

## ABSTRAK

Gita Ananda Putri. (2023). **Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-regulated Learning* Siswa SMP Melalui *Problem-based Learning* Berbantuan *Kahoot*.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional. (2) Mengetahui kemandirian belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot* lebih baik dari pada kemandirian belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional. (3) Mengetahui korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot*. (4) Mengetahui pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*, sampel penelitian terdiri atas dua kelas. Kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot* dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol yang mendapatkan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan instrument berupa soal uraian tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan angket kemandirian belajar. Data yang telah terkumpul kemudian diolah menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS 23 for Windows 10*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang memperoleh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model konvensional. (2) Kemandirian belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional. (3) Terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan kemandirian belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot*. (4) Pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Kahoot* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar siswa.

**Kata Kunci:** Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, kemandirian belajar, model pembelajaran berbasis masalah, *Kahoot*.