

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *REASONING AND PROBLEM SOLVING* DITUNJANG MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI LINGKARAN

Amalia Zulvia Widyaningrum

Pendidikan Matematika, Institut Agama Islam Maarif (IAIM) NU Metro

Email: widyaningrum.amalia@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this study is to determine the differences between the results of the student's learning achievement using reasoning and problem solving models supported by power point media and direct instruction models. The population was all of the students in second grade of SMP N 1 Satu Atap 2 Negerikaton in the academic year 2015-2016, the sampling technique used cluster random sampling. Learning achievement data was gotten from the test used essay consists of 5 items then it were analyzed by using t-test. The results of this study showed there are differences in the student's learning achievement average between these two models and the student's learning achievement average using reasoning and problem solving models supported by power point media is better than using direct instruction models.

Keywords: *reasoning and problem solving models, power point media, direct instruction model*

1. PENDAHULUAN

Salah satu Tujuan Nasional Republik Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, cara yang paling tepat untuk dilakukan adalah dengan cara pendidikan. Pendidikan merupakan kunci utama dalam kehidupan suatu bangsa, karena melalui pendidikan akan terlahir generasi-generasi yang berkualitas. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Tim Penyusun, 2005), mengenai

pengertian pendidikan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Dari pengertian tersebut, jelaslah bahwa pendidikan itu perlu diupayakan terus agar generasi bangsa Indonesia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya agar berguna bagi dirinya,

masyarakat bangsa maupun negara. Maka dari itu pemerintah selalu berusaha mengupayakan agar pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan menuju yang lebih baik

Didalam kurikulum berbasis kompetensi terdapat pergeseran paradigma pendidikan yaitu dari *behavioristik* menjadi *konstruktivistik*. Perubahan ini telah mengubah pemahaman pembelajaran, yaitu dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Pada prakteknya pembelajaran *konstruktivistik* menuntut siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuan sendiri, belajar mandiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, mediator, dan manajer dalam proses pembelajaran. KTSP juga menghendaki bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal yang sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi dan sintesis.

Matematika sebagai salah satu sarana untuk berfikir ilmiah sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berfikir logis, sistematis, kritis, dan objektif dalam memecahkan masalah. Dalam pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa semakin dituntut mempunyai kemampuan berfikir yang tinggi dan kreatif. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan berfikir siswa. Dengan model pembelajaran yang menuntut siswa lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran, siswa diharapkan dapat lebih mengerti dan memahami konsep karena mereka dapat berpartisipasi secara aktif dan langsung dalam interaksi edukatif.

Faktor lain yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Dengan media pembelajaran peserta didik dapat memperoleh pesan atau informasi materi pembelajaran dalam interaksi edukatif dengan baik, dan proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif. Dan selain itu juga, penggunaan media juga dapat meningkatkan hasil belajar. Rayandra Asyhar (2011:25) mengatakan “Peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila belajar

dengan menggunakan sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya”. Dan hasil penelitian Felton, et al (dalam Rayandra Asyhar, 2011:15) terungkap bahwa: “Penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar”.

Akan tetapi, pada prakteknya sekarang ini masih banyak dijumpai guru yang kurang terampil dalam mengelola pembelajaran di kelasnya. Masih banyak guru yang mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga terasa membosankan bagi siswa. Disamping itu, penggunaan media yang masih bersifat sederhana yaitu hanya memanfaatkan *white board* dan *black marker* sebagai penunjang pembelajaran juga mengakibatkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan waktu pembelajaran kurang efisien sehingga penyampaian materi tidak tuntas sampai waktu yang ditentukan. Jadi, penggunaan model pembelajaran dan media yang masih konvensional menyebabkan turunnya motivasi belajar dan berimbas pada rendahnya hasil belajar.

Hasil dari pengamatan di SMPN Satu Atap 2 Negerikaton diperoleh

informasi bahwa hasil belajar matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil Ujian Semester Genap tahun ajaran 2014-2015 untuk pelajaran matematika menunjukkan bahwa hanya 38% siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 62. Hasil belajar ini belum dapat dikatakan optimal.

Faktor ketidakefektifan hasil belajar ini disebabkan karena beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah kurangnya minat dan motivasi serta perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan karena selama ini guru masih menggunakan model yang kurang bervariasi yaitu model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang bersifat *teacher centered*. Dalam proses pembelajaran, guru terlihat aktif menjelaskan tetapi siswa terlihat lesu, kurang bergairah dan ditemukan juga adanya siswa yang ngobrol dengan kawannya yang menunjukkan bahwa kurangnya perhatian mereka terhadap materi yang di sampaikan. Dalam proses pembelajaran didominasi komunikasi satu arah yang berasal dari guru ke murid, dan sedikit sekali komunikasi timbal balik dua arah yaitu guru ke siswa, siswa ke guru, atau siswa ke

siswa. Guru juga terlihat kurang mampu memberikan stimulus yang merangsang kreativitas dan keterampilan siswa untuk berfikir dan mengutarakan pendapatnya. Dan saat guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, siswa kurang mampu mengemukakannya. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran siswa kurang aktif dan tidak terlatih untuk kreatif serta terampil dalam memecahkan masalah dalam hal ini adalah materi pembelajaran.

Faktor lain yang mempengaruhi ketidakefektifan hasil belajar ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran. Selama ini media yang digunakan masih bersifat konvensional. Kenyataan selama ini guru sebelum menjelaskan harus menulis atau menggambar di papan tulis yang memerlukan waktu. Kegiatan pembelajaran semacam ini terasa membosankan bagi siswa, dan dilihat dari waktu yang diperlukan juga kurang efisien. Pembelajaran yang terasa membosankan mempengaruhi rendahnya perhatian, semangat dan motivasi belajar siswa karena dianggap kurang menarik. Disamping itu juga, ketidakefisiennya waktu yang digunakan dalam pembelajaran menyebabkan kurang tuntasnya penyampaian materi sampai batas waktu

yang ditentukan. Hal ini menyebabkan kurang tuntasnya pembelajaran, yang pada akhirnya sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik keaktifan dan meningkatkan motivasi serta menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran yang berbasis masalah atau *Reasoning and Problem Solving*. “Model *Reasoning and Problem Solving* memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan siswa yang lain yaitu pada proses menyelesaikan persoalan. Pada saat pembelajaran guru tidak hanya sebagai sumber pengetahuan tetapi lebih banyak beralih menjadi motivator dan fasilitator, sehingga siswa mendapat pengetahuan tidak hanya dari guru tetapi dari siswa lain yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan potensinya.

Kemampuan *Reasoning and Problem Solving* merupakan keterampilan utama yang harus dimiliki siswa ketika mereka meninggalkan kelas untuk memasuki dan melakukan aktivitas di dunia nyata. *Reasoning* merupakan bagian berpikir yang berada di atas level memanggil (retensi), yang

meliputi: *basic thinking*, *critical thinking*, dan *creative thinking*. Termasuk *basic thinking* adalah kemampuan memahami konsep. Kemampuan-kemampuan *critical thinking* adalah menguji, menghubungkan, dan mengevaluasi aspek-aspek yang fokus pada masalah, mengumpulkan dan mengorganisasi informasi, memvalidasi dan menganalisis informasi, mengingat dan mengasosiasikan informasi yang dipelajari sebelumnya, menentukan jawaban yang rasional, melukiskan kesimpulan yang valid, dan melakukan analisis dan refleksi. Kemampuan-kemampuan *creative thinking* adalah menghasilkan produk orisinal, efektif, dan kompleks, inventif, pensintesis, pembangkit, dan penerap ide.

Problem adalah suatu situasi yang tak jelas jalan pemecahannya yang mengkonfrontasikan individu atau kelompok untuk menemukan jawaban dan *problem solving* adalah upaya individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tak lumrah tersebut (Krulik & Rudnick, 1996). Jadi aktivitas *problem solving* diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh

sesuai dengan kondisi masalah. Kemampuan pemecahan masalah dapat diwujudkan melalui kemampuan *reasoning*.

Model *Reasoning and Problem Solving* dalam pembelajaran memiliki lima langkah pembelajaran (Krulik & Rudnick, 1996), yaitu:

1. Membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan setting pemecahan)
2. Mengeksplorasi dan merencanakan (pengorganisasian informasi, melukiskan diagram pemecahan, membuat tabel, grafik, atau gambar)
3. Menseleksi strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis, menulis persamaan)
4. Menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi, aljabar, dan geometri)
5. Refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan alternatif pemecahan lain, memperluas konsep dan generalisasi, mendiskusikan pemecahan, memformulasikan masalah-masalah variatif yang orisinal).

Sistem sosial yang berkembang adalah minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, demokratis,

guru dan siswa memiliki status yang sama yaitu menghadapi masalah, interaksi dilandasi oleh kesepakatan. Prinsip reaksi yang dikembangkan adalah guru lebih berperan sebagai konselor, konsultan, sumber kritik yang konstruktif, fasilitator, pemikir tingkat tinggi. Peran tersebut ditampilkan utamanya dalam proses siswa melakukan aktivitas pemecahan masalah.

Sarana pembelajaran yang diperlukan adalah berupa materi konfrontatif yang mampu membangkitkan proses berpikir dasar, kritis, kreatif, berpikir tingkat tinggi, dan strategi pemecahan masalah non rutin, dan masalah-masalah non rutin yang menantang siswa untuk melakukan upaya *Reasoning* dan *Problem Solving*. Sebagai dampak pembelajaran dalam model ini adalah pemahaman, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, keterampilan menggunakan pengetahuan secara bermakna. Sedangkan dampak pengiringnya adalah hakikat tentatif keilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi dan kebebasan siswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah non rutin.

Disamping itu, penerapan media pembelajaran yang tepat juga sangat

dibutuhkan dalam aktivitas belajar siswa karena dapat mengefektifkan pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar dan dapat menarik pusat perhatian siswa pada materi yang disampaikan. Dengan pengintegrasian media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pembelajaran akan lebih efisien, terencana secara sistematis dan terjadi lingkungan yang kondusif karena perhatian siswa dapat terpusat ke materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pembelajaran berjalan dengan efisien dan efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Rayandra Asyhar (2011:8) bahwa: "Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif".

Selain itu, media pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran lebih kondusif. Hal ini disebabkan dengan media pembelajaran perhatian siswa dapat terfokus pada materi sehingga akan terasa menarik bagi siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Iif Khoirur Ahmadi (2010:36) bahwa: "Teknologi baru terutama multimedia mempunyai

peranan semakin penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kepada situasi belajar dimana *learning with effort* akan dapat digantikan dengan *learning with fun*".

Salah satu multimedia yang dapat digunakan adalah media *visual power point*. Media *visual power point* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan presentasi dalam menyampaikan materi yang sifatnya teoritis. Presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan menarik serta siswa akan mudah untuk memahami materi karena dapat merubah materi menjadi lebih konkret.

Berangkat dari alasan-alasan dan informasi yang telah dipaparkan dapat dikatakan bahwa secara teoritis melalui model pembelajaran *Reasoning and Problem Solving* dengan media *visual power point*, pembelajaran akan lebih menarik, siswa akan termotivasi, dan pada akhirnya berimbas pada hasil belajar yang optimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian umum yang bersifat komparatif yaitu perbandingan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan model pembelajaran *Reasoning and problem solving* ditunjang media *power point* sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model *direct instruction*. Setelah melaksanakan pembelajaran yang menggunakan treatment yang berbeda, maka masing-masing akan diberikan tes hasil belajar dengan instrumen soal yang sama. Sebelum instrumen soal diberikan maka dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan Uji-t. Akan tetapi sebelum data hasil belajar dianalisis menggunakan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Setelah data dipastikan normal dan homogen, maka dilakukan uji statistik menggunakan Uji-t untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisis dengan melakukan uji normalitas data pada kelas eksperimen diperoleh $\chi^2_{hitung} = 5,622$ dan dengan taraf nyata 5% ditemukan $\chi^2_{tabel} = 11,070$ atau dapat dituliskan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Dari

kriteria uji yang ada diputuskan terima H_0 dan tolak H_1 , yang menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Demikian pula pada data kelas kontrol, dari perhitungan diperoleh $\chi^2_{hit} = 5,395$ dan dengan taraf nyata 5% ditemukan $\chi^2_{tabel} = 11,070$ sehingga $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ sehingga mengakibatkan terima H_0 dan tolak H_1 , yang menunjukkan bahwa data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Dari kedua hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa data berasal dari sampel yang distribusi normal. Setelah diketahui bahwa data berasal dari distribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas. Dari perhitungan didapat $F_{hitung} = 1,02$ dan dengan taraf nyata 5% ditemukan $F_{tabel} = 1,98$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ menyebabkan keputusan terima H_0 dan tolak H_1 yang menunjukkan varian kedua sampel homogen.

Berdasarkan kedua uji prasarat yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa seluruh data berdistribusi normal dan homogen. Sehingga data telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang menggunakan uji-t. Dari analisis uji-t dua pihak dengan taraf nyata 5% yang telah dilakukan, didapatkan bahwa $t_{hitung} = 2,09$ dan

$t_{tabel} = 2,01$. Berdasarkan kriteria uji jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_1 yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model *reasoning and problem solving* ditunjang media *power point* dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung. Sedangkan dari analisis data uji-t satu pihak diperoleh $t_{hitung} = 2,09$ dan dengan taraf nyata 5% ditemukan $t_{tabel} = 1,67$. Berdasarkan kriteria uji jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_1 yang berarti rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model *reasoning and problem solving* ditunjang media *power point* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.

Dari hasil analisis data dapat diambil suatu kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran yang menggunakan model *reasoning and problem solving* ditunjang media *power point* lebih tinggi yaitu sebesar 63,18 dari pada rata-rata hasil yang menggunakan model pembelajaran langsung yaitu sebesar 52,89.

Lebih baiknya nilai rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen disebabkan karena menggunakan model *Reasoning and problem solving*. Sebagaimana diketahui bahwa dalam model *reasoning and problem solving*, siswa dituntut untuk terampil dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, dan diakhiri dengan penguatan keterampilan. Seperti yang dinyatakan oleh Pepkin (2004: 1) bahwa : “model *Reasoning and problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan”. Dengan melatih ketrampilan siswa dalam memecahkan masalah kemudian menguatkan ketrampilan mereka, akan menghasilkan pemahaman konsep yang matang bagi siswa dan berimbas pada hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran yang menggunakan *reasoning and problem solving* merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk terampil dalam mengkombinasikan gagasan-gagasan dengan menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam memecahkan masalah sehingga nantinya akan memperoleh pengalaman yang baru. Seperti pendapat Nasution (2007:170) yang menyatakan: Memecahkan masalah dapat dipandang

sebagai proses dimana pelajar menemukan kombinasi aturan yang telah dipelajari lebih dahulu yang digunakan untuk memecahkan masalah yang baru, tidak sekedar menerapkan aturan-aturan yang diketahui, tetapi menghasilkan pelajaran baru.

Dengan terampil mengkombinasikan dan menggunakan konsep yang dimiliki, siswa akan mudah untuk memahami konsep dan berimbas pada hasil belajar yang optimal. Disamping itu juga, dengan model *reasoning and problem solving* siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa lebih mudah untuk menguasai materi yang dipelajarinya. Karena siswa memperoleh pengalaman sendiri dari keaktifan mereka sehingga penerimaan konsep akan lebih matang, dan membuahkan hasil belajar siswa yang optimal. Sebagaimana pernyataan Joko Susilo (2009: 60) bahwa : “Keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar pembelajaran menyebabkan siswa memperoleh pengalaman sehingga dapat diharapkan mewujudkan keaktifan siswa”.

Tingginya rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen selain disebabkan karena menggunakan

model *reasoning and problem solving* juga disebabkan karena menggunakan media pembelajaran yaitu media *power point*. Dengan menghadirkan media pembelajaran dalam model *reasoning and problem solving* siswa akan lebih memandang konkrit masalah yang dihadapinya. Seperti yang dinyatakan oleh Paul & Eggen (2012: 322) bahwa: “Kesuksesan pembelajaran berbasis masalah tergantung pada kemampuan menghadapkan murid dengan masalah-masalah realistik yang akan membantu mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan untuk mandiri. Satu tujuan penting kala menggunakan model ini adalah membawa dunia nyata ke ruang kelas untuk diselidiki dan dianalisa”.

Dengan media *power point* siswa dapat melihat secara lebih konkrit masalah yang mereka hadapi. Hal ini menyebabkan lebih mudahnya siswa menyelidiki dan menganalisa permasalahan. Dengan mempermudah siswa dalam menyelidiki dan menganalisa permasalahan, siswa akan lebih mudah dalam menerima, menemukan dan memahami konsep yang dipelajarinya. Selain berfungsi untuk mengkonkritkan materi yang abstrak, media *power point* juga merupakan solusi untuk ketidak efisien-

nya pembelajaran. Dengan media *power point* waktu dalam penyampaian materi ke siswa akan lebih terukur/efisien dan lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media. Seperti yang dinyatakan oleh Rayandra Asyhar (2011:8) bahwa : “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Dengan media *power point* yang merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran, pembelajaran akan lebih terorganisir, efisien dan efektif sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan materi yang diajarkan dapat disampaikan secara tuntas. Media *power point* juga dapat menarik perhatian siswa pada materi dengan fitur-fitur dan aplikasi yang dimilikinya.

Dengan media *power point* siswa akan lebih tertarik pada materi dan termotivasi untuk memecahkan masalah-masalah yang mereka hadapi. Rayandra Asyhar (2011:28) menyatakan bahwa : “Melalui suatu media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan warna maka dapat diberikan

media dengan warna yang menarik”. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, multimedia, internet dan lain-lain sangat membantu peserta didik dalam belajar memperkaya pengetahuan.

Dengan media *power point* yang memiliki kelebihan dapat mengkonkritkan materi, lebih efisien dalam waktu, lebih teratur /terorganisir serta lebih menarik bagi siswa maka secara langsung dapat membantu dan memberikan kontribusi yang positif terhadap keberhasilan pembelajaran yang menggunakan model *reasoning and problem solving* dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini sesuai dengan pendapat Rayandra Asyhar (2011:8) yang menyatakan bahwa “Penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar”.

Dari uraian diatas maka jelaslah bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *reasoning and problem solving* ditunjang media *power point* akan berbeda dan lebih baik bila dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung pada materi lingkaran. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa selisih rata-rata hasil belajar

matematika siswa dari dua sampel tersebut sebesar 10,29.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan uji hipotesis serta pembahasan yang telah dilakukan, penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran *reasoning and problem solving* yang ditunjang media *power point* dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Adapun selisih rata-rata hasil belajar dari keduanya adalah 10,29 dan rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran *reasoning and problem solving* yang ditunjang media *Power Point* lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *reasoning and problem solving* ditunjang media *power point* sebesar 63,18 dan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung sebesar 52,89.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Iif Khoiri Ahmadi. 2010. *Strategi Pembelajaran Sekolah Berstandar Internasional dan Nasional*. Jakarta; Pustaka Raya.
- Joko Susilo. 2009. *Sukses dengan Gaya Belajar*. Yogyakarta; Pinus.
- Krulick & Rudrick. 1996. *Model Pembelajaran Problem Solving di SMP*. <http://ebook UPI.com> (diakses tgl 22 November 2012)
- Nasution S. 2007. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Paul and Eggen, Kauchak, D. 2012. *Strategie and Models for Teacher : Teaching Content and Thinking Skills*. (Satrio Wahono. Terjemahan). Boston; Boylston Street. Buku asli diterbitkan tahun 1996.
- Pepkin. K.L. 2004. *Creative Problem Solving in Math*. <http://www.uh.edu/hti/cu/v02/04.htm> [10 November 2012].
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta; Gaung Persada.
- Tim Penyusun. 2005. *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) No. 20 Tahun 2003*. Jakarta; Sinar Grafika.
- UUD '45. 2007. *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia yang sudah diamandemen dan penjelasannya*. Surabaya: Serbajaya.