

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Pokok Bahasan Volume Bangun Datar di Kelas
V SDN Jatiwaringin IX Bekasi Tahun ajaran 2021/2022)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Nabilah Rizky Khumairoh

NIM. 1806842

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2022

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIK**
(Penelitian Tindakan Kelas Pada Pokok Bahasan Volume Bangun Datar di Kelas
V SDN Jatiwaringin IX Bekasi Tahun ajaran 2021/2022)

Oleh

Nabilah Rizky Khumairoh

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Nabilah Rizky Khumairoh** 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
NABILAH RIZKY KHUMAIROH
PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Pokok Bahasan Volume Bangun Datar di Kelas
V di salah satu sekolah dasar negeri Bekasi Tahun ajaran 2021/2022)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

Pembimbing I



Dra. Hj. Erna Suwangsih, M.Pd

NIP. 196006181984032002

Pembimbing II,



Drs. H. Acep Ruswan, M.Pd.

NIP. 195906041986031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd

NIP. 198205162008012015

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Pokok Bahasan Volume Bangun Datar di Kelas
V SDN Jatiwaringin IX Bekasi Tahun ajaran 2021/2022)

Oleh:

Nabilah Rizky Khumairoh

NIM. 1806842

ABSTRAK

Media pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan berfikir kreatif peserta didik di sekolah dasar, kemudian hal tersebut menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini berupaya untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan media Komik Digital. Tujuan dari penelitian ini yaitu; 1) Mengetahui aktivitas guru pada saat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika; 2) Mengetahui aktivitas belajar peserta didik pada saat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika; 3) Mengetahui kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada saat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kota Bekasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas guru dan peserta didik pada tahap pelaksanaan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini dibuktikan dengan aktivitas guru pada siklus I mendapat skor 72,72% dan siklus II mendapatkan skor 95,45%. Sedangkan Aktivitas peserta didik pada siklus I mendapatkan skor 70,16% dan pada siklus II meningkat menjadi 77,66%. Pada peningkatan kemampuan berfikir kreatif dibuktikan dengan adanya peningkatan. Sebelum diberikan tindakan hanya mendapatkan 30%. Pada siklus I meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%.

Kata kunci: Media Komik Digital, Kemampuan Berfikir Kreatif, Pembelajaran Matematika.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
KATA PENGANTAR	xii
UCAPAN TERIMA KASIH	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi	5
BAB II	7
KAJIAN TEORI	7
2.1 <i>Problem Based Learning</i>	7
2.1.1 Pengertian Problem Based Learning (PBL)	7
2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	8
2.1.3 Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	9
2.1.4 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	10
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	10

2.2	Media Pembelajaran Komik Digital	11
2.2.1	Pengertian Komik Digital	11
2.2.2	Manfaat Komik Digital	12
2.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital.....	12
2.2.4	Contoh Media Komik Digital	13
2.3	Berpikir Kreatif'	13
2.3.1	Pengertian Berpikir Kreatif	13
2.3.2	Indikator Berpikir Kreatif	14
2.3.3	Ciri – Ciri Berpikir Kreatif.....	16
2.3.4	Tahapan Berpikir Kreatif	17
2.4	Matematika	17
2.4.1	Pengertian Matematika.....	17
2.4.2	Materi Pembelajaran	18
2.5	Penelitian Relevan	23
BAB III		25
METODE PENELITIAN.....		25
3.1	Jenis Penelitian	25
3.2	Desain Penelitian	25
3.2.1	Perencanaan.....	26
3.2.2	Pelaksanaan	27
3.2.3	Pengamatan	27
3.2.4	Refleksi	27
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	27
3.4	Subjek Penelitian	28
3.5	Prosedur Penelitian	28
3.5.1	Tahap Persiapan Penelitian	28
3.5.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	28

3.6	Instrumen Penelitian	32
3.6.1	Test Uraian	32
3.6.2	Observasi.....	33
3.6.3	Dokumentasi	37
3.7	Teknik Pengumpulan Data	37
3.8	Teknik Analisis Data	38
3.8.1	Analisis Data Kualitatif.....	38
3.8.2	Analisis Data Kuantitatif.....	39
BAB IV		41
DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	41
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	41
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
4.2.1	Aktivitas Peserta Didik	85
4.2.2	Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik.....	88
BAB V.....		94
SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI		94
5.1	Simpulan.....	94
5.2	Implikasi	94
5.3	Rekomendasi	95
RIWAYAT HIDUP.....		146

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. (2015). Symmetry properties of short period (001) Si/Ge superlattices. *Superlattices and Microstructures*, 9(1), 31–33. [https://doi.org/10.1016/0749-6036\(91\)90087-8](https://doi.org/10.1016/0749-6036(91)90087-8)
- Benyamin, P. I. (2020). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak pada Masa Pandemi Covid-19. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.47167/kharis.v3i1.43>
- Darwanto. (2019). *KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS (Pengertian dan Indikatornya)*. 20–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i2.56>
- Handayani Anik, H. D. K. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 0(0), 157–166.
- Kilroy, D. A. (2004). Problem based learning. *Emergency Medicine Journal*, 21(4), 411–413. <https://doi.org/10.1136/emj.2003.012435>
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, 103–116.
- Mubarokah, A. D. P. L. (2014). *BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERDASAR MASALAH MATEMATIKA (STUDENT'S*. 2(1), 9–18.
- Nasution, N. R., & Surya, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *Jurnal Mahasiswa PPS*, 1(1), 98–102.
- Pangestu, N. S., & Hasti Yuniarta, T. N. (2019). Proses Berpikir Kreatif Matematis Siswa Extrovert dan Introvert SMP Kelas VIII Berdasarkan Tahapan Wallas. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 215–226. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.472>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Rizqi, M., Suyitno, H., Matematika, P., Semarang, U. N., Indonesia, S., & Berbasis, P. (2019). *Efektivitas pembelajaran berbasis masalah dalam*

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mts islamic center cirebon. 300–305.

- Rokhman, M. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran (Savi Dan Discovery) Dan Gaya Belajar (Auditory Learning Dan Visual Learning) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 115–121.
- Saputri, R., Nurlela, N., & Patras, Y. E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>
- Sidiq, M. A., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 361–370. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.358>
- Sudjana, N., & Riyai, A. (2020). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8(2), 7–15.
- Sulianto, J., & Mandarsary, R. (2012). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Siswa pada materi Matematika di Sekolah Dasar dengan Pembelajaran Pemecahan Masalah. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v1i1.68>
- Sustanto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Project Based Learning (Pbl) Siswa Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 21–27. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.880>
- Vol, J. P. (2018). *unugha.ac.id*. 2(1).