

## **RINGKESAN**

### ***APLIKASI MODÉL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DIPAKAI JEUNG VIDEO PEMBELAJARAN DINA NGARONJATKEUN KAMAMPUH BERPIKIR REFLEKTIF MATEMATIK JEUNG EFIKA DIRI SISWA SMA.***

*Ku*

**Indah Aulia Puspita**

**185050031**

*Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun ngalarapkeun modél Problem Based Learning dibantuan ku vidéo learning dina ngaronjatkeun kamampuh mikir réfléktif matematis jeung self-efficacy siswa SMA, pikeun ningali naha aya paningkatan jeung korelasi positif kana kamampuh mikir réfléktif matematis. jeung self-efficacy siswa anu meunangkeun model Problem Based Learning. video pembelajaran berbantuan. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta Quasi Experimental Design kalawan desain panalungtikan Nonequivalent Control Group Design. Instrumén panalungtikan anu digunakeun nya éta tés kamampuh mikir réfléktif matematis jeung angkét self-efficacy. Dumasar kana hasil panalungtikan anu geus dilaksanakeun, diantaranya (1) kamampuh mikir réfléktif matematis siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah dibantuan ku vidéo pangajaran miboga paningkatan anu leuwih luhur batan siswa anu narima pangajaran konvensional; (2) Kamampuh mandiri siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah kalayan bantuan vidéo pangajaran leuwih hadé batan siswa anu narima pangajaran konvensional; (3) Siswa anu meunang model Pangajaran Berbasis Masalah kalayan bantuan vidéo pangajaran miboga korélasi jeung kamampuh mikir réfléktif matematik jeung kamampuh diri.*

***Kecap Konci:*** *Kamampuh mikir réfléktif matematis, Self-efficacy, Model Problem Based Learning dibantuan ku video learning.*