunci: Media Presentasi *PowerPoint*, Kemampuan Pemecahan Masalah

Abstract: *The problems found in the study was the low mathematical problem solving abilities of student's. Therefore, the study aimed to determine the effect of using powerpoint presentation media on the mathematical problem solving ability of eighth graders in odd Semester MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang in the 2021/2022 academic year. The research method used is experiment. The population in this study were all students of class VIII MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang, with the sample selected using the cluster random sampling technique of 2 classes. The class is VIII D as the experimental class and class VIII E as the control class. The data collection was performed using a test technique in the form of essays consisting of 5 question's that have been declared valid and reliability. The results of testing the hypothesis in this*

study using the t-hit formula. Based on the results of hypothesis testing using the t-hit statistical formula, the value of $t = 6.98$ was obtained. From the distribution table t at a significant level of 5% it is known $t_{daf} = t_{(1-\alpha)} = 1.67$ meaning $t_{hit} > t_{daf}$ is $6.98 > 1.67$, so it can be concluded that "There is an influence of using powerpoint presentation media the mathematical problem solving ability of eighth graders in odd Semester MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang in academic year 2021/2022 academic year".

Keywords: *powerpoint presentation media, Problem Solving Ability*

PENDAHULUAN

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan pemecahan masalah matematika belum sepenuhnya terealisasi dalam pembelajaran matematika. Seperti yang terjadi pada kelas VIII MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan. Hasil prapenelitian, menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang digunakan belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan matematis siswa serta belum sepenuhnya berbasis teknologi informasi sebagaimana tuntutan perkembangan zaman. Akibatnya pembelajaran matematika kurang mengeksplor kreativitas siswa. Terlebih pada pembelajaran jarak jauh saat ini sangat menuntut kreativitas mandiri siswa. Kemampuan matematika siswa pada akhirnya belum maksimal.

Salah satu kemampuan matematika siswa yang belum terasah secara maksimal melalui pembelajaran di kelas VIII MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang adalah kemampuan pemecahan masalah matematika. Berdasarkan hasil prapenelitian menunjukkan bahwa hasil siswa pada pelajaran matematika masih belum mampu memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan. Hasil ini menggambarkan kurang maksimalnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, mengingat soal tes yang diberikan guru untuk mendapatkan nilai siswa pada mata

pelajaran matematika memuat soal pemecahan masalah. Peneliti juga memberikan tes awal pada siswa kelas VIII MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan untuk memperkuat fakta belum optimalnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dari seluruh siswa yang mengikuti tes awal hanya 16% siswa yang dapat dikatakan tuntas dalam belajar, dan 84% siswa yang belum mencapai (KKM) yang telah ditetapkan tersebut. Tentunya hal ini jauh dari harapan.

Selain itu, fakta prapenelitian lainnya diperoleh bahwa perhatian siswa dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya tertuju pada diskusi pembelajaran. Sebagian siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika cenderung membosankan dan sulit dipahami. Kurangnya pemanfaatan media yang dapat memfasilitasi belajar siswa juga menjadikan pembelajaran kurang efektif, siswa terlihat belum sepenuhnya aktif, dan pembelajaran masih cenderung belum berpusat pada siswa. Pada akhirnya capaian hasil belajar siswa juga belum maksimal yang salah satunya adalah belum optimalnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa seperti hasil prapenelitian di atas. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan kemampuan yang kurang tereksplor tentunya sangat mempengaruhi kinerja siswa dalam memecahkan masalah.

Keadaan ini tentunya memerlukan penanganan, mengingat pentingnya kemampuan pemecahan

masalah matematika. Dengan analisis yang telah diperoleh salah satu solusi yang dapat diterapkan melalui media pembelajaran matematika yang menjadikan siswa secara lebih mandiri, dapat mengatasi kebosanan. Dengan analisis yang telah diperoleh salah satu solusi yang dapat diterapkan melalui media pembelajaran *Power Point*. Media ini dapat menjadikan pembelajaran interaktif, menarik, dan mudah dipahami siswa. Aplikasi ini juga termasuk ke dalam pembelajaran berbasis multimedia presentasi yang tentunya mendukung pelaksanaan kurikulum 2013.

Media *Power Point* mampu digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik. Berbagai fitur yang dapat digunakan pada media *Power Point* menjadikan media ini mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, dan gambar-gambar bergerak (animasi) maupun teks berjalan, yang bertujuan untuk menjadikan siswa lebih fokus dan bersemangat pada saat berjalannya proses mengajar berlangsung, sehingga sedikit demi sedikit dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar matematika dan diharapkan bisa dapat memperbaiki pada capaian hasil belajar siswa itu sendiri. Microsoft *Power Point* adalah program aplikasi untuk membuat atau mengolah data presentasi. Data presentasi yang dapat dibuat berupa teks, tabel, grafik, gambar, bagan organisasi, dan sebagainya (Gumawang, 2007:356 dalam Pramestika, 2020: 110). Microsoft *Power Point* ini bisa menghadirkan benda-benda untuk dijadikan contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan dan

mempercepat proses pembelajaran. Dengan demikian sudah sewajarnya jika *Power Point* menjadi solusi dalam pembelajaran matematika.

Siswa sebagai subjek akan dihadapkan pada slide demi slide yang berisi materi pembelajaran dan permasalahan pada matematika. Dengan demikian belajar matematika memaksa siswa untuk bisa memecahkan permasalahan yang terdapat pada slide-slide presentasi *Power Point*. Pada pelaksanaan di kelas guru sebagai pembimbing dan menyampaikan materi, sehingga siswalah yang lebih aktif di kelas, hal ini untuk mengurangi keributan yang kurang kondusif pada saat berjalannya pembelajaran. Perubahan sistem ini lah yang akan membuat siswa lebih semangat dan termotivasi, karena pembelajaran ini mejadi menarik perhatian siswa secara maksimal, sehingga ketertarikan siswa pada saat belajar diharapkan bisa berdampak positif pada pemecahan masalah matematika siswa.

Melalui media pembelajaran *Power Point* juga diharapkan mampu mengaktifkan serta memotivasi siswa kelas VIII MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan dalam belajar, inilah yang melatar belakangi penulis tertarik melakukan penelitian yang berhubungan dengan memanfaatkan media presentasi *Power Point* dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Presentasi *Power Point* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika siswa kelas VIII Semester Ganjil MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022".

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Chamberlin dalam Sutrisno AB (2019: 16) mendefinisikan bahwa pemecahan masalah sebagai usaha dalam mencari jalan keluar dari suatu kesulitan mencapai suatu tujuan yang tidak dengan segera dapat dicapai, sedangkan Mayer dalam Sutrisno AB (2019: 16) mengartikan pemecahan masalah sebagai aktivitas atau proses kognitif yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang memerlukan metode dalam penyelesaian. Di tambah oleh Hamalik dalam Sutrisno AB (2019: 17) yang menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan proses mental dan intelektual dalam menemukan dan memecahkan suatu masalah berdasarkan informasi dan data yang akurat, sehingga dapat di ambil kesimpulan yang tepat dan cermat.

Gagne (Ruseffendi, 1988) dalam Hendriana, dkk (2016: 33) menyatakan bahwa pemecahan masalah adalah tipe belajar yang tingkatnya paling tinggi dan kompleks dibandingkan dengan tipe belajar lainnya. Kemudian pemecahan masalah matematika sebagai suatu bagian umum, dari pendidikan matematika dan pembelajaran matematika. Branca (Sulastri, 2005) dalam Hendriana, dkk (2016: 33) menambahkan bahwa; (1) Kemampuan pemecahan masalah adalah tujuan umum dari pembelajaran matematika; (2) Pemecahan masalah meliputi metode, prosedur dan strategi yang merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika; (3) Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam pembelajaran matematika.

Menurut Ruseffendi (2006) dalam Hendriana, dkk (2016: 33) pemecahan masalah adalah tipe belajar yang lebih tinggi derajatnya dan lebih kompleks dari pada pembentukan aturan. Sejalan dengan hal itu, Polya (Suci dan Rosyidin, 2010) dalam

Hendriana, dkk (2016: 33) pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat di capai. Pemecahan masalah adalah komunikasi untuk menyelesaikan tugas matematika yang cara penyelesaiannya tidak dapat segera ditemukan namun harus melalui beberapa kegiatan lain yang relevan (Hendriana dan Sumarmo 2014: 33).

Alamsyah dan Noviyana (2019: 2) menambahkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus tertanam pada setiap peserta didik. Selanjutnya kemampuan pemecahan matematika menurut Polya (1985: 4) dalam Saryanto dan Noviyana (2020: 18) merupakan suatu usaha mencari jalan keluar dari kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu segera di capai.

Berdasarkan beberapa para ahli diatas, penulis menyimpulkan kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan atau usaha dalam mencari jalan keluar agar mendapat tujuan untuk memecahkan suatu masalah matematika guna menemukan solusi penyelesaian dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai tantangan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Indikator kemampuan pemecahan masalah matematika yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah yang dikemukakan oleh Polya (Komariah, 2003) dalam Hendriana, dkk (2016: 35). Dengan alasan indikator tersebut mudah dipahami oleh penulis.

B. Media Power Point

Menurut Suryani, dkk. (2018: 77) *Power Point* atau *Microsoft Office Power Point* adalah sebuah program yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi olah data,

Microsoft Office. Microsoft Power Point, sebagai salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidanya. Jelita (2010) dalam Kamil (2018: 65) menyatakan bahwa *microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah.

Menurut Rosyid, dkk (2019: 100) *Power Point* adalah program aplikasi untuk presentasi. Dengan menggunakan program ini memungkinkan presentasi membuat tampilan di layar silih berganti, dengan animasi seperti layaknya sebuah pertunjukan. Amalia (2014: 141) menambahkan bahwa media *Power Point* sebagai bagian dari fasilitas yang telah tersedia pada komputer merupakan salah satu piranti lunak dari paket *Microsoft Power Point* digunakan untuk membuat slide presentasi yang ditampilkan melalui layar komputer.

Pada dasarnya *Microsoft office Power Point* merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat. Dengan menggunakan *Microsoft office Power Point* memudahkan kita dalam merancang berbagai bahan presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video (Ahdar, 2018: 294). Sebagai salah satu teknologi multimedia, kegunaan terpenting dari teknologi ini adalah memudahkan instruktur menggabungkan berbagai multimedia ke dalam pengajaran dan instruksi mereka.

Suhendi dalam Maburri dan Hamzah (2020: 13) mengemukakan bahwa *Power Point* merupakan program aplikasi kantor bertipe *slide show* (lembar kerja yang merupakan kaca objek yang menampilkan objek

bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain dengan tampilan grafis yang menarik. Ziveria dan Purwandari (2020: 60) menambahkan bahwa *Power Point* sebagai sebuah alat bantu yang bersifat kondisional. Maksud kondisional di sini adalah dapat diperbanyak dan dapat dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan dan praktis. Praktis dalam penggunaan maupun dalam penyimpanan. Media ini dapat di simpan dalam bentuk data optik atau magnetik, seperti CD, *disket*, dan *flashdisk*.

Sumarmo yang dikutip Mulyawan (2013) dalam Maryatun (2015: 4-5) menyatakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* dapat dilakukan dengan; (1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan; (2) Jelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai; (3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan siswa selama proses pembelajaran; (4) Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk melibatkan mereka dalam diskusi interaktif; (5) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik; (6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang didiskusikan dalam tampilan slide; (7) Guru dan siswa membangun pemahaman dan menyimpulkan sesuai dengan pemikiran/argumentasi yang sudah disampaikan yang melibatkan peserta didik dengan memanfaatkan tampilan *Power Point*.

Kelebihan *Power Point*, Menurut Sanaky (2009) dalam Kamil (2018: 65-66) *Microsoft Power Point* memiliki beberapa kelebihan

diantaranya; (1) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas; (2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa; (3) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan; (4) Dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi. dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik; (5) Dapat dipergunakan berulang-ulang.

Suryani, dkk (2018: 78-79) menambahkan mengenai keunggulan yang dimiliki oleh *Microsoft Power Point* adalah sebagai berikut; (1) Terdapat fasilitas *undo* untuk membatalkan perlakuan dan *redo* untuk mengembangkan yang sudah dibatalkan; (2) Menampilkan struktur persentasi yang sudah disusun sebelumnya; (3) Dapat menambahkan grafik, tabel, *clip art*, music, film dan lainnya ke dalam slide presentasi; (4) Dapat di ubah sebagai *handout* presentasi; (5) Memudahkan pembuatan *slide* presentasi; (6) Menambahkan *Header* (kepala halaman) dan *Footer* (kaki halaman) ke slide presentasi; (7) Dilengkapi banyak *tools* untuk membuat sebuah presentasi yang bagus; (8) Dilengkapi fitur *export* ke pdf; (9) Adanya fitur kolaborasi; (10) Dilengkapi fitur *Cloud Service* dari *Microsoft*; (11) Menggunakan *Task Pane* untuk membuat presentasi baru, mencari dokumen, menggunakan desain *template*, *layout* serta menambahkan efek transisi dan animasi; (12) Menampilkan presentasi dengan menggunakan komputer, proyektor digital, dan atau melalui *Website*.

Selain kelebihan di atas, menurut menurut Mabruri dan Hamzah (2020 : 20-21) media *Power Point* juga memiliki kekurangan yaitu; (1) *Power Point* ini hanya dapat dijalankan/dioperasikan pada satu

sistem yaitu operasi *Windows*; (2) *Power Point* memiliki ketergantungan arus listrik sangat tinggi. (3) *Power Point* memiliki kendala bagi guru atau pendidik dengan kemampuan terbatas/cacat/disable.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media presentasi *Power Point*, kemudian dianalisis bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua kelas yaitu satu sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media peresentasi *Power Point* dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran Konvensional.

Pengukuran variabel penelitian menggunakan tes dalam bentuk sebanyak 5 (5) soal. Penelitian menggunakan rubric penilaian per item soal yang disesuaikan dengan indicator kemampuan pemecahan masalah matematika dari tiap soal. Instrument tes yang digunakan sudah divalidasi dan dinyatakan valid dengan kategori kuat.

Tabel 3
Hasil Uji Validitas

Item tes	r_{xy}	t_{hit}	t_{daf}	keterangan
1	0'70	0,53	7,81	Valid/tinggi
2	0'81	7'60	7,81	Valid/tinggi
3	0'91	12'35	7,81	Valid/tinggi
4	0'84	8'41	7,81	Valid/tinggi
5	0'87	9'86	7,81	Valid/tinggi

Pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa 5 item tes dinyatakan valid dengan kategori sangat kuat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini memberikan perbedaan mengenai pengaruh penggunaan media presentasi power point dalam kelas eksperimen yang berupa tayangan slide berisi materi pembelajaran yang akan di pecahkan oleh siswa baik mandiri maupun berkelompok, yang bertujuan memudahkan siswa dalam mempercepat proses pembelajaran. Media presentasi power point merupakan media yang dapat mendukung siswa dan guru pada saat proses berlangsungnya pembelajaran. Media power point ini mudah di buat dan mudah diterapkan, serta tampilannya pada setiap slide dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada setiap slide kita dapat menampilkan materi pembelajaran matematika dengan menggunakan audio dan visual yang berbeda-beda dan mampu mengaktifkan dan memotivasi siswa sehingga siswa lebih cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik, serta suasana pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Namun pada Ms. Power Point yang menampilkan slide agar terasa lebih menarik dibutuhkan gaya penyajian yang 'berbeda' dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di Ms. Power Point ditambah dengan sedikit sentuhan kreatifitas yang unik dan menarik, akan membuat media presentasi yang biasa saja menjadi luar biasa dengan adanya Ms. Power Point. Menurut Hikmah (2020: 16) dalam Purwanti, dkk (2020: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran power point dapat menarik minat belajar

siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

Dalam media presentasi power point tentunya memberi pembelajaran matematika dengan banyak animasi bargerak. Dengan adanya media ini akan mendukung interaksi antara siswa dan guru yang akan membuat kelas menjadi hidup dan menyenangkan. Seperti yang terlihat pada kelas VIII D sebagai kelas yang menggunakan media power point, siswa sangat tertarik dengan tampilan dalam power point dan selalu memperhatikan materi yang yang terdapat pada setiap slide power point yang diberikan dan berusaha memecahkan setiap permasalahan matematika yang terdapat dalam materi. Dalam proses berlangsungnya pembelajaran matematika siswa juga aktif dan antusias terhadap materi yang diterima dan selalu bersifat kritis dan mambangun kepercayaan siswa untuk selalu bertanya.

Selain menampilkan media presentasi power point di depan siswa, guru akan membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Agar siswa tersebut lebih memahaminya, maka segera menerapkannya dengan membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang sudah disiapkan. Siswa menjadi antusias dan berfikir kritis untuk berusaha bertanya kepada guru (tutor) dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Tentunya keadaan ini sangat berbeda dengan siswa kelas VIII E sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa menjadi terlihat pasif dan kurang antusias terhadap materi yang di terima. Bahkan siswa terlihat kurang aktif, merasa jenuh, dan menganggap pelajaran ini membosankan, serta ada beberapa siswa yang asik mengobrol dan bercandaan dengan temannya,

sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar kelas lain, dan siswa lebih tertarik dengan hal lainnya dibandingkan materi yang diberikan oleh guru. Hal ini juga terlihat rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan kelas eksperimen dengan siswa yang menggunakan kelas kontrol yaitu $77,59 > 57,50$. Data ini juga di dukung oleh analisis statistika yang dilakukan penulis dalam melaksanakan penelitian.

Berdasarkan analisis ststistika didapat $t_{hit} = 6,98$ dengan melihat criteria uji dengan taraf 5 % diperoleh $t_{daf} = 1,67$ $t_{hit} > t_{daf}$ pada taraf 5%, dimana dengan kriteria uji tidak terpenuhi sehingga H_0 ditolak, berarti H_a diterima yang artinya "rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan media presentasi power point lebih tinggi dari rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan pendekatan Konvensional pada kelas VIII semester ganjil MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022".

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa "Ada pengaruh penggunaan media presentasi power point terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII semester ganjil MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022".

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terurai, maka dapat diambil kesimpulan yaitu "Ada pengaruh medi pembelajaran kooperatif tipe *Media Power Point* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII

semester ganjil MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang tahun pelajaran 2021/2022". Perolehan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan Media Presentasi *Power Point* lebih tinggi yaitu 77,59 dibandingkan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model konvensional yaitu 63,55.

Demikian kesimpulan yang dapat peneliti kemukakan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MTs Al Ikhlas Tanjung Bintang Semester Ganjil tahun pelajaran 2021/2022". Semoga penelitian ini berguna bagi penulis sebagai peneliti pemula dan semoga bermanfaat bagi yang membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial, IAIN Parepare. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 18, (02), 287-302.
- Alamsyah dan Noviyana, H (2019). *Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan Matematika. 1, (1), 1-6
- Amalia, I.A. (2014). *Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini*. Jurnal Edueksos. III, (2), 127-144. Diunduh pada 12 Desember 2020.
- Hendriana, H., Rohaeti, E.E., dan Sumarmo, U. (2016). *Hard Skills*

- dan *Soft Skill Matematika Siswa*. Cimahi: STKIP Siliwangi Press.
- Kamil, P.M. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso*. *Jurnal Bioedusiana*. 3, (2), 64-68.
- Mabruri, dan Hamzah. (2020). *Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital, STIT YAPIMA Muara Bungo, Jambi*. *Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab*. 1, (1), 11- 22.
- Maryatun. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015*. *Jurnal Promosi*. 3, (1), 1-13. Diunduh pada 12 Desember 2020.
- Pramestika, L.A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 2, (1), 110-114.
- Purwanti, L, dan Widyaningrum, R, dan Melinda, S.A. (2020). *Analisis Penggunaan Media Power Point Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Analisis Kelas VIII*. *Journal of Biologi Education*. 3, (2), 1-10.
- Rosyid, M., Z., Sa'diyah, H., dan Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang. Literasi Nusantara.
- Saryanto, B., dan Noviyana, H. (2020). *Pengaruh Strategi Practice Rehearsal Pair Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Al-Azhar*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2, (1), 17-26.
- Suryani, N. dan Setiawan, A. dan Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, J. AB (2019). *Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri*. Tangerang. Lembaga Literasi Dayak.
- Ziveria, M., dan Purwandari, N. (2020). *Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al Kautsar*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1, (2), 56 64.