

ABSTRAK

Amelia Yundia Pratami “Penerapan Model Pembelajaran *Fan-N-Pick* Berbantuan Aplikasi *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan *Self-Efficacy* Matematis Siswa”

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematis dan *self-efficacy* matematis siswa masih tergolong rendah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui, (1) Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!*; (2) Perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematika antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional; (3) Perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematika antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional berdasarkan Kemampuan Awal Matematika (KAM) dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah; (4) Peningkatan *self efficacy* terhadap siswa yang menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Plus Intan Al-Sali sebanyak 38 orang. Adapun hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dalam penelitian ini diantaranya, (1) Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!* menunjukkan hasil yang sangat baik pada setiap pertemuan. Setiap indikator pembelajaran menunjukkan skor pada kategori baik hingga sangat baik; (2) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!* dan siswa yang memperoleh pembelajaran Konvensional; (3) Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!* dan siswa yang memperoleh pembelajaran Konvensional berdasarkan Kemampuan Awal Matematika (KAM) yang kategorinya tinggi, sedang, rendah; (4) Terdapat peningkatan *self-efficacy* matematis siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!*.

Kata Kunci : *Fan-N-Pick*, Kemampuan Pemahaman Matematis, *Self-Efficacy*