



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 4960-4974

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model PBL Dengan Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Materi Luas Dan Volume Kubus Dan Balok

Maryam Suleman^{1✉}, Yamin Ismail², Tedy Machmud³, Majid⁴

Program Studi Pendidikan Matematika

Universitas Negeri Gorontalo

Email: maryamsuleman085@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian yang dipakai adalah Penelitian Deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Satap Tabongo yang dimana analisis soal yang diberikan. sampel yang terdapat dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa. Teknik yang digunakan dengan memberikan soal tes uraian luas dan volume kubus dan balok pada siswa sehingga dari jawaban siswa tersebut akan dianalisis berdasarkan indicator kemampuan pemecahan masalah. untuk mengukur bagaimana bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa digunakan 4 indikator, antara lain : (1) Kemampuan memahami masalah, (2) Kemampuan membuat rencana pemecahan masalah, (3) Kemampuan melaksanakan rencana pemecahan masalah, (4) Kemampuan menafsirkan hasil yang diperoleh. Hasil penelitian ini kategori cukup dengan presentase 55,73%. Selanjutnya untuk hasil setiap indicator : indicator 1 mencapai kategori tinggi dengan presentase 68,54%, indicator 2 mencapai kategori tinggi dengan presentase 69,38%, indicator 3 mencapai kategori rendah dengan presentase 36,94%, dan indicator 4 mencapai kategori sangat rendah dengan presentase 8,75%.

Kata kunci : *Kemampuan Pemecahan Masalah, Problem Based Learning, Multimedia Interaktif, Luas dan Volume Kubus dan Balok.*

Abstract

The research used is descriptive research. This study aims to look at the problem solving abilities of class VIII students of SMP Negeri 3 Satap Tabongo where the analysis of the questions is given. the sample contained in this study amounted to 20 students. The technique used is to provide students with a description of the area and volume of cubes and blocks so that the student's answers will be analyzed based on indicators of problem-solving ability. to measure how students' mathematical problem-solving abilities are used 4 indicators, including: (1) Ability to understand problems, (2) Ability to make problem-solving plans, (3) Ability to carry out problem-solving plans, (4) Ability to interpret the results obtained. The results of this study are in the sufficient category with a percentage of 55.73%. Furthermore, for the results of each indicator: indicator 1 reaches the high category with a percentage of 68.54%, indicator 2 reaches the high category with a percentage of 69.38%, indicator 3 reaches the low category with a percentage of 36.94%, and indicator 4 reaches the very low category with percentage 8.75%.

Keywords: *Problem Solving Ability, Problem Based Learning, Interactive Multimedia, Area and Volume of Cubes and Blocks.*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang amat sensial dan diajarkan pada setiap tingkatan Pendidikan baik SD, SMP, maupun SMA. Penguasaan pelajaran matematika oleh peserta didik melahirkan suatu kewajaran yang tidak dapat dinegosiasi lagi di dalam penataan daya pikir dan menetapkan pada saat fase kontravensi yang semakin bersaing masa ini. studi pendahuluan matematika yang dilakukan oleh (Suleang dkk:2020) matematika ialah suatu bidang studi yang memiliki peran penting dalam suatu Pendidikan. Hal ini sependapat (Rauf dkk:2021) matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat SD sampai perguruan tinggi.

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah terdapat dalam tujuan pembelajaran matematika. Studi pendahuluan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dilakukan oleh Menurut (Ristiyaningsih dkk:2021) Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah bagian yang sangat penting dalam proses belajar matematika.

Namun dapat dilihat dari kenyataannya bahwa dalam proses pembelajaran matematika di Indonesia lebih tepatnya di Gorontalo siswa belum paham pada materi yang bersifat abstrak, sebab dalam pembelajaran siswa lebih

banyak mendengar, menulis, dan memperbanyak mengerjakan soal dengan menggunakan rumus yang sudah ada, sehingga untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah matematis tersebut siswa masih berkurang.

Menurut (paputungan dkk:2021) pemecahan masalah matematis mempunyai peranan sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran matematika yang ada di sekolah. Pemecahan masalah adalah salah satu cara yang tepat untuk untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan mengerjakan soal matematika. Menurut Roebyanto dan Harmini (2017:14) pemecahan masalah adalah anggota dari silabus matematika yang begitu penting sebab saat prosedur pembelajaran peserta didik/siswa dimungkinkan mendapat pengalaman menggunakan pemahaman dalam ilmu yang telah dimiliki agar dipakai pada pemecahan masalah dengan sifat yang tidak rutin.

Menurut Octavia (2020:13) menerangkan model pembelajaran yakni kondisi abstrak yang menggambarkan tata cara yang terancang dalam pengelolaan aktivitas belajar untuk memenuhi sasaran belajar. Hal ini sependapat Patih, dkk (2020:68) bahwa sasaran awal pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah sebagai memajukan implementasi ilmu, penyelesaian perkara, dan kemandirian siswa yang menuntut ketekunan mereka dalam mengekspresikan, mendalami, dan mengatasi perkara.

Menurut (Ristyaningsih dkk:2021) PBL memiliki daya tarik tersendiri sebagai metode yang dapat dijadikan solusi pembelajaran, terutama dalam penerapannya pada topik tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kurang mampu memecahkan masalah matematika dalam bentuk cerita. Salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan bisa membantu siswa dapat lebih meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu model *problem based learning* (PBL). Model *problem based learning* ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, dalam pembelajaran matematika dipandang perlu adanya suatu cara yang harus dilakukan guru agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Salah satu terobosan yang bisa dilakukan guru ialah memanfaatkan teknologi yang ada saat ini berupa media pembelajaran interaktif. Menurut

Arsyad (2017) media pembelajaran adalah suatu cara yang berguna untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran sebenarnya. Misalnya buku, kaset yang berisi video, film atau dokumentasi, gambar, slide atau media elektronik seperti televisi dan komputer. Menurut pendapat Wibawanto (2017:2) media pembelajaran adalah akan membantu prosedur pembelajaran karena berhubungan dengan indera pendengaran dan pengamatan.

Menurut Sundayana (2015:29), dengan memanfaatkan media, konsep dan simbol matematika yang sebelumnya bersifat abstrak dapat berubah menjadi lebih nyata. Sehingga pembelajaran menggunakan media dapat memberikan manfaat langsung kepada siswa selama proses pembelajaran, merangsang siswa untuk belajar, mengatasi berbagai kekurangan guru saat pembelajaran, dan dapat menjadi cara yang tepat dalam menanamkan konsep dasar yang lebih baik.

Muyaroah dan Fajartia (2017:81) multimedia merupakan gabungan media yang mendasar komputer serta metode artikel yang mempunyai tugas untuk menciptakan, melingkupi, menghantarkan, dan mengambil pesan dalam gambaran naskah, audio, video grafik, dan lain sebagainya. Menurut Kabaruddin (2018:13) bahwa multimedia interaktif merupakan pola representasi memanfaatkan rencana aplikasi dalam komputer yang disatukan untuk aplikasi media baik visual maupun audio.

Menurut Robbia dan Husnul (2020:118) Multimedia interaktif adalah kombinasi teks, gambar, animasi, suara, dan video memandang perlu kontribusi banyak indra pada aktivitas belajar. Suatu solusi yang tepat dalam pembelajaran matematika ialah multimedia interaktif. Belajar matematika dengan menggunakan multimedia interaktif dapat membantu guru dalam mengajarkan dan menyampaikan materi matematika dengan mudah berupa konsep dasar, berbagai contoh soal yang sesuai materi dengan tingkat pemecahan masalah yang variatif.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian analisis dan membandingkan materi yang digunakan saat ini tetapi berbantuan dengan multimedia interaktif pada materi luas dan volume kubus dan balok. Dan melihat apakah dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan multimedia pembelajaran ini dapat menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematika terutama pada materi luas dan volume kubus dan balok.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yakni untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model PBL dengan berbantuan multimedia interaktif pada materi luas dan volume kubus dan balok pada siswa kelas VIII di SMP. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 3 Satap Tabongo yang berjumlah 20 orang pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu bentuk tes uraian. Tes dibagikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan berbantuan multimedia interaktif. Tes dikatakan baik jika dilakukan uji validitas tes. pada tahap ini tes kemampuan pemecahan masalah matematika seseorang di uji kualitasnya sebagai media secara menyeluruh. Menurut Arikunto (2013 : 211) validitas adalah menunjukkan tingkat kevaliditan atau keabsahan suatu instrument. Pengujian validitas tes dilakukan dalam 2 bentuk yaitu validasi ahli dan validasi empiric. Validasi ahli ditujukan untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap kesesuaian antara indikator dengan butir-butir soal, dan penggunaan Bahasa. Validasi ahli dilakukan oleh 3 orang ahli yang terdiri dari 2 orang dosen matematika dan 1 guru matematika.

Setelah dilakukan validitas ahli selanjutnya akan diteruskan dengan uji validasi empiric pada instrumen tes kemampuan pemecahan masalah matematika. Karena tes dalam penelitian ini menggunakan tes uraian, maka uji validitas ini menggunakan *Korelasi Produk Moment* . menurut Arikunto (2014 : 318) *Korelasi Produk Moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2))}}$$

Dimana r_{xy} = koefisien korelasi product moment

$\sum x$ = jumlah skor untuk setiap item

$\sum y$ = jumlah skor total untuk keseluruhan item

N = jumlah responden

Kriteria pengujiannya adalah butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.444$ taraf signifikan. butir soal soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.444$.

Uji reliabilitas tes adalah suatu ukuran yang menunjukkan suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Pengujian realibilitas tes menggunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(n - \frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right)$$

Dimana : r_{11} = reliabilitas instrument

n = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum s_i^2$ = jumlah varians butir

st^2 = varians total

Klarifikasi besarnya koefisien reliabilitas berdasarkan patokan menurut J.P Guild (dalam Lestari dan Yudhanegara, 2017 : 206) sebagai berikut :

Tabel koefisien reabilitas

Koefisien Reliabilitas Butir	Interpretasi Reliabilitas
$0 \leq r < 0,20$	Tingkat reliabilitas sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Tingkat reliabilitas rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Tingkat reliabilitas sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tingkat reliabilitas tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Tingkat reliabilitas sangat tinggi

Analisis data kemampuan pemecahan masalah matematika dari data-data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis dalam bentuk presentase yaitu sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Setelah didapat presentasinya, maka selanjutnya untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika di lihat dari kriteria kemampuan pemecahan masalah matematika adalah sebagai berikut:

Tabel Kriteria presentase

Presentase (%)	Kriteria
$0 \leq x < 20$	Sangat Rendah
$20 \leq x < 40$	Rendah
$40 \leq x < 60$	Cukup
$60 \leq x < 80$	Tinggi
$80 \leq x < 100$	Sangat Tinggi

Adaptasi Nanda, Asri (2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Validitas

Hasil validasi tes kemampuan pemecahan masalah pada Tabel

Tabel 3.3 Hasil Validasi Instrumen Tes

No Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Status	No Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Status
1.	0.8645	0.444	Valid	6.	0.6435	0.444	Valid
2.	0.7051	0.444	Valid	7.	0.6642	0.444	Valid
3.	0.8414	0.444	Gugur	8.	0.4303	0.444	Gugur
4.	0.6487	0.444	Valid	9.	0.5447	0.444	Valid
5.	0.4694	0.444	Valid	10.	0.2828	0.444	Gugur

Reabilitas

Hasil uji reliabilitas, 8 butir soal yang dinyatakan valid akan diuji menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dibantu oleh aplikasi *Microsoft excel*. Berdasarkan hasilnya, di dapatkan reliabilitas tes $r_{17}^{11} = 0,8081$ dengan interpretasi reliabilitas sangat tinggi. Maka dari itu peneliti mengambil kesimpulan bahwa instrumen tes tersebut reliabel sehingga dapat digunakan sebagai alat mengumpulkan data pada penelitian ini.

Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Soal

Nilai Korelasi	Kriteria	Nomor Soal
$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ (0,444)	Valid	1,2,3,4,5,6,8,10
$r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ (0,444)	Tidak Valid	8 & 10
Jumlah Soal		10

Adapun butir soal yang diberikan berjumlah 8 butir soal. Berikut data hasil penelitian dari instrument tes kemampuan pemecahan masalah siswa di setiap indicator kemampuan pemecahan masalah seperti ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel. Presentase Kemampuan Pemecahan Masalah
Siswa SMPN 3 Satap Tabongo untuk Setiap Indikator

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1.	Memahami Masalah	329	68,54%	Tinggi
2.	Membuat rencana pemecahan masalah	222	69,38%	Tinggi
3.	Melaksanakan rencana pemecahan masalah	133	36,94%	Rendah
4.	Menafsirkan hasil yang diperoleh	7	8,75%	Sangat Rendah
Rerata			55,73%	Cukup

Berdasarkan Tabel dapat dilihat bahwa data yang diperoleh dari masing-masing indikator mencapai dari masing-masing indikator yaitu: indikator 1 & 2 mencapai kategori "Tinggi", Indikator 3 dan 4 masing-masing mencapai kategori "Rendah". Hasil tes kemampuan pemecahan masalah ini dapat dilihat melalui Tabel di bawah:

Tabel Presentase Kemampuan Presentase Pemecahan Masalah Matematis
Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satap Tabongo

Indikator	No. Soal	Total Skor yang dicapai	Total skor maksimal	Jumlah Responden	Presentase	Rata-rata Capaian	Kategori
Memahami Masalah	1 s/d 8	329	480	5	25.00	68.54	Tinggi
				9	45.00		
				4	20.00		
				2	10.00		
				0	0.00		
Membuat rencana pemecahan masalah	1 s/d 8	222	320	8	40.00	69.38	Tinggi
				6	30.00		
				4	20.00		
				0	0.00		
				2	10.00		
Melaksanakan rencana	2, 3, 4, 6,	133	360	0	0.00	36.94	Rendah
				5	25.00		

pemecahan masalah	7, 8			5	25.00		
				4	20.00		
				6	30.00		
Menafsirkan hasil yang diperoleh	2 & 6	7	80	0	0.00	8.75	Sangat Rendah
				0	0.00		
				2	10.00		
				3	15.00		
				15	75.00		
Jumlah	8	691	1240	20	100.00	55.73	Cukup

Selanjutnya, penelitian akan mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah siswa untuk setiap indikator yang telah diukur. Terdapat 4 indikator yang diukur oleh peneliti, yaitu :
Indikator I : Memahami Masalah

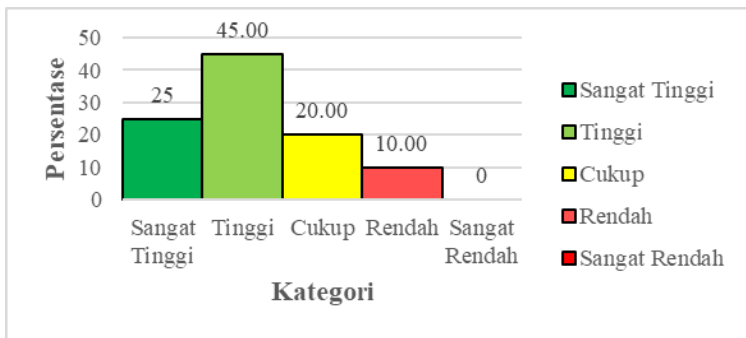
Hasil tes kemampuan siswa untuk indikator memahami masalah dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah :

Tabel 4.3 Persentase Kemampuan Memahami Masalah

Indikator	No. Soal	Total Skor yang dicapai	Total skor maksimal	Jumlah Responden	Presentase	Rata-rata Capaian	Kategori
Memahami Masalah	1 s/d 8	329	480	5	25.00	68.54	Tinggi
				9	45.00		
				4	20.00		
				2	10.00		
				0	0.00		

tabel 4.3 diatas dapat dideskripsikan bahwa total skor yang diperoleh siswa pada indikator ini sebesar 329 dari 480 total skor maksimum yang harus diperoleh. Ini berarti kemampuan siswa dalam Memahami Masalah tergolong "Tinggi" karena mencapai persentase 68,54%.

Sebaran data kemampuan pemecahan masalah pada indikator ini dapat dipresentase dengan diagram batang seperti pada gambar berikut.



Gambar 1 : Presentase Kemampuan Siswa pada indicator Memahami Masalah

Indikator II : Membuat rencana pemecahan masalah

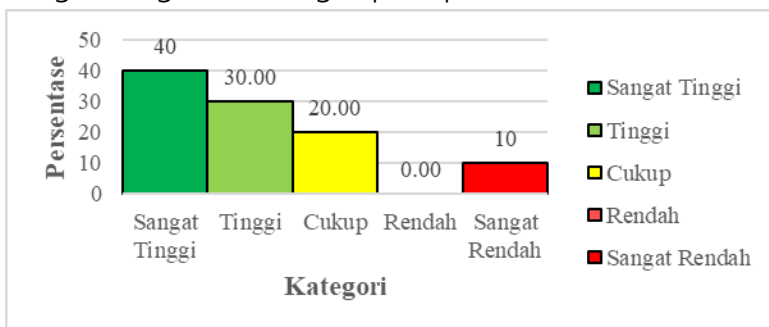
Hasil tes kemampuan siswa untuk merencanakan penyelesaian dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.4 Persentase Kemampuan Merencanakan Penyelesaian Masalah

Indikator	No. Soal	Total Skor yang dicapai	Total skor maksimal	Jumlah Responden	Presentase	Rata-rata Capaian	Kategori
Membuat rencana pemecahan masalah	1 s/d 8	222	320	8	40.00	69.38	Tinggi
				6	30.00		
				4	20.00		
				0	0.00		
				2	10.00		

Tabel 4.4 dapat dideskripsikan bahwa total skor yang diperoleh siswa pada indicator ini sebesar 222 dari 320 total skor maksimum yang harus diperoleh. Ini berarti kemampuan siswa dalam Merencanakan Penyelesaian Masalah tergolong "Tinggi" karena mencapai persentase 69,38%.

Sebaran data kemampuan pemecahan masalah pada indicator ini dapat dipresentase dengan diagram batang seperti pada Gambar berikut.



Gambar 2 : Presentase Kemampuan Siswa pada indicator

Membuat Rencana Pemecahan Masalah

Indikator III : Melaksanakan rencana pemecahan masalah

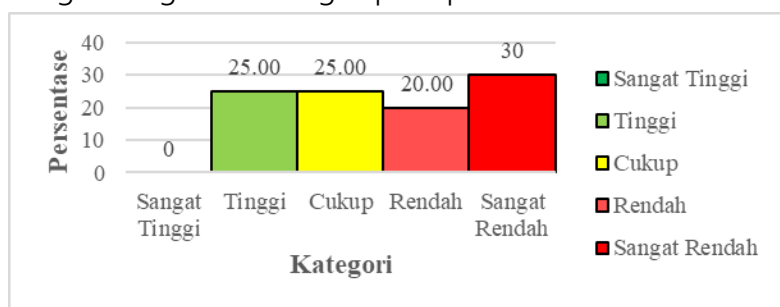
Hasil tes kemampuan siswa pada indicator penyelesaian masalah dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 4.5 Persentase Kemampuan Penyelesaian Masalah

Indikator	No. Soal	Total Skor yang dicapai	Total skor maksimal	Jumlah Responden	Presentase	Rata-rata Capaian	Kategori
Melaksanakan rencana pemecahan masalah	2, 3, 4, 6, 7, 8	133	360	0	0.00	36.94	Rendah
				5	25.00		
				5	25.00		
				4	20.00		
				6	30.00		

Tabel 4.5 dapat dideskripsikan bahwa total skor yang diperoleh siswa pada indicator ini sebesar 133 dari 360 total skor maksimum yang harus diperoleh. Ini berarti kemampuan siswa dalam Penyelesaian Masalah tergolong "Rendah" karena mencapai persentase 36,94%.

Sebaran data kemampuan pemecahan masalah pada indicator ini dapat dipresentase dengan diagram batang seperti pada Gambar berikut.



Gambar 3 : Melaksanakan rencana pemecahan masalah

Indikator IV : Menafsirkan hasil yang diperoleh

Hasil tes kemampuan siswa pada indicator memeriksa kembali penyelesaian yang didapatkan dapat dilihat pada Tabel

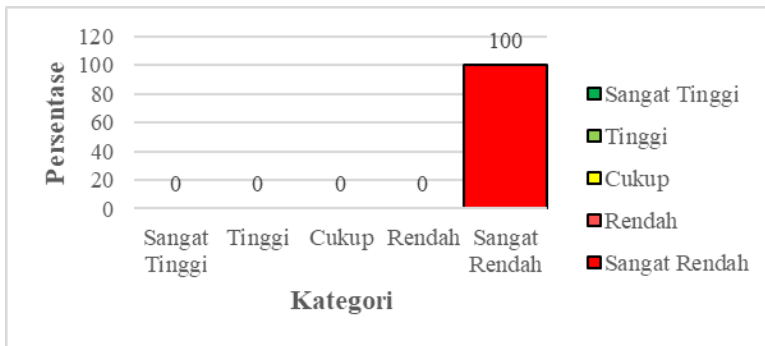
Tabel 4.6 Persentase Menafsirkan hasil yang diperoleh

Indikator	No. Soal	Total Skor yang dicapai	Total skor maksimal	Jumlah Responden	Presentase	Rata-rata Capaian	Kategori
Menafsirkan hasil yang diperoleh	2 & 6	7	80	0	0.00	8.75	Sangat Rendah
				0	0.00		
				2	10.00		

				3	15.00		
				15	75.00		

Tabel 4.6 dapat dideskripsikan bahwa total skor yang diperoleh siswa pada indicator ini sebesar 7 dari 80 total skor maksimum yang harus diperoleh. Ini berarti kemampuan siswa dalam Penyelesaian Masalah tergolong "Sangat Rendah" karena mencapai persentase 8,75%.

Sebaran data kemampuan pemecahan masalah pada indicator ini dapat dipresentase dengan diagram batang seperti pada Gambar.



Gambar 4 : Menafsirkan hasil yang diperoleh

PEMBAHASAN

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kesanggupan individu untuk menemukan sendiri jalan keluar dari suatu kesulitan atau masalah diberikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah yang dilakukan dikelas VIII SMPN 3 Satap Tabongo diperoleh bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah khususnya pada materi luas dan volume kubus & balok. Sesuai dengan data yang telah dikumpulkan peneliti, hasilnya adalah kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong pada kategori cukup karena berada pada persentase 55,73% dimana total skor maksimal yang harus dicapai siswa adalah sebanyak 1240 dan total skor yang dicapai siswa adalah sebanyak 691. Selanjutnya skor yang dicapai ini terbagi menjadi 5 kategori "Sangat Tinggi" dengan persentase 15%, kategori "Tinggi" dengan persentase 35% kategori "Cukup" dengan persentase 25%, kategori "Rendah" dengan persentase 15% dan kategori "Sangat Rendah" dengan persentase 10%.

Jika ditinjau dari 4 indikator pemecahan masalah yang menjadi acuan peneliti pada penelitian ini, maka pada indicator 1 dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang bisa memahami masalah mampu menuliskan apa saja yang menjadi pokok permasalahan pada soal tersebut, hal ini dapat dilihat pada gambar 4.3 dimana persentasenya mencapai kategori "Sangat Tinggi" dan "Tinggi" Cukup besar yaitu masing-masing berada 25% dan 45%. tetapi berdasarkan gambar 4.3 juga dapat dilihat bahwa masih cukup banyak siswa yang tergolong

pada kategori "Cukup" dan "Rendah" yaitu berada pada presentase masing-masing kategori yaitu 20% dan 10%, hal ini dikarenakan masih ada siswa yang menjawab soalnya dengan salah meskipun telah mengetahui fakta-fakta dan pertanyaan yang terkandung pada soal atau telah memahami soal tersebut sehingga dapat disimpulkan pada indicator 1 yakni memahami masalah termasuk kategori tinggi.

Pada indikator 2 dapat disimpulkan bahwa cukup banyak siswa yang bisa merencanakan strategi penyelesaian pada masalah tersebut, mereka mampu menentukan suatu penyelesaian yang akan digunakan untuk memecahkan soal. Hal ini dapat dilihat melalui gambar 4.4 dimana persentase kategori "Sangat Tinggi", "Tinggi" dan "Cukup" yaitu berada pada persentase 40%, 30% dan 20%. Tetapi pada gambar 4.4 juga dapat dilihat bahwa masih ada siswa yang tergolong pada kategori " Sangat Rendah" yaitu berada pada persentase 10% . hal ini dikarenakan masih ada siswa yang keliru dalam menentukan penyelesaian tertentu bahkan masih ada siswa yang tidak menentukan penyelesaian sehingga dapat disimpulkan pada indicator 2 yakni membuat rencana pemecahan masalah termasuk kategori tinggi.

Pada indikator 3 dapat disimpulkan bahwa terdapat siswa yang dapat menerapkan strategi penyelesaian, mereka mampu menyelesaikan soal sesuai dengan strategi yang ditentukan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.5 dimana persentase siswa yang termasuk pada kategori "Sangat Tinggi", "Tinggi" dan "Cukup" masing-masing berada pada persentase 0%, 25% dan 25%. Tetapi 4.5 juga dapat dilihat bahwa masih ada siswa yang berada pada kategori "Rendah" dan "Sangat Rendah" yaitu berada pada persentase 20% dan 30%. Hal ini dikarenakan masih ada siswa yang salah dalam menjawab soal meskipun telah menggunakan strategi penyelesaian untuk menyelesaikan soal tersebut bahkan masih ada siswa yang tidak menggunakan strategi apapun sehingga tidak menjawab soal maka dapat disimpulkan pada indicator 3 yakni melaksanakan rencana pemecahan masalah termasuk kategori tinggi. Pada indikator 4 dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memeriksa kembali terhadap penyelesaian yang didapatkan misalnya saja dengan menarik kesimpulan dengan tepat dari penyelesaian yang telah didapatkan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.6 dimana tidak ada siswa yang mencapai kategori "Sangat Tinggi" dan "Tinggi". hanya ada 10% siswa yang mencapai kategori "Cukup". Sebaliknya, persentase siswa yang tergolong pada kategori "Rendah" dan "Sangat Rendah" mencapai 15% dan 75%. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang tidak dapat memberikan penjelasan.

Pada indicator 4 dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memeriksa kembali terhadap penyelesaian yang didapatkan misalnya saja dengan menarik kesimpulan dengan tepat dari penyelesaian yang telah didapatkan. Hal ini dapat dilihat pada

gambar 4.6 dimana tidak ada siswa yang mencapai kategori "Sangat Tinggi" dan "Tinggi". hanya ada 10% siswa yang mencapai kategori "Cukup". Sebaliknya, persentase siswa yang tergolong pada kategori "Rendah" dan "Sangat Rendah" mencapai 15% dan 75%. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang tidak dapat memberikan penjelasan maka dapat disimpulkan pada indicator 4 yakni menafsirkan hasil yang diperoleh.

SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi relasi dan fungsi di kelas VIII SMP Negeri 3 Satap Tabongo secara keseluruhan tergolong pada kategori Cukup. Kemudian untuk pencapaian masing-masing indicator kemampuan pemecahan masalah pada Indicator kemampuan memahami masalah tergolong pada kategori "Tinggi", Indicator kemampuan merencanakan strategi tergolong pada kategori "Tinggi", Indicator kemampuan menerapkan startegi pemecahan masalah tergolong pada kategori "Rendah", dan Indicator kemampuan memeriksa kebenaran solusi mencapai pada kategori "Sangat Rendah".

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar.2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kabaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint*. Yogyakarta: Deepublish
- Muyaroah, Siti, dan Mega Fajartia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Innovation Journal of Curriculum and Educational Technology. 6(2):22-26
- Octavia,Shilphy .2020. *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta:Deepublish
- Patih,Tandri,dkk. 2020. *Peningkatan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia interaktif*. Jurnal kajian ilmu pendidikan. 13(2):65-77
- Paputungan, S., Machmud, T., & Kaku, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar. Damhil Education Journal, 1(2), 54. <https://doi.org/10.379505/dej.v1i2.1170>
- Rauf, S. W., Ismail, S., & Ismail, Y. (2021). Deskripsi Kemampuan Komunikasi Matesmatis Siswa Kelas VIII Pada Masalah Kontekstual dalam Materi Koordinat Kartesius. Jurnal Pendidikan Matematika. 4(2). 235.

- Ristyarningsih, D., Abbas, N., & Oroh, F. A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Belah Ketupat dan Layang-Layang. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 127-138
- Robbia, Anisa dan Husnul Fuadi. 2020. *Pengembangan keterampilan multimedia interaktif pembelajaran IPA untuk meningkatkan literasi sains peserta didik di abad 21*. *Jurnal Ilmiah profesi kependidikan*. 5(2):117-123
- Roebyanto, Goenawan dan Harmini, Sri. 2017. *Pemecahan Masalah Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suleang, F., Katili, N., & Zakiyah, S. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 8(1), 29-35
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.