

## ABSTRAK

Sadira Verda Maritza (2025). **Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-regulated Learning* Siswa SMK Melalui Model *Problem-based Learning* Berbantuan Kahoot.**

Kemampuan pemecahan masalah matematis dan keterampilan *self-regulated learning* merupakan aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika khususnya pada jenjang SMK. Namun kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-regulated learning* siswa SMK masih tergolong rendah. Penerapan model *problem-based learning* berbantuan Kahoot menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kedua aspek tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran biasa; 2) mengetahui *self-regulated learning* peserta didik pada kedua model pembelajaran tersebut; dan 3) mengetahui korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-regulated learning* peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan Kahoot. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa SMK Nasional Bandung. Instrumen penelitian meliputi instrumen tes yang mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis dan instrumen non tes berupa angket *self-regulated learning*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran biasa. 2) *Self-regulated learning* peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan Kahoot lebih baik daripada dengan peserta didik yang memperoleh model pembelajaran biasa. 3) Terdapat korelasi positif antara kemampuan pemecahan masalah dan *self-regulated learning* peserta didik yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan Kahoot.

**Kata Kunci:** Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, *Self-regulated Learning*, Model *Problem-based Learning*. Kahoot.