

ABSTRAK

Sari Putri (2023). **Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Efficacy* Siswa SMA Melalui Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran.**

Adanya ilmu pengetahuan yang terus berkembang tidak lepas dari peran penting matematika. Matematika ialah bidang ilmu yang wajib ada di tiap jenjang pendidikan di Indonesia. Namun faktanya siswa cenderung sulit dalam memahami konsep matematika dan pasif pada proses pembelajaran karena adanya beberapa faktor sehingga perlu adanya kemampuan matematik terutama kemampuan pemahaman konsep matematis dan *Self-Efficacy*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis, pencapaian *Self-Efficacy* dan korelasi kemampuan pemahaman konsep matematis dengan *Self-Efficacy*. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Siswa kelas XI IPA SMA Negeri 11 Bandung menjadi subjek penelitian dengan sampel yang diambil sebanyak dua kelas, diantaranya 36 siswa yang diberi perlakuan model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran sebagai kelas eksperimen dan sebanyak 36 siswa diberi perlakuan model *Problem-Based Learning* sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tipe pilihan ganda dan uraian sebagai tes kemampuan pemahaman konsep matematis serta skala sikap menggunakan skala Likert. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan: 1) Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning*, 2) *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning*, 3) Tidak terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis dengan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan video pembelajaran.

Kata Kunci: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, *Self-Efficacy*, Model *Problem-Based Learning*, dan Video Pembelajaran