

## ABSTRAK

**Tiara Ayudia Caesari. “Penerapan Strategi Pembelajaran *Rolling Cognitive* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keaktifan Belajar Siswa Berbantuan Aplikasi Edmodo”** (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII pada salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Bandung)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di salah satu SMP di Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan keaktifan belajar siswa di sekolah tersebut. Salah satu upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dalam penelitian ini yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran *rolling cognitive* berbantuan aplikasi edmodo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas strategi pembelajaran *rolling cognitive* berbantuan aplikasi edmodo terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan keaktifan belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuasi eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan: (a) Tidak terdapat perbedaan peningkatan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang memperoleh strategi pembelajaran *rolling cognitive* berbantuan edmodo dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. (b) Terdapat perbedaan pencapaian rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang memperoleh strategi pembelajaran *rolling cognitive* berbantuan edmodo dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional berdasarkan Pengetahuan Awal Matematika (PAM) kategori tinggi, sedang dan rendah. (c) Terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa antara sebelum dan sesudah memperoleh strategi pembelajaran *rolling cognitive* berbantuan aplikasi edmodo. Implikasi pada penelitian ini yaitu dengan diterapkannya strategi pembelajaran *rolling cognitive* berbantuan aplikasi Edmodo belum memperkuat adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah akan tetapi sudah memperkuat keaktifan belajar siswa.

**Kata Kunci.** *Rolling Cognitive*, aplikasi edmodo, kemampuan pemecahan masalah matematis, keaktifan belajar siswa.