

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU  
MEDIA KOMIK DENGAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN HARAPAN MULYA II BEKASI**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**KHARISMATIKA BUDINURANI**

**1601025352**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media Komik Dengan *Role Playing* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas V SDN Harapan Mulya II Bekasi.

Nama : Kharismatika Budinurani  
NIM : 1601025352

Telah diuji, dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai dengan saran Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
Hari : Selasa  
Tanggal : 25 Agustus 2020  
Disahkan Oleh :

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		14-10-20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		14/10/2020
Pembimbing I	: Hella Jusra, M.Pd		16/9-2020
Penguji I	: Dr. Kasriman, M.Pd		09/09-20
Penguji II	: Supriansyah, M.Pd		3/9 20

Dekan,  
  
Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd  
NIDN: 03.1742.6903

## ABSTRAK

Kharismatika Budinurani NIM : 1601025352. “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Komik dengan *Role Playing* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas V SDN Harapan Mulya II Bekasi.” Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan *posttest-only control design*. Populasi penelitian ini kelas V-A dan V-B berjumlah 61 orang dengan teknik sampling jenuh atau disebut dengan istilah sensus. Uji validitas menggunakan Korelasi *Product Moment* dengan 7 soal valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach diperoleh  $r_{hitung} 0,706 > r_{tabel} 0,396$ . Maka data tersebut memiliki instrumen yang reliabel. Analisis persyaratan yaitu uji normalitas kelas eksperimen menggunakan uji Lilliefors diperoleh  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  yaitu  $0,1136 \leq 1591$  dan hasil perhitungan uji Fisher diperoleh  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  yaitu,  $1,037 \leq 1,854$  maka dapat disimpulkan bahwa data dari dua kelompok berdistribusi homogen. Uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 2,897$  dengan  $t_{tabel} = 2,001$  pada  $\alpha = 0,05$  maka dengan demikian  $H_0$  ditolak. Kesimpulan penelitian ini terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas V SDN Harapan Mulya II Bekasi.

**Kata Kunci:** *Model Problem Based Learning* (PBL) Media Komik dengan *Role Playing*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.

## **ABSTRACT**

Kharismatika Budinurani NIM: 1601025352. *“The influence of Problem Based Learning (PBL) Model assisted by Comic Media with Role Playing against Problem Solving Ability Mathematics Subjects Class V in Bekasi State Elementary School Harapan Mulya II.”* Jakarta: Elementary School Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

*This study aims to determine the effect of Problem Based Learning (PBL) Model assisted by Comic Media with Role Playing against Problem Solving Ability of fifth grade students at SDN Harapan Mulya II Bekasi in semester 1 of the 2020-2021 school year. The research method used is Quasi Experimental Design with posttest-only control design. The study population class V-A and V-B amounted to 61 people with saturated sampling technique referred to as the census. Validity test uses Product Moment Correlation with 7 valid questions out of 10 questions tested. Reliability test using the Alpha Cronbach formula was obtained  $r_{count} 0,706 > r_{table} 0,396$ . Then the data has reliable instrument. Requirement analysis is the normality test of the experimental class using the Lilliefors test obtained  $L_{count} \leq L_{table}$  is  $0,1136 \leq 1591$ , then both samples are normally distributed. While the homogeneity test using Fisher's test obtained  $F_{count} \leq F_{table}$  is  $1,037 \leq 1,854$  it can be concluded that the data from the two groups are homogeneous in distribution. Hypothesis testing used t-test obtained  $t_{count} = 2,897$  dengan  $t_{table} = 2,001$  at  $\alpha = 0,05$  then  $H_0$  was rejected. The conclusion of this study is that there is the influence of Problem Based Learning (PBL) Model assisted by Comic Media with Role Playing against Mathematics Problem Solving Ability of Fifth Grade Students at SDN Harapan Mulya II Bekasi.*

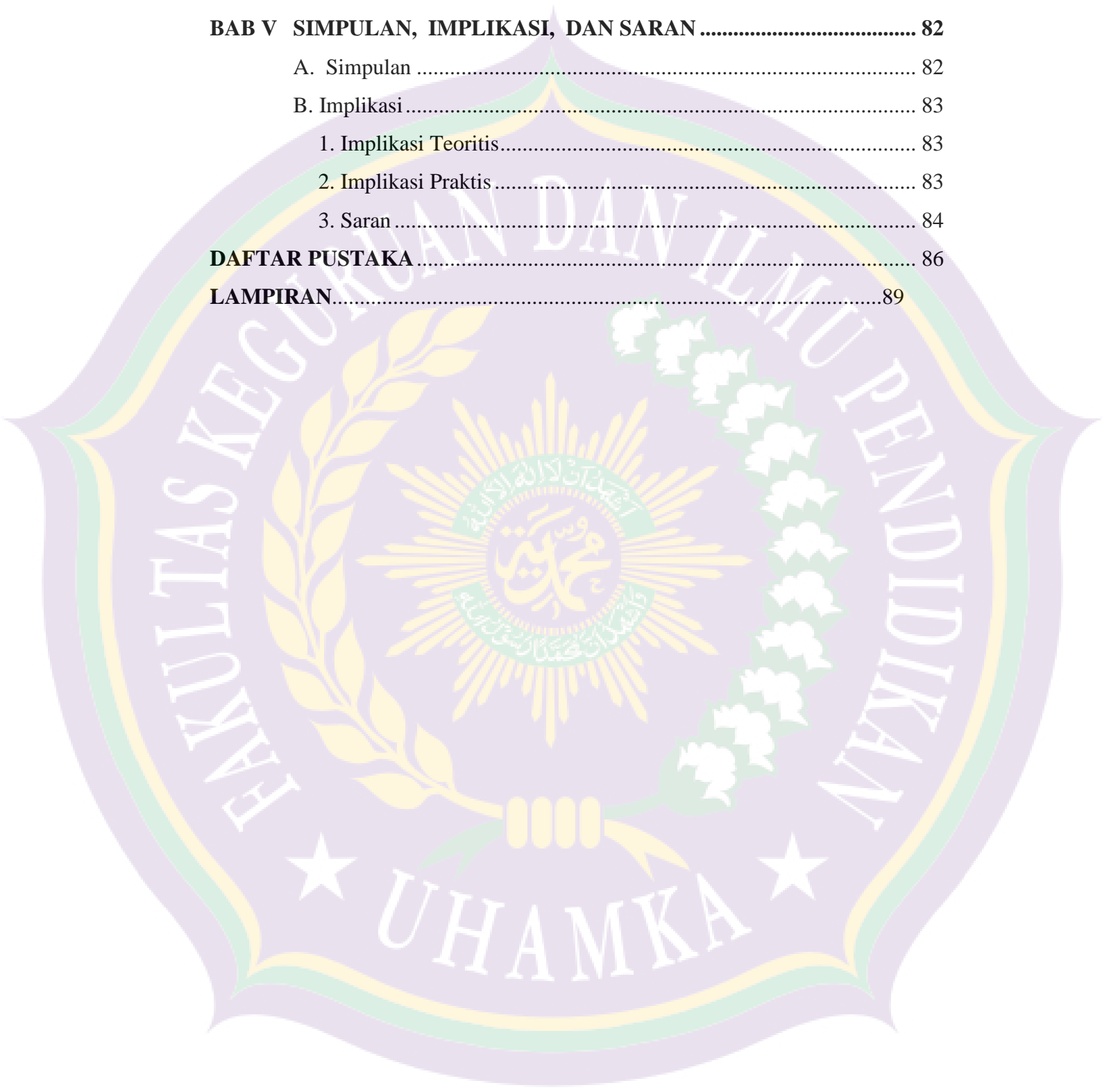
**Keywords:** *Problem Based Learning Model, Comic Media with Role Playing, Mathematics Problem Solving Ability*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Penelitian.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Manfaat Hasil Penelitian.....	12
1. Secara Teoritis.....	12
2. Secara Praktis.....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS.....</b>	<b>14</b>
A. Deskripsi Teoretis.....	14
1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	14
2. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	19
3. Media Pembelajaran Komik dengan <i>Role Playing</i> .....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	40

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Tujuan Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
1. Tempat Penelitian .....	41
2. Waktu Penelitian.....	42
C. Metode Penelitian.....	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
1. Populasi .....	44
2. Sampel .....	46
3. Teknik Pengumpulan Data .....	46
E. Rancangan Perlakuan.....	47
1. Materi Pelajaran.....	47
2. Strategi Pembelajaran .....	48
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran).....	48
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Instrumen Variabel Terikat.....	49
a. Definisi Konseptual .....	49
b. Definisi Operasional .....	50
c. Jenis Instrumen .....	50
d. Kisi-kisi Instrumen .....	51
e. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas.....	55
2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	57
3. Pengujian Hipotesis .....	60
H. Hipotesis Statistik.....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
A. Deskripsi Data .....	63
B. Pengujian Prasyarat Analisis.....	71
C. Pengujian Hipotesis .....	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	77

E. Keterbatasan Penelitian.....	79
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
A. Simpulan .....	82
B. Implikasi .....	83
1. Implikasi Teoritis.....	83
2. Implikasi Praktis .....	83
3. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Maraknya laju ilmu pengetahuan dengan teknologi yang disertai dengan berjalannya arus globalisasi dunia yang kian meningkat membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Globalisasi menuntut adanya suatu perubahan yang pesat pada masyarakat, tentunya hal tersebut perlu adanya tindakan secara tepat karena globalisasi dapat menimbulkan tantangan dan kendala sekaligus peluang yang perlu dikendalikan dan dimanfaatkan.

Pendidikan adalah suatu dasar utama untuk menciptakan dan mengembangkan karakter manusia dalam menata kehidupannya. Upaya peningkatan sumber daya manusia harus terus menerus dilakukan secara konsisten, berlanjut dan saling berkesinambungan dimulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Selain dari pada itu, kesadaran akan pentingnya paradigma tersebut mengharuskan adanya pendidikan yang unggul, bermutu tinggi, kompetitif dan selalu berkembang. Pendidikan dapat dikembangkan melalui berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika.



Matematika merupakan suatu ilmu yang harus dikuasai oleh masing-masing peserta didik yang menitikberatkan pada pembentukan sikap, logika, dan keterampilan. Pembelajaran matematika dirancang untuk membangun pengetahuan, pemahaman dan kemampuan dalam memperoleh, memilih, mengoneksikan, memecahkan, dan mengolah informasi untuk bertahan pada keadaan dunia. Oleh sebab itu, mata pelajaran matematika terus menerus dikembangkan secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran dengan harapan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di kehidupan nyata sehingga peserta didik memiliki bekal akan pengetahuan dan keterampilan dalam menjalani kehidupan di tengah masyarakat.

Sementara itu, kondisi pembelajaran matematika pada saat ini lebih diwarnai oleh pendekatan, model maupun metode yang kurang mampu menstimulus peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mayoritas peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran matematika terkesan membosankan serta mengkategorikannya sebagai mata pelajaran tersulit. Kecenderungan pembelajaran seperti ini membuat semakin lemahnya pengembangan potensi diri peserta didik serta sukar untuk menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran matematika tidak serta merta terwujud hanya dengan mengandalkan proses kegiatan belajar mengajar yang selama ini terbiasa diterapkan di sekolah dengan urutan langkah seperti, mengenalkan

teori maupun definisi, menampilkan contoh soal serta memberikan soal latihan tanpa mengajak peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik mendapatkan ilmu secara pasif, guru akan dikategorikan sebagai objek penyampai materi yang selalu benar. Dengan begitu langkah-langkah serta proses pembelajaran yang selama ini umum dilakukan dirasa belum tepat sehingga perlu adanya tindakan dan perubahan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Adapun tujuan umum pembelajaran matematika yang dikemukakan oleh *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) dalam (Siagian, 2016) yaitu: (1) belajar untuk berkomunikasi, (2) belajar untuk berpikir nalar, (3) belajar untuk menyelesaikan masalah, (4) belajar untuk mengkoneksikan ide dan (5) pembentukan karakter terhadap matematika. Dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran matematika, kemampuan yang perlu dikuasai peserta didik adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kegiatan dalam mengatasi suatu masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan peserta didik dapat menjalani hidup yang penuh dengan kompleksitas permasalahan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh Eismawati, Koeswanti & Radia (2019) yang menyatakan bahwa masih ditemukan peserta didik yang kurang dalam menggunakan kemampuannya untuk memecahkan suatu masalah. Dalam menyelesaikan soal, peserta didik mengandalkan

bantuan dan bimbingan guru serta hafalan rumus matematika yang dimilikinya. Pernyataan tersebut juga diperkuat melalui hasil wawancara peserta didik bahwa dalam proses kegiatan belajar matematika dilakukan melalui penyampaian materi, pemberian dan pengerjaan soal latihan.

Selaras dengan pendapat di atas, Daeka juga menyatakan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik salah satunya dikarenakan peserta didik belum terlatih dalam kemampuan memecahkan masalahnya. Peserta didik terbiasa menghafal teorema, definisi, serta rumus matematika sehingga mengakibatkan kurangnya pengembangan kemampuan lain salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah (Herdiana, 2017).

Hal ini terlihat bahwa peserta didik belum terbiasa mengasah pengetahuan dan keterampilannya dalam memecahkan soal matematika berbentuk soal berbasis masalah. Dalam menyelesaikan suatu masalah peserta didik meniru dan mengandalkan peran guru untuk membantu dan membimbing selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan pemecahan masalah dan perhatian peserta didik dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran, serta kondisi lingkungan yang tidak mendukung peserta didik untuk menerima materi pelajaran.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat dilihat dari hasil survey yang dilakukan oleh PISA (*Program for International Students Assessment*) pada tahun 2009 yang menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-61 dari 65 negara dengan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di Indonesia 371 dari nilai rata-rata yang ditetapkan oleh PISA adalah 500. Selain daripada itu, rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik juga dapat ditunjukkan melalui hasil penilaian matematika di SDN Harapan Mulya II Bekasi kelas V dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) sebesar 70, didapatkan sebanyak 13 orang memperoleh nilai di bawah KKM dan skor yang telah mencapai KKM sebanyak 18 orang dengan nilai rata-rata sebesar 72-74. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hampir sebagian dari peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM, sehingga kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam mata pelajaran matematika perlu adanya pengembangan dengan menerapkan suatu pendekatan, model maupun media yang bervariasi untuk merangsang peserta didik dalam proses berpikir matematis. Selain daripada itu, hendaknya pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk aktif di dalam kelas atau pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Salah satu cara agar peserta didik menjadi aktif yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran.

Dalam menerapkan model pembelajaran perlu selektif dalam memilihnya. Model pembelajaran yang dibutuhkan yaitu model yang di dalamnya terdapat konektivitas antara pembelajaran dengan kehidupan nyata karena dua faktor tersebut tidak dapat dipisahkan. Isrok'atun & Amelia (2019) mengartikan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang berpusat pada suatu masalah dimana peserta didik akan dihadapkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, peserta didik diberi suatu masalah kehidupan seputar konsep matematika. Kemudian melalui permasalahan tersebut peserta didik dapat belajar mengenai masalah apa yang terjadi di lingkungan hidupnya sehingga mempermudah mereka dalam memahami dan mengintegrasikan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan model PBL adalah solusi yang tepat dalam melibatkan seluruh peserta didik untuk berperan aktif selama proses pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir nalar peserta didik, karena dalam menerapkan model PBL pembelajaran dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari. Dalam prosesnya, model PBL dilakukan dengan memberikan suatu masalah kepada peserta didik serta mengaitkan informasi yang dimiliki peserta didik sebelumnya dengan informasi yang baru. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat membangun dan mengembangkan konsep matematis.

Penerapan model pembelajaran PBL akan tercapai maksimal jika terdapat suatu alat yang dapat membantu guru selama proses pembelajaran. Terlebih untuk memperkuat daya ingat peserta didik dalam pemahaman konsep matematika diperlukan suatu alat bantu yang bersifat konkrit. Sekedar hanya memberikan suatu masalah kepada peserta didik tanpa adanya suatu gambaran yang nyata akan membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahaminya. Dikarenakan pembelajaran matematika perlu dilakukan secara membaur yaitu tidak sekedar meminta peserta didik untuk membayangkan atau berimajinasi melainkan melihat gambaran konkrit masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, diperlukan adanya media pembelajaran yang bersifat visual dengan menampilkan berbagai macam konflik, peristiwa maupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Media komik merupakan salah satu alat yang dapat membantu mengenalkan dan menunjukkan cara menyelesaikan masalah matematika kepada peserta didik. Mardiono berpendapat bahwa media komik secara garis keseluruhan merupakan ilustrasi dari cerita bergambar dan tulisan dalam bentuk yang kreatif (Wijayanti, Hasan & Loganathan, 2018). Media komik menampilkan suatu gambaran menarik berisi narasi pendek, dimana kata perkata diringkas menjadi sebuah kalimat yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak akan merasakan kesulitan dalam memahami gagasan pokok cerita.

Penggunaan media komik tidak sekedar membuat peserta didik menjadi berpikir kreatif, melainkan akan terjadi keterlibatan emosional yang dapat mempengaruhi pola pikir dan daya ingat terhadap informasi yang diperoleh. Selain daripada itu, media komik juga dapat meningkatkan kemampuan literasi. Penggunaan media komik membiasakan peserta didik dalam melatih kemampuan membaca. Cerita yang disajikan dalam media komik tentunya dikaitkan dengan permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kontekstual. Peserta didik juga akan mendapatkan pesan-pesan yang terkandung dari cerita komik, hal ini menjadi suatu nilai positif dalam menerapkan pendidikan karakter.

Selain penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran, perlu adanya suatu kegiatan yang mewujudkan peserta didik untuk aktif di dalam kelas. Salah satunya yaitu dengan menerapkan *role playing* ke dalam proses belajar mengajar. Kurniasih & Sani (2015) mengartikan *role playing* sebagai salah satu cara menguasai bahan ajar melalui pengembangan imajinasi serta penghayatan oleh peserta didik terhadap materi. Dalam mengembangkan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan salah satu tokoh hidup maupun benda. Dalam kegiatan ini tentunya akan membangun kemampuan peserta didik dalam mengoneksikan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran matematika akan lebih

bermakna, menambah pengalaman serta lebih melekat pada ingatan peserta didik.

Selain daripada itu, aktivitas *role playing* menjadikan peserta didik mendapatkan makna diri di dunia sosial serta dapat menyelesaikan masalah dalam bentuk kelompok. Melalui *role playing*, peserta didik akan menyadari adanya peran yang berbeda dan akan lebih mengontrol perilaku dirinya ketika dihadapkan dengan perilaku orang lain. Proses *role playing* ini dapat dijadikan sebagai contoh kehidupan manusia yang berguna untuk menggali perasaan, memperoleh inspirasi, membangun keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah serta dapat mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini tentunya akan berguna untuk peserta didik ketika menjalani kehidupan dimana begitu banyak peran dan masalah yang terjadi baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Kecenderungan pembelajaran matematika sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan di atas, mengisyaratkan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang mengarah pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik melalui pendekatan maupun model dengan bantuan media pembelajaran. Dari beberapa pendekatan dan media dalam pembelajaran dipilih mana yang lebih tepat dan efektif dalam penyampaiannya. Model pembelajaran matematika yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan di atas yaitu Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Pembelajaran Komik dengan *Role Playing*. Kegiatan belajar mengajar dengan



Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Pembelajaran Komik dengan *Role Playing* dapat mengarahkan keterlibatan peserta didik secara intelektual dan emosional yang akan membawa peserta didik kepada : 1) Pemahaman terhadap suatu konsep dan masalah 2) Kemampuan menerapkan konsep dan memecahkan masalah serta, 3) Kemampuan mengkreasikan sesuatu menjadi hal yang baru.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, beberapa masalah diidentifikasi sebagai berikut :

1. Mata pelajaran matematika belum mendapat tempat di hati peserta didik sebagai pelajaran yang menarik.
2. Kualitas kemampuan pemecahan masalah matematis di SDN Harapan Mulya II masih relatif rendah.
3. Model, metode, maupun strategi yang diterapkan kurang bervariasi.
4. Pembelajaran matematika tidak dikaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari.
5. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.
6. Sulitnya peserta didik memahami buku pelajaran tanpa gambar.
7. Perlunya pengembangan kemampuan guru yang mengarah pada peningkatan mutu proses pembelajaran matematika.
8. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengasah kemampuannya untuk mengatasi suatu masalah terbuka.

9. Peserta didik belum mengenal proses pembelajaran menggunakan model PBL sebagai salah satu cara mengasah kemampuan pemecahan masalah.
10. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran dalam kelas yang mengakibatkan menurunnya perkembangan prestasi peserta didik.

### C. Batasan Penelitian

Demi efektivitas hasil penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah salah satu kemampuan yang diperlukan untuk melatih peserta didik agar terbiasa dalam menghadapi permasalahan kehidupan yang kompleks khususnya masalah dalam kehidupan sehari-hari. Indikator pencapaian kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat memahami suatu masalah, menentukan rencana strategi menyelesaikan masalah, melaksanakan perencanaan serta memeriksa kembali jawaban yang sudah diperolehnya.
2. Model PBL berbantu Media Komik dengan *Role Playing* materi Pecahan adalah suatu pendekatan yang merangsang keluasan peserta didik dalam berpikir, tidak hanya dalam hal kognitif melainkan sikap emosional akan terbangun dalam proses pembelajaran ini. Sebab, pembelajaran dirancang menjadi pembelajaran yang bermakna, dimana proses pembelajaran dikaitkan dengan realita kehidupan peserta didik. Indikator yang terdapat dalam model PBL berbantu media komik dengan *role playing* pada materi

pecahan yakni: peserta didik diorientasikan atau dihadapkan dengan suatu masalah, mengorganisir peserta didik untuk belajar, peserta didik melakukan penyelidikan terhadap suatu masalah, peserta didik mempresentasikan hasil karyanya dan peserta didik dapat menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah model *problem based learning* (PBL) berbantu media komik dengan *role playing* di kelas V SDN Harapan Mulya II Bekasi dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis?

#### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang berkompeten dalam bidang pendidikan dan non kependidikan. Manfaat hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang yakni manfaat teoritis maupun praktis, yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

##### **1. Secara Teoritis**

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pencerahan terhadap bidang keilmuan khususnya pendidikan mengenai penerapan Model PBL berbantu Media Pembelajaran Komik dengan *Role Playing* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas V.

## 2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna :

- a. Bagi peserta didik di tingkat Sekolah Dasar, hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan meningkatkan kemampuan aktualisasi diri.
- b. Bagi guru Sekolah Dasar, sebagai masukan untuk lebih meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam menerapkan berbagai macam pendekatan, misalnya dengan penerapan Model PBL berbantu Media Komik dengan *Role Playing* agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah belajar peserta didik.
- c. Bagi sekolah maupun lembaga pendidikan, sebagai masukan untuk mengembangkan, merencanakan, menyusun dan melaksanakan serta mengambil keputusan terutama dalam menerapkan strategi, metode, dan pendekatan yang tepat, serta pemberdayaan sarana dan prasarana pembelajaran sebagai alat penunjang keberhasilan pembelajaran.
- d. Bagi orang tua dan masyarakat, sebagai bahan informasi di bidang pendidikan tentang peningkatan minat dan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui Model PBL berbantu Media Pembelajaran Komik dengan *Role Playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Teorema*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.765>
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pressindo.
- Ariani, S., Hartono, Y., & Hiltrimartin, C. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Abduktif-Deduktif di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.29408/jel.v3i1.304>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Craciun, D. (2010). Role – Playing As a Creative Method in Science Education. *Journal of Science and Arts Year*, 10(112), 175–182.
- Danaswari, R, Kartimi, Roviati, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia*, 2(2). <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v2i2.477>
- Donni, P. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Cv Pustaka Setia.
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(2), 71–78. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (N. Hidayah (ed.); p. 244). Ar-Ruzz Media.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Herdiana, Y. (2017). Perbandingan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Kalamatika*, 2(2), 131–146. <https://doi.org/http://sci-hub.tw/10.22236/KALAMATIKA.vol2no2.2017pp131-146>
- Isrok'atun, & Rosmala Amelia. (2019). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.

- Kurnia Wardani, T. (2013). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 4(2), 230–243. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i2.2418>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Kurniati, D., Rahimah, D., & Rusdi, R. (2017). Efektivitas Media Komik Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 6I Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.14-19>
- Kurniawan, D., Karlimah, & Suryana, Y. (2015). Penerapan Media Komik Matematika terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 1–6.
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>
- Napfiah, S., & Sulistyorini, Y. (2019). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN*. 4(2), 193–204.
- Nendasariruna, T., Masjudin, & Abidin, Z. (2016). Pengembangan komik matematika berbasis kontekstual pada materi persegi panjang bagi siswa smp. *Jurnal Media Pendidikan Matematika “J-MPM,”* 4(2), 76–79.
- Netriwati. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Mahasiswa Iain Raden Intan Lampung. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 181–190.
- Oktarina, N. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1).
- Rerung, N., Sinon, I. L. S., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) untuk meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiruNi*, 06(April), 47–55. <https://doi.org/10.24042/jipf>

- Roebyanto, G., & Harmini, S. (2017). *Pemecahan Masalah Matematika*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2016a). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Rusman. (2016). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. In *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Saparwadi, L., & Cahyowatin, C. (2018). Proses Pemecahan Masalah Matematika Siswa Berkemampuan Tinggi Berdasarkan Langkah Polya. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 99–110. <https://doi.org/10.30738/v6i1.2111>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(1), 58–67.
- Ulandari, L., Amry, Z., & Saragih, S. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education Approach to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 331–340. <https://doi.org/10.29333/iejme/5721>
- Uno, H. B. (2014). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (F. Yustianti. Bumi Aksara.
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media comic math berbasis whiteboard animation dalam pelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>
- Yanto, A. (2015). Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015 ISSN: 2442-7470. *Jurnal Cakrawala Pendas*, I(1), 55–64.