

ABSTRAK

IMA JULI YANTI: Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Komik Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. **Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Malikussaleh 2024.**

Kemampuan untuk memecahkan masalah matematika adalah salah satu keterampilan yang sangat penting bagi siswa untuk dikuasai. Namun, kenyataannya kemampuan ini masih tergolong rendah di kalangan siswa. Salah satu metode pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan ini adalah pembelajaran Berbasis Masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komik terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental design* dengan menggunakan *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di MAS Syamsuddhuha yang terdiri dari 7 kelas. Sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam *purposive sampling*, anggota sampel dipilih karena memiliki karakteristik yang homogen, dan dipilih berdasarkan waktu pelaksanaan serta kelas yang memungkinkan untuk penelitian. Dalam penelitian ini, kelas X-4 dengan 23 siswa digunakan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas X-1, yang juga terdiri dari 23 siswa, berfungsi sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji *N-Gain*, uji normalitas, dan uji hipotesis non parametrik *Mann-Whitney*.

Hasil penelitian uji hipotesis non parametrik uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,017 H_0 ditolak dan H_a diterima dikarenakan nilai signifikannya kurang 0,05. Berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komik terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Komik