

ABSTRAK

Islah Nurul Fadillah. (2023). “Penerapan *Game* Interaktif Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan *Self Efficacy* Siswa”

Game interaktif memfasilitasi tantangan berpikir kritis siswa dalam menemukan solusi pemecahkan masalah matematis. Namun, sebagian siswa masih mengalami kendala dalam aplikasi teknologi dan kemampuan berpikir tersebut. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis dan *self efficacy* siswa melalui pembelajaran berbantuan *Game* Interaktif Aplikasi *Kahoot* berdasarkan *gender* (laki-laki dan perempuan). Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan melibatkan sampel sebanyak dua kelas pada satu sekolah SMA di Kabupaten Bandung, kelas eksperimen 34 orang dan kelas kontrol 34 orang. Data diperoleh menggunakan instrumen tes, yaitu kemampuan berpikir kritis matematis siswa dan non tes berupa angket *self efficacy*. Hasil penelitian menunjukkan (a) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis antara siswa yang menggunakan pembelajaran *Game* Interaktif Aplikasi *Kahoot* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional (b) Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan pembelajaran *Game* Interaktif Aplikasi *Kahoot* berdasarkan kategori *gender* (laki-laki, perempuan) (c) Terdapat peningkatan *self efficacy* siswa sesudah menggunakan pembelajaran *Game* Interaktif Aplikasi *Kahoot*. Pembelajaran *Game* Interaktif Aplikasi *Kahoot* efektif memfasilitasi konstruksi konsep, interaksi dan refleksi sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan *self efficacy* siswa.

Kata Kunci : Aplikasi *Kahoot*, Berpikir Kritis, *Game* Interaktif, *Self Efficacy*