

ABSTRAK

Rd Mutiara Eka Juhari (2022). **Pengaruh Model *Mastery Learning With Game Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Regulated Learning* Pada Siswa SMA.**

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) mengetahui peningkatan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh Model *Mastery Learning With Game Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model Konvensional; 2) mengetahui peningkatan *Self-regulated learning* siswa yang memperoleh pembelajaran *Mastery Learning With Game Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model Konvensional; 3) mengetahui korelasi antara kemampuan pemecahan masalah dan *Self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Mastery Learning With Game Quizizz*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control grup design*. Populasi penelitian ini adalah kelas 11 SMAN 1 Pagaden. Sampel penelitian ini ditentukan dengan *purposive sampling*, sebanyak dua kelas yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari instrumen tes kemampuan pemecahan masalah matematis yang dibuat dalam bentuk uraian (*pre-test, post-test*), dan instrumen non-tes berupa angket *Self-regulated learning*. Dari hasil analisis data hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang memperoleh model pembelajaran *Mastery Learning With Game Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Konvensional*; 2) *Self-regulated learning* siswa yang menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning With Game Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Konvensional*; 3) Tidak terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Mastery Learning With Game Quizizz*.

Kata Kunci : Pemecahan Masalah Matematis, *Mastery Learning With Game Quizizz*, *Self-Regulated Learning*