

ABSTRAK

Rifani Suci Desiami (2025). **Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* Siswa SMP melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif.**

Kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* sangatlah penting dimiliki oleh siswa. Namun, kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa SMP masih tergolong rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa; 2) Mengetahui *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa; 3) Mengetahui apakah terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif; 4) Mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen berbentuk *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Soreang, yakni kelas 8F sebagai kelas eksperimen dan kelas 8G sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes uraian kemampuan pemecahan masalah matematis, serta angket *self-efficacy*. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa; 2) *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* biasa; 3) Terdapat korelasi positif antara peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif; 4) Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif efektivitasnya besar terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan efektivitasnya sedang terhadap *self-efficacy* siswa.

Kata Kunci : pemecahan masalah matematis, *self-efficacy*, model *Problem Based Learning*, multimedia interaktif.