

ABSTRAK

Lia Rahmawati, 1212050091 (2025). “Penerapan Model Pembelajaran ASSURE Berbantuan Aplikasi Educaplay untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan *Self-efficacy* Siswa”

Kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-efficacy* merupakan aspek penting dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan pada salah satu SMP di kota Bandung menunjukkan bahwa masih perlu ditingkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. Tujuan penelitian ini adalah; (1) untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran ASSURE berbantuan aplikasi Educaplay, (2) untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui penerapan model ASSURE berbantuan aplikasi Educaplay, (3) untuk mengetahui *self-efficacy* siswa yang menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan aplikasi Educaplay. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan desain *Non Equivalent Control Group Desain*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII sebanyak empat kelas. Sampel diperoleh dari teknik *simple random sampling* dan diambil sebanyak dua kelas. Instrumen penelitian ini yaitu instrumen tes dengan validitas tinggi dan reliabilitas tinggi, serta instrumen non tes yaitu skala sikap *self-efficacy* yang sudah divalidasi. Teknik analisis data dengan uji t'(aksen), sedangkan *self-efficacy* dianalisis melalui angket *self-efficacy*. Hasil penelitian membuktikan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantuan aplikasi Educaplay lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. *self-efficacy* kelas model ASSURE berbantuan aplikasi Educaplay tergolong cukup tinggi. Dari penelitian yang telah dilakukan, siswa memperoleh penguatan dalam proses berpikir kritis matematis dan keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika.

Kata Kunci : ASSURE, berpikir kritis matematis, Educaplay