

ABSTRAK

Rd Mutiara Eka Juhari (2022). **Pengaruh Modél Pangajaran Mastery Kalawan Quizizz Game Kana Kamampuh Ngaréngsékeun Masalah Matematik Jeung Diajar Mandiri Di Siswa SMA.**

Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta: 1) pikeun mikanyaho ngaronjatna kamampuh ngaréngsékeun masalah matematik siswa nu meunang Pangajaran Mastery Learning Jeung Modél Game Quizizz leuwih alus batan siswa nu meunang modél Konvènsional; 2) mikanyaho kanaékan pangajaran Self-regulated siswa anu narima pangajaran Mastery Learning With Game Quizizz leuwih hadé batan siswa anu narima modél konvènsional; 3) mikanyaho korélasi antara kamampuh ngaréngsékeun masalah jeung diajar mandiri siswa anu meunangkeun modél Mastery Learning With Game Quizizz. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta desain kuasi ékspérimén kalawan desain kelompok kontrol nonequivalent. Populasi dina ieu panalungtikan nya éta kelas 11 SMAN 1 Pagaden. Sampel dina ieu panalungtikan ditangtukeun ku proporsional sampling, saloba dua kelas dipaké nyaéta kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Instrumén panalungtikan anu digunakeun nya éta instrumén tés kamampuh ngungkulan masalah matematik dina wangun déskripsi (pre-test, post-test), jeung instrumén non-tés dina wangun angkét diajar mandiri. Tina hasil analisis data panalungtikan, dimeunangkeun kacindekan ieu di handap: 1) ngaronjatna kamampuh ngaréngsékeun masalah siswa anu narima modél pangajaran Mastery Learning With Game Quizizz leuwih alus batan siswa anu meunangkeun modél Konvènsional; 2) Pangajaran mandiri siswa anu ngagunakeun modél pangajaran Mastery Learning With Game Quizizz leuwih alus batan siswa anu meunang modél Konvènsional; 3) Henteu aya korélasi antara kamampuh ngaréngsékeun masalah matematik jeung diajar mandiri siswa anu meunang modél Mastery Learning With Game Quizizz.

Kecap Konci : kaahlian ngarengsekeun masalah matematik, *Mastery Learning With Game Quizizz, Self-regulated learning.*