

RINGKESAN

Naila Naswa Fazliana. ***Pamakéan Model Problem-Based Learning Anu Dibarengan Ku Quizizz Pikeun Ningkatkeun Kamampuh Milarapkeun Masalah Matematika Jeung Self-Efficacy Murid SMP.***

Panalungtikan ieu boga tujuan pikeun nyaho: (1) naha kamampuh milarapkeun masalah matematika peserta didik anu ngagunakeun model Problem-Based Learning dibarengan ku Quizizz leuwih hadé batan peserta didik anu ngagunakeun model diajar konvensional; (2) naha self-efficacy peserta didik anu ngagunakeun model Problem-Based Learning dibarengan ku Quizizz leuwih hadé batan peserta didik anu ngagunakeun model diajar konvensional; (3) naha aya hubungan positip antara kamampuh milarapkeun masalah matematika jeung self-efficacy peserta didik anu ngagunakeun model Problem-Based Learning dibarengan ku Quizizz. Panalungtikan ieu ngagunakeun pendekatan kuantitatif kalawan desain quasi eksperimen. Subjek panalungtikan ieu téh dua kelas, nyaéta kelas VIII D minangka kelas eksperimen anu ngagunakeun model Problem-Based Learning dibarengan ku Quizizz, sarta kelas VIII C minangka kelas kontrol anu ngagunakeun model konvensional di SMPN 1 Parongpong. Instrumén nu dipaké dina panalungtikan ieu téh nyaéta tes kamampuh milarapkeun masalah matematika jeung angket self-efficacy. Téknik analisis data pikeun tes kamampuh milarapkeun masalah matematika ngagunakeun uji dua rerata (uji-t), sedengkeun analisis data pikeun angket self-efficacy ngagunakeun uji Mann-Whitney kalayan bantosan software IBM SPSS Statistics 23 for Windows. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén: (1) kamampuh milarapkeun masalah matematika peserta didik anu ngagunakeun model Problem-Based Learning dibarengan ku Quizizz leuwih hadé tibatan nu ngagunakeun model diajar konvensional; (2) self-efficacy peserta didik anu ngagunakeun model Problem-Based Learning dibarengan ku Quizizz leuwih hadé tibatan nu ngagunakeun model diajar konvensional; (3) aya hubungan positip antara kamampuh milarapkeun masalah matematika jeung self-efficacy dina peserta didik anu ngagunakeun model Problem-Based Learning dibarengan ku Quizizz.

Sanggem Kunci: *Kamampuh Milarapkeun Masalah Matematika, Self-Efficacy, Model Problem-Based Learning, Quizizz*