

ABSTRAK

ASRI WIDI WAHYUNI (2026). **Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan *Self-Confidence* Siswa SMP.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Pasundan 3 Bandung, dengan sampel penelitian kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa; (2) model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva berpengaruh terhadap *self-confidence* siswa; dan (3) model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa secara bersamaan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika yang mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Canva, kemampuan pemecahan masalah matematis, *self-confidence*.

ABSTRACT

ASRI WIDI WAHYUNI (2026). *The Effect of the Canva-Assisted Teams Games Tournament (TGT) Model on Students' Mathematical Problem-Solving Ability and Self-Confidence in Junior High School.*

This study was motivated by the low level of students' mathematical problem-solving ability and self-confidence in mathematics learning. One alternative learning model that can be used to address these problems is the Canva-assisted Teams Games Tournament (TGT) model. This study aims to determine the effect of the Canva-assisted Teams Games Tournament model on students' mathematical problem-solving ability and self-confidence. This research employed a quasi-experimental method with a Posttest-Only Control Group Design. The subjects of this study were eighth-grade students of SMP Pasundan 3 Bandung, with class VIII B as the experimental group and class VIII E as the control group. The results of the study showed that: (1) the Canva-assisted Teams Games Tournament (TGT) model has an effect on students' mathematical problem-solving ability; (2) the Canva-assisted Teams Games Tournament (TGT) model has an effect on students' self-confidence; and (3) the Canva-assisted Teams Games Tournament (TGT) model simultaneously affects students' mathematical problem-solving ability and self-confidence. Based on these findings, the Canva-assisted Teams Games Tournament (TGT) model can be considered as an alternative learning approach in mathematics that supports the development of students' mathematical problem-solving ability and self-confidence.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Canva, mathematical problem-solving ability, self-confidence.

RINGKESAN

ASRI WIDI WAHYUNI (2026). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Canva kana Kamampuh Ngaréngsékeun Masalah Matématika jeung Kapercayaan Diri Siswa SMP*

Panalungtikan ieu dilantarankeun ku rendahna kamampuh siswa dina ngaréngsékeun masalah matématika sarta kapercayaan diri dina prosés diajar matematika. Salah sahiji modél pangajaran anu bisa dipaké pikeun ngungkulan masalah ieu nyaéta modél Teams Games Tournament (TGT) anu dibantuan ku Canva. Tujuan panalungtikan ieu nyaéta pikeun mikanyaho pangaruh modél Teams Games Tournament berbantuan Canva kana kamampuh ngaréngsékeun masalah matématika jeung kapercayaan diri siswa. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuasi ékspérimén kalayan desain Posttest-Only Control Group Design. Subjek panalungtikan nyaéta siswa kelas VIII SMP Pasundan 3 Bandung, kalayan sampel kelas VIII B salaku kelas ékspérimén jeung kelas VIII E salaku kelas kontrol. Hasil panalungtikan némbongkeun yén: (1) modél Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Canva boga pangaruh kana kamampuh ngaréngsékeun masalah matématika siswa; (2) modél Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Canva boga pangaruh kana kapercayaan diri siswa; jeung (3) modél Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Canva boga pangaruh sacara babarengan kana kamampuh ngaréngsékeun masalah matématika jeung kapercayaan diri siswa. Dumasar kana hasil ieu, modél Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Canva bisa dijadikeun salah sahiji alternatif modél pangajaran matematika anu ngadukung pangwangunan kamampuh ngaréngsékeun masalah matématika jeung kapercayaan diri siswa.

Kecap konci: Teams Games Tournament (TGT), Canva, kamampuh ngaréngsékeun masalah matématika, kapercayaan diri.