

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
MEDIA ANIMASI *MACROMEDIA FLASH* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
SISWA PADA MATERI KESEBANGUNAN DI KELAS
IX SMP SANTO XAVERIUS 2 KABANJAHE
T.A 2014/2015**

Justin Pandapotan Naibaho (NIM. 4103111044)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan *problem based learning* menggunakan media animasi *macromedia flash* pada materi kesebangunan di kelas ix smp santo xaverius 2 Kabanjahe T.A 2014/2015.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX-B SMP Santo Xaverius 2 Kabanjahe yang berjumlah 40 orang. Objek penelitian ini adalah peningkatan pemecahan masalah matematika siswa dengan menerapkan *problem based learning* menggunakan media animasi *macromedia flash*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

Hasil penelitian pada siklus I diperoleh siswa yang memahami masalah 95% (sangat baik), siswa yang mampu merencanakan penyelesaian masalah 67,5% (buruk), siswa yang mampu menyelesaikan masalah 67,5% (buruk), dan siswa yang mampu memeriksa kembali sebesar 57,5% (sangat buruk). Hasil penelitian pada siklus II diperoleh siswa yang memahami masalah 100% (sangat baik), siswa yang mampu merencanakan penyelesaian masalah 85% (baik), siswa yang mampu menyelesaikan masalah 82,5% (baik), dan siswa yang mampu memeriksa kembali sebesar 82,5% (baik).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan observer diperoleh pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti pada siklus I termasuk dalam kategori cukup dengan nilai 71,35 dan pada siklus II dalam kategori baik dengan nilai 77,27.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan penerapan *problem based learning* menggunakan media animasi *macromedia flash* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi kesebangunan di kelas ix smp santo xaverius 2 Kabanjahe T.A 2014/2015.