

RINGKESAN

Rifani Suci Desiami (2025). *Ngaronjatkeun Kamampuh Ngaréngsékeun Masalah Matematis sareng Éfikasi Diri Siswa SMP ngagunakeun Modél Pangajaran Berbasis Masalah Nu Dirojong ku Multimédia Interaktif.*

Kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis sareng éfikasi diri pohara penting pikeun dipiboga ku siswa. Sanajan kitu, kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis sareng éfikasi diri siswa SMP masih kawilang handap. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun: 1) Mikanyaho ngaronjatna kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif leuwih luhur batan siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah biasa; 2) Mikanyaho éfikasi diri siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif leuwih alus batan siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah biasa; 3) Mikanyaho leres aya korélasi antara ngaronjatna kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis sareng éfikasi diri siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif; 4) Mikanyaho kumaha éféktivitas pangajaran kalawan modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif kana ngaronjatkeun kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis sareng éfikasi diri siswa. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta kuasi ékspérimén nonequivalent control group design. Sampel dina ieu panalungtikan nya éta siswa SMPN 1 Soréang, kelas 8F salaku kelas ékspérimén sareng kelas 8G salaku kelas kontrol. Instrumén panalungtikan anu digunakeun nya éta soal tést éséy kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis, sareng angkétt éfikasi diri. Hasil tina ieu panalungtikan nya éta: 1) Ngaronjatna kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif leuwih luhur batan siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah biasa; 2) Éfikasi diri siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif leuwih alus batan siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah biasa; 3) Aya korélasi anu positif antara ngaronjatna kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis sareng éfikasi diri siswa anu narima modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif; 4) Pangajaran kalawan modél Pangajaran Berbasis Masalah nu dirojong ku multimédia interaktif miboga éféktivitas anu gedé pikeun ngaronjatkeun kamampuh ngaréngsékeun masalah matematis siswa sareng miboga éféktivitas anu sedeng pikeun éfikasi diri siswa.

Kecap Konci : ngaréngsékeun masalah matematis, éfikasi diri, modél Pangajaran Berbasis Masalah, multimédia interaktif.