

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH  
MATEMATIKA SISWA DENGAN MEDIA POWER POINT  
KELAS VII SMP**

**Ade Yolanda (NIM. 4123311001)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan media powerpoint. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yang dilaksanakan dalam 2 siklus, siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan pada siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-4 SMP St Petrus Medan yang berjumlah 32 orang. Objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Berdasarkan hasil analisis data setelah pemberian tindakan diperoleh pada siklus I terdapat 20 orang siswa (62,5%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata kelas 69,68. Pada siklus II diperoleh 30 orang siswa (93,75%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata kelas 83,64. Dari siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu sebanyak 10 orang siswa (31,25%) dan nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 13,96. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, diperoleh pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus I termasuk dalam kategori kurang. Pada siklus II tingkat kemampuan peneliti mengelola pembelajaran termasuk kategori baik. Dengan demikian dapat dikatakan kelas tersebut telah memenuhi 85% kriteria ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII-4 SMP St Petrus Medan T.A 2016/2017 sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Powerpoint*, Pembelajaran *Problem Based Learning*, Kemampuan Pemecahan Masalah