

ABSTRAK

Ghina Salsabila, 1222050054, 2026, “Penerapan Pembelajaran Berbasis *Game Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Efficacy* Peserta Didik.”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* peserta didik dalam pembelajaran matematika. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami, menerapkan, dan mengaitkan konsep matematika serta memiliki keyakinan diri yang rendah dalam menyelesaikan tugas matematika. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran berbasis *Game Canva*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran berbasis *Game Canva* dalam pembelajaran matematika; (2) mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis *Game Canva* dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional; dan (3) mengetahui peningkatan *self-efficacy* peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis *Game Canva* dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 72 Bandung Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 33 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan pemahaman konsep matematis, angket *self-efficacy*, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran, serta analisis statistik terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Game Canva* lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: *Game Canva*, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, *Self-Efficacy*.

ABSTRACT

Ghina Salsabila, 1222050054, 2026, “The Implementation of Canva Game-Based Learning to Improve Students’ Mathematical Conceptual Understanding and Self-Efficacy.”

This study was motivated by the low level of students’ mathematical conceptual understanding and self-efficacy in mathematics learning. Students still experienced difficulties in understanding, applying, and relating mathematical concepts, and had low confidence in completing mathematical tasks. One alternative learning approach that can be used to overcome these problems is Canva Game-Based Learning. This study aimed to: (1) determine the implementation of Canva Game-Based Learning in mathematics learning; (2) examine the improvement of students’ mathematical conceptual understanding through Canva Game-Based Learning compared to conventional learning; and (3) examine the improvement of students’ self-efficacy through Canva Game-Based Learning compared to conventional learning. This study employed a quasi-experimental method using a Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design. The population consisted of all eighth-grade students of SMP Negeri 72 Bandung in the 2025/2026 academic year. The sample comprised Class VIII A as the experimental class and Class VIII E as the control class, with 33 students in each class. The research instruments included a mathematical conceptual understanding test, a self-efficacy questionnaire, observation sheets, and documentation. Data were analyzed using validity, reliability, discrimination index, difficulty index, and statistical analyses of the pretest and posttest results. The results showed that Canva Game-Based Learning was more effective than conventional learning in improving students’ mathematical conceptual understanding and self-efficacy.

Keywords: Canva Game-Based Learning, Mathematical Conceptual Understanding, Self-Efficacy.