

ABSTRAK

SHOFFATUL MARDIYAH KHOFIFAH. **Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-efficacy* Siswa SMK melalui Model Pembelajaran *Problem posing* berbantuan Media Pembelajaran Interaktif**

Pentingnya pendidikan matematika mengharuskan pembelajaran matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, termasuk pada jenjang SMK. Salah satu tujuan pendidikan matematika di SMK sesuai dengan Permendikbud no.60 tahun 2014 adalah memahami konsep matematika. Selain itu, kemampuan afektif yaitu *Self-efficacy* sama pentingnya dengan kemampuan kognitif. Oleh karena itu pentingnya pemahaman konsep dan *Self-efficacy* dalam pemecahan masalah matematika. Namun, fakta dilapangan berdasarkan hasil wawancara dan penelitian sebelumnya terdapat penurunnya kemampuan pemahaman dan *self-efficacy* siswa akibat dari pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui : Peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem posing* berbantuan *macromedia flash* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh *problem based learning*; *self-efficacy* siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem posing* berbantuan media pembelajaran interaktif lebih baik daripada siswa yang memperoleh *problem based learning*; Korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* yang menggunakan model pembelajaran *problem posing* berbantuan media pembelajaran interaktif. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 15 Bandung. Sampel diambil berdasarkan *Purposing sampling* dengan kelas X PH 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X PH I sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu *pretest* dan *posttest* dan angket *self-efficacy*. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis yang memperoleh model pembelajaran *problem posing* berbantuan media pembelajaran interaktif lebih tinggi daripada yang memperoleh model pembelajaran biasa. 2) *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran *problem posing* berbantuan media pembelajaran interaktif lebih baik daripada yang memperoleh model pembelajaran biasa. 3) Terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran *problem posing* berbantuan media pembelajaran interaktif. .

Kata Kunci : Kemampuan Pemahaman Konsep matematis, *Self-efficacy*, dan model pembelajaran *problem posing*,