

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAM MASALAH MATEMATIS DAN *SELF-CONFIDENCE* SISWA SMA MELALUI MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZZIZ*.

Oleh :

Susan Wulansari

205050012

Tujuan pada penelitian ini adalah 1) mengetahui peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *quizziz* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional, 2) mengetahui *self-confidence* peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *quizziz* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, 3) mengetahui korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* pada peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *quizziz*. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian mix methode dengan desain penelitian non equivalent control group design. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik di kelas XI sebanyak dua kelas dengan sampel 70 peserta didik, yaitu 35 peserta didik dari kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen dan 35 peserta didik dari kelas XI-8 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan angket *self-confidence*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil, 1) peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional, 2) *Self-confidence* peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *quizziz* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, 3) terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* pada peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *quizziz*.

Kata Kunci : Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Self-Confidence, model *problem-based learning* berbantuan *quizziz*