

ABSTRAK

Reni, Anggraeni. (2023). **Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan *Self-confidence* Siswa SMP Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz*.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model konvensional; (2) Mengetahui apakah *Self-confidence* siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model konvensional; (3) Mengetahui apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* siswa yang memperoleh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*; (4) Mengetahui apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* pada siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*, sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas. Diperoleh kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dan kelas VII C sebagai kelas kontrol yang mendapatkan model pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian tes kemampuan berpikir kritis matematis dan skala *self-confidence*. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan *software IBM SPSS 26.0 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan berpikir kritis matematis siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional; (2) *Self-confidence* siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model konvensional; (3) Terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* dengan berbantuan *Quizizz*; (4) Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan *self-confidence* pada siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Quizizz*, Berpikir Kritis Matematis, *self-confidence*.