

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah memiliki signifikansi yang tidak hanya terbatas pada pembelajaran matematika, namun berdampak pada berbagai bidang dan kehidupan sehari-hari. Keterampilan dalam menyelesaikan masalah memiliki hubungan dengan kehidupan nyata dan dapat diaplikasikan pada permasalahan dunia nyata. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah diperlukan untuk melatih siswa memahami masalah dengan baik, menganalisis dengan tepat, memilih strategi yang sesuai, melakukan perhitungan serta mengevaluasi hasil kerja mereka. Pemecahan masalah menjadi aspek penting dalam kurikulum matematika melalui proses pembelajaran dan penerapannya, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk mengatasi masalah yang kompleks (Eko & Meiliasari, 2024, hlm. 46).

Kemampuan pemecahan masalah mencakup kemampuan untuk menganalisis, meramalkan, menalar, mengevaluasi, dan merefleksikan pengetahuan sebelumnya saat menghadapi masalah dalam situasi yang baru. Hal ini dianggap sebagai keterampilan dasar yang perlu dimiliki siswa untuk membantu mereka menyelesaikan permasalahan matematika dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini mencakup proses memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menemukan solusi. Pemecahan masalah juga merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam eksplorasi, observasi, eksperimen, dan investigasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah yang tidak rutin. (Eko & Meiliasari, 2024, hlm. 51-52).

Secara umum, metode dalam menyelesaikan masalah sering mengacu pada model empat tahap yang diperkenalkan oleh George Polya. Berikut adalah ringkasan langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya:

Tabel 2.1

Langkah-langkah dan Indikator Strategi Pemecahan Masalah Polya

Langkah-Langkah Pemecahan Masalah	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Langkah-langkah Pemecahan Masalah Polya
Pemahaman Masalah	Siswa mendapatkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang ditanyakan
Merencanakan Solusi	Membuat rencana atau strategi untuk menyelesaikan masalah
Melaksanakan Rencana Solusi	Menjalankan rencana yang telah dirancang
Mengevaluasi Efektifitas Solusi	Meneliti hasil yang diperoleh sesuai dengan pertanyaan yang diajukan merupakan langkah penting yang dapat diikuti dengan memperhatikan empat hal berikut: - Membandingkan hasil yang diperoleh dengan pertanyaan - Mengartikan jawaban yang diperoleh - Mengidentifikasi apakah metode lain yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut - Mengidentifikasi apakah terdapat jawaban atau hasil alternatif yang memenuhi kriteria

Kemampuan pemecahan masalah matematis memiliki peran penting dalam membantu siswa menghadapi berbagai permasalahan, baik dalam pembelajaran matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kemampuan ini, siswa dilatih untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam mengambil keputusan. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika di SMP.

B. Self-Confidence

Self-confidence dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek afektif yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa,

termasuk dalam kemampuan pemecahan masalah matematis. Fatchurahman dan Praktikto (dalam Azmi dkk., 2021, hlm. 3552) menjelaskan bahwa individu yang memiliki kepercayaan diri mampu mengendalikan dirinya dengan baik dan tidak mudah terpengaruh oleh situasi yang bersifat negatif. Keadaan tersebut muncul karena individu yang percaya diri cenderung dapat mengatasi rasa takut, khawatir, maupun kecemasan yang dihadapinya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Lauster (dalam Fasikhah, 1994) mendefinisikan kepercayaan diri sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya. Individu dengan tingkat kepercayaan diri yang baik umumnya mampu bertindak tanpa rasa cemas yang berlebihan, bertanggung jawab atas tindakannya, menjalin hubungan yang positif dengan orang lain, menghargai diri sendiri maupun orang lain, serta memiliki motivasi untuk mencapai prestasi. Selain itu, individu tersebut juga mampu memahami kelebihan dan keterbatasan yang dimilikinya. Keyakinan terhadap kemampuan diri ini dapat memengaruhi pencapaian prestasi dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, *self-confidence* yang tinggi dapat memberikan berbagai dampak positif, baik dalam bidang pendidikan maupun dalam perkembangan kepribadian individu. Dalam proses pembelajaran, kepercayaan diri mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi serta lebih yakin terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi berbagai tantangan belajar. Santosa (dalam Nilasari dkk., 2020, hlm. 434) juga menyatakan bahwa *self-confidence* merupakan salah satu komponen penting yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan upaya melalui penerapan model pembelajaran yang tepat untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan *self-confidence* siswa secara optimal. Hendriana, Rohaeti, dan Sumarmo (2014) menyatakan bahwa *self-confidence* terdiri atas lima indikator, yaitu:

1. Percaya kepada kemampuan sendiri
2. Bertindak mandiri dalam mengambil Keputusan
3. Berani mengungkapkan pendapat saat berdiskusi
4. Memiliki konsep diri yang positif
5. Berani menghadapi tantangan

Indikator-indikator tersebut dapat dijadikan pedoman untuk mengukur tingkat *self-confidence* siswa serta melihat pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Oleh karena itu, penguatan rasa percaya diri pada siswa menjadi hal yang sangat penting, karena tidak hanya berdampak pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter yang tangguh, siap menghadapi tantangan, dan mampu menyikapi kesulitan secara konstruktif. Dengan kepercayaan diri yang baik, siswa dapat mengembangkan potensi belajar secara maksimal serta lebih siap menghadapi berbagai situasi kehidupan dengan sikap positif dan semangat untuk terus belajar dan berkembang.

C. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Depdiknas (2004), *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang anggotanya memiliki kemampuan dan latar belakang yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Sejalan dengan itu, Solihah (2016) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) mengombinasikan kegiatan belajar dengan turnamen akademik, kuis, dan sistem pemberian skor individu. Dalam kegiatan tersebut, setiap siswa mewakili kelompoknya untuk berkompetisi dengan siswa lain yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang setara, sehingga seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap pencapaian kelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk salah satu model kooperatif yang relatif mudah diterapkan karena melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa melalui kerja sama tim dan kegiatan permainan. Dalam pelaksanaannya, siswa ditempatkan dalam kelompok heterogen yang terdiri atas beberapa anggota dengan kemampuan akademik yang berbeda. Melalui kegiatan permainan dan turnamen, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat guna mencapai hasil belajar yang optimal. Komponen utama dalam model TGT meliputi penyajian materi, pembentukan tim, permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Menurut Fitriani dkk. (2020), pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) diawali dengan pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas empat hingga lima siswa. Selanjutnya guru menyampaikan materi sebagai pengantar untuk membangun pemahaman awal siswa terhadap konsep yang dipelajari. Setelah itu, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan turnamen akademik yang dilakukan secara berkala, di mana setiap siswa berkompetisi secara individu tanpa bantuan anggota kelompoknya. Hasil yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi skor yang akan diakumulasi sebagai skor kelompok. Pada akhir kegiatan, kelompok yang memperoleh hasil terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas pencapaiannya.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya mampu meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan bekerja sama, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta melatih siswa untuk berpikir cepat dalam menyelesaikan permasalahan. Namun demikian, model ini juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dan kemampuan guru dalam mengelola kelas agar kegiatan permainan maupun turnamen dapat berlangsung secara efektif.

Dalam pembelajaran matematika, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif yang membantu siswa memahami konsep secara lebih baik. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok, peran sebagai tutor sebaya, serta adanya unsur permainan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Nabilla dan Fitriyana (2022, hlm. 42) menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika. Selain membantu meningkatkan pemahaman konsep, kegiatan kompetisi yang terdapat dalam *Teams Games Tournament* (TGT) juga berpotensi menumbuhkan *self-confidence* siswa sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan matematika.

D. Media Pembelajaran Canva

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan kemampuan belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

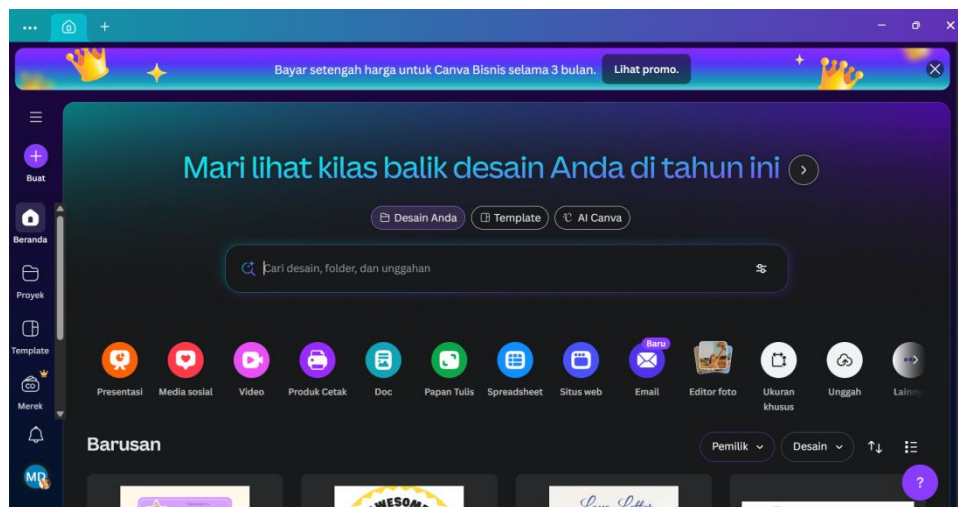
Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis web yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menciptakan berbagai bentuk konten visual, seperti presentasi, infografis, poster, hingga materi pembelajaran digital. Pengguna Canva kebanyakan mencakup kalangan pelajar, pendidik, pelaku bisnis, hingga creator konten. Dalam dunia pendidikan, Canva memainkan peran penting sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan literasi visual. Canva menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, selain itu Canva juga terhubung ke berbagai platform digital lain seperti Google Drive dan *Learning Management Systems* (LMS) (Dwi Nur Indah Sari et al., 2023).

Media pembelajaran Canva mudah digunakan, menyediakan konten dan fitur yang berkualitas dan sesuai kebutuhan pendidikan, memiliki beberapa fitur interaktif yang mendukung kolaborasi, serta memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif. Penggunaan Canva dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, membantu pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, Canva dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat, sehingga mendukung pembelajaran di dalam maupun luar kelas. Pemilihan Canva sebagai objek penelitian didasarkan pada tingginya tingkat popularitas dan kegunaannya.

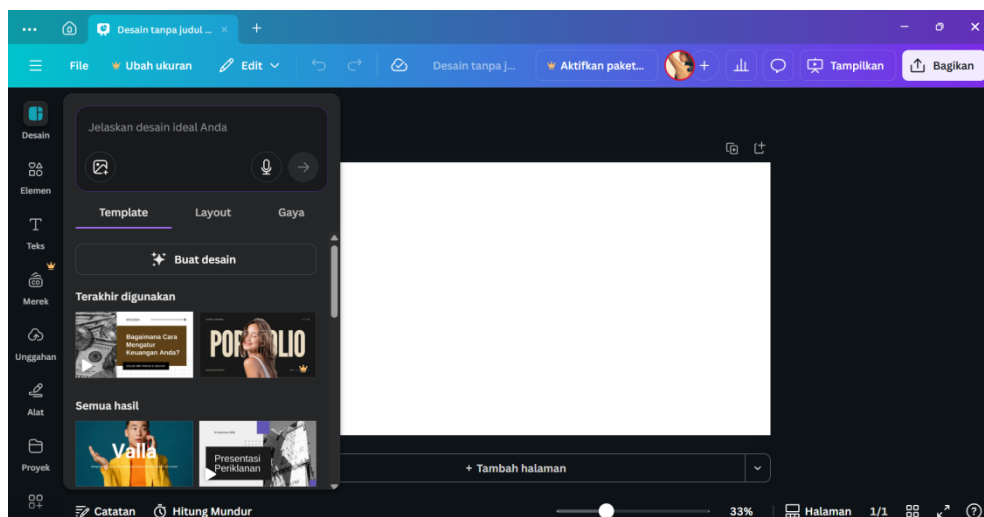
Canva memiliki fitur yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga memungkinkan pemula cepat memahami cara kerjanya (Agus, Istian, 2025). Canva menyediakan banyak fitur pendukung, di antaranya:

1. **Template Siap Pakai:** Canva menyediakan ribuan template yang sudah siap pakai berdasarkan jenis desainnya, seperti presentasi, postingan media sosial, undangan, poster hingga resume.
2. **Fitur *Drag and Drop*:** pengguna dapat mudah menambah elemen desain seperti gambar, teks, ikon, dan bentuk ke dalam kanvas desain dalam sekali klik.

3. Template Elemen: Canva dilengkapi dengan ribuan koleksi gambar, ikon, font, dan ilustrasi.
4. Alat Pengeditan: Canva dapat menjadi alat bantu desain seperti palet warna, pengaturan font, efek teks, dan *magic resize* juga tersedia.
5. Format penyimpanan: Canva memudahkan pengguna dengan format penyimpanan beragam, seperti PDF, PNG, JPEG, MP4, dan GIF.
6. Kolaborasi *Real Time*: Dalam fitur ini pengguna dapat mengundang rekan untuk bekerja pada satu project secara bersama-sama.



Gambar 2.1
Beranda Platform Canva



Gambar 2.2
Tampilan Menu Edit Pada Laman Canva

Penggunaan media pembelajaran Canva dalam proses pembelajaran matematika dapat berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri. Tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang bervariasi dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, media Canva dapat digunakan untuk menyajikan soal-soal kontekstual dan permainan akademik yang mendukung siswa dalam melatih kemampuan pemecahan masalah matematis. Namun, hasil penelitian Susilo D.R., dkk (2025) mengungkapkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital menunjukkan efektifitas dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Penelitian tersebut juga menungkap beberapa keterbatasan dalam implementasinya. Pada respons siswa, disebutkan bahwa sebesar 23,4% siswa mengalami kendala berupa koneksi internet yang tidak stabil (Susilo D. R., dkk., 2024, hlm 365).

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Al Wahida S. Y. dkk. (2024) di MTs Negeri 2 Jakarta pada tahun ajaran 2023/2024 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa” menggunakan metode eksperimen dengan desain *posttest only control design*. Penelitian tersebut melibatkan siswa kelas VII yang berjumlah 36 orang sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model TGT berbantuan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Penelitian Umardiah F. dan Fitriana B. tahun 2025 di MTs Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang yang berjudul “Transformasi Pembelajaran Matematis: Pengaruh TGT dan *Game* Edukasi Baamboozle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”. Penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* yang melibatkan 31 siswa kelas VIII-C. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *game*

edukasi Baamboozle dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi teorema Pythagoras.

Penelitian Pratiwi A., dkk tahun 2023 di SMP Negeri 20 Bandar Lampung yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self-Confidence* Pada Peserta Didik”. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen Desain. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL berbantuan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self-confidence* pada peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadillah S. dan Ardiawan Y. (2021) di MTs Hidayatul Muhsinin, Kalimantan Barat, dengan judul “Pengaruh Model *Problem Solving* dan *Problem Posing* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari *Self-Confidence*” menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *post-test-only non-equivalent control design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII di MTs Hidayatul Muhsinin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kedua model pembelajaran yang diterapkan, yaitu *problem solving* dan *problem posing*, siswa yang memiliki tingkat *self-confidence* tinggi memperoleh kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dibandingkan siswa dengan *self-confidence* rendah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa *self-confidence* memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar.

F. Kerangka Pemikiran

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini diperlukan siswa untuk memahami suatu permasalahan, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Selain itu, *self-confidence* juga menjadi aspek afektif yang berperan dalam keberhasilan

siswa menyelesaikan permasalahan matematika (Restianingsih, dkk., 2023, hlm. 67). Hasil penelitian Putri, dkk. menunjukkan bahwa siswa dengan *self-confidence* tinggi mampu memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah matematis secara lebih baik dibandingkan siswa dengan *self-confidence* rendah. Semakin tinggi *self-confidence* yang dimiliki siswa, semakin baik pula kemampuan siswa dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali jawaban yang diperoleh (Putri, dkk., 2023, hlm. 63).

Berdasarkan kajian teori, rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence* siswa dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan bersifat monoton. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dipandang mampu mengatasi permasalahan tersebut karena dalam pembelajaran ini siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang memiliki karakteristik berbeda. Adanya permainan dan *tournament* akademik adalah inti dari model ini. Menurut Slavin, model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan pendidik serta melibatkan kegiatan akhir, yaitu memberikan turnamen kepada siswa. Dalam model ini, ada elemen permainan dan siswa memiliki peran penting sebagai tutor sebaya. Ada lima tahapan pembelajaran dalam model *Teams Games Tournament*, yaitu: presentasi kelas, kelompok belajar, kegiatan bermain, kompetisi, dan penghargaan (Slavin, 2011)



Gambar 2.3
Hubungan Antar Variabel

Pada tahap *class presentation*, guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa sebagai dasar sebelum mengikuti kegiatan kelompok, permainan, maupun turnamen. Menurut Slavin (2011), siswa memperoleh informasi dan pemahaman awal mengenai konsep yang akan dipelajari sehingga memiliki bekal untuk mengikuti tahapan pembelajaran berikutnya. Hasil penelitian Dani, Abdullah, dan Irfah (2026) menunjukkan bahwa pada tahap *class presentation* menjadi dasar bagi siswa memahami informasi yang terdapat pada suatu permasalahan matematika (Dani, dkk., 2026, hlm. 135). Dengan demikian, sintaks *class presentation* berkontribusi terhadap indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, khususnya dalam memahami masalah, karena siswa memperoleh pemahaman awal mengenai konsep yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan matematis.

Pada tahap *team study*, siswa bekerja sama dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Menurut Slavin (2011), kegiatan belajar ini memungkinkan siswa untuk saling membantu dalam memahami konsep dan menemukan strategi penyelesaian masalah. Dengan demikian, sintaks *team study* dapat membantu siswa dalam memahami masalah dan menyusun rencana penyelesaian sebagai bagian dari indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Selain itu, kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam kelompok juga dapat meningkatkan *self-confidence* (Aristiyo dan Rizki, 2021, hlm. 539-540).

Pada tahap permainan, siswa mengikuti permainan akademik yang berisi pertanyaan atau permasalahan matematika yang harus diselesaikan secara individu maupun kelompok. Menurut Slavin (2011), kegiatan permainan dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui partisipasi aktif siswa. Melalui kegiatan permainan, siswa dituntut untuk mengidentifikasi strategi yang tepat serta menerapkannya dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Dengan adanya latihan yang berulang melalui permainan akademik, siswa dapat melaksanakan rencana penyelesaian masalah. Selain itu, keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan selama permainan dapat

memberikan pengalaman positif yang mendorong tumbuhnya keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki (Silviyani, dkk., 2020, hlm. 51-52).

Pada tahap *tournament*, siswa berpartisipasi dalam kompetisi akademik dengan menyelesaikan permasalahan matematika yang diberikan. Kegiatan turnamen memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan strategi penyelesaian yang telah dipelajari pada tahap sebelumnya. Menurut Bandura (1997), pengalaman keberhasilan merupakan sumber utama yang dapat meningkatkan keyakinan individu terhadap kemampuannya. Ketika siswa berhasil menyelesaikan soal atau memperoleh hasil yang baik dalam turnamen, siswa akan memperoleh pengalaman keberhasilan yang dapat memperkuat *self-confidence*. Hasil penelitian Dani, dkk (2026) menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi secara antusias dalam kegiatan kuis dan turnamen serta bahwa unsur kompetitif dalam model TGT mampu mendorong motivasi siswa untuk menguasai materi secara lebih mendalam (Dani, dkk., 2026, hlm. 138-139). Dengan demikian, sintaks *tournament* berkontribusi terhadap kemampuan siswa dalam melaksanakan strategi penyelesaian masalah serta meningkatkan *self-confidence* siswa.

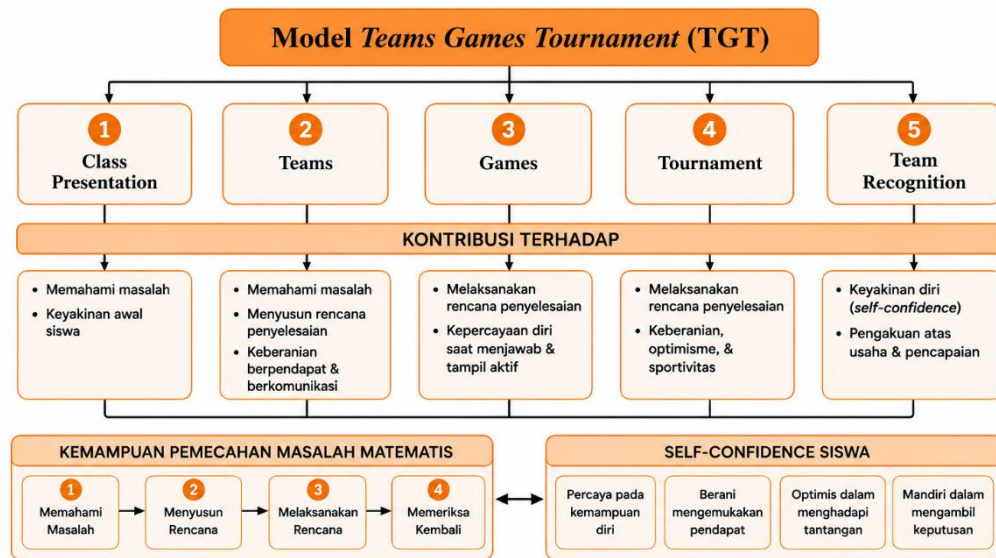
Pada tahap *team recognition*, kelompok yang memperoleh hasil terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan pencapaian yang telah diperoleh selama proses pembelajaran. Menurut Bandura (1997), pengakuan dan penguatan positif yang diterima individu dapat memperkuat keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Zuschaiya (2025) menjelaskan bahwa penghargaan dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan dalam bentuk pujian, apresiasi, dan motivasi untuk senantiasa meningkatkan *self-confidence* siswa. Dengan adanya penghargaan tersebut, siswa memperoleh pengakuan atas usaha dan kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat memperkuat keyakinan terhadap kemampuan diri (Zuschaiya, 2025, hlm. 109-116).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah banyak digunakan dalam pembelajaran matematika dan menunjukkan efektivitas yang baik dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan penting, seperti kemampuan bekerja

sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai hasil belajar, bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, serta meningkatnya rata-rata capaian kelas setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, kemampuan pemecahan masalah matematis juga dipengaruhi oleh faktor afektif, salah satunya adalah *self-confidence*. Fadillah S. dan Ardiawan Y. (2021) menemukan bahwa siswa yang memiliki tingkat *self-confidence* tinggi menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dibandingkan siswa dengan tingkat *self-confidence* sedang maupun rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Penelitian Al Wahida S. Y. dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara signifikan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memadukan kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Sejalan dengan itu, Biga dkk. (2025) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis turnamen mampu mendukung pemahaman materi secara lebih menyeluruh dan menyenangkan. Ummah I. dan Mutaqin A. (2023) juga mengemukakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan matematika siswa.

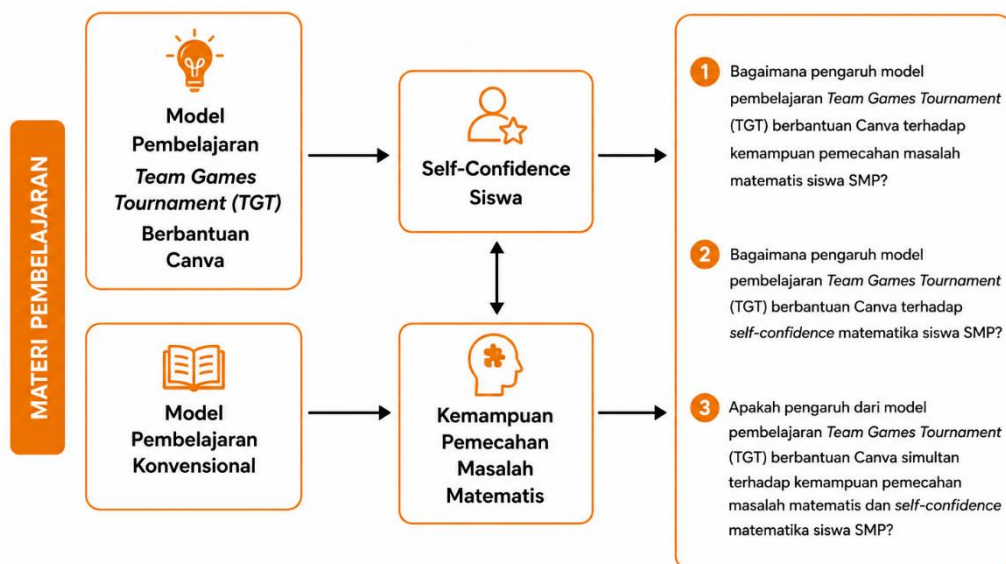
Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpotensi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa. Melalui kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, turnamen, serta penghargaan kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, dan menunjukkan kemampuan yang dimilikinya. Kondisi tersebut diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa sekaligus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dalam pembelajaran matematika.



Gambar 2.4

Keterkaitan Indikator Antar Variabel

Berdasarkan keterkaitan indikator di atas mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Canva dengan kemampuan pemecahan masalah dan *self-confidence*. Maka dibuat kerangka penelitian sebagai berikut



Gambar 2.5

Kerangka Penelitian

G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Berdasarkan sumber dari buku panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2024, hlm. 23), asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Berikut adalah asumsi yang dirumuskan sesuai dengan permasalahan yang terjadi menjadi fokus penelitian:

- a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.
- b. Kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa merupakan kemampuan yang dapat diukur dan dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang diterapkan.
- c. Perbedaan perlakuan pembelajaran, yaitu penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva dan pembelajaran Direct Instruction, berpotensi menimbulkan perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hubungan antara rumusan masalah dan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
- b. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva terhadap *self-confidence* siswa.
- c. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Canva secara simultan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa.