

ABSTRAK

Nila Kartika Dewi. “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Melalui *Project Based Learning* (PBL) Berbantuan Animasi Komik”.

Pesatnya perkembangan teknologi tidak berbanding lurus dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, sebagaimana hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Cileunyi. Dari studi pendahuluan tersebut memberikan hasil bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih perlu ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan memakai *Project Based Learning* (PBL) berbantuan animasi komik. Tujuan penelitian ini untuk melihat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui *Project Based Learning* (PBL) berbantuan animasi komik. Data yang diperoleh menggunakan instrumen tes dan nontes. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data diperoleh: (a) terdapat perbedaan peningkatan antara yang memakai *Project Based Learning* (PBL) berbantuan animasi komik serta konvensional pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, (b) secara keseluruhan terdapat perbedaan pencapaian antara yang memakai *Project Based Learning* (PBL) berbantuan animasi komik serta konvensional pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dilihat dari PAM, namun tidak terdapat perbedaan pencapaian antara yang memakai *Project Based Learning* (PBL) berbantuan animasi komik serta konvensional pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dilihat dari PAM untuk masing-masing kelompok, (c) tidak terdapat perbedaan antara yang memakai *Project Based Learning* (PBL) berbantuan animasi komik serta konvensional pada sikap disposisi matematis siswa, (d) kesulitan serta hambatan siswa diatasi dengan pemberian soal-soal non rutin, (e) tanggapan guru dan siswa positif sepanjang pembelajaran matematika memakai *Project Based Learning* (PBL) berbantuan animasi komik. Kontribusi penelitian ini terhadap perkembangan pendidikan matematika berupa proyek animasi komik yang dibuat siswa sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.

Kata kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Disposisi, *Project Based Learning* (PBL), Animasi Komik