

Thesis :

**The Development of Learning Media Oriented to Team Games  
Tournament Learning Model Using Canva and Kahoot! to Improve Student' s  
Problem Solving Ability**

Name : Paula Putri Vansia br. Siabaan  
IDN : 4173111060  
Study Program : Bilingual Mathematics Education  
Department : Mathematics

Approved by :  
Thesis Supervisor,




Dr. Hamidah Nasution, M.Si.  
NIP. 19670706 199512 2 001

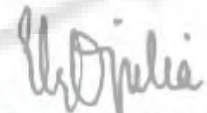
Acknowledge by:

Mathematics Departement  
Head,

Bilingual Program  
Coordinator,



Dr. Pardomuan Sitompul, M.Si.  
NIP. 19691126 199702 1 001



Dr. Ely Djulia, M.Pd.  
NIP. 19660724 199103 2 012



Prof. Dr. Fauziah Harahap, M.Si.  
NIP. 19660728 199103 2 002


Date of Graduate : 17<sup>th</sup> November 2021

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa naskah skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk dalam naskah telah saya nyatakan dengan benar dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari diketahui dan dapat dibuktikan bahwa ternyata di dalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur jiplakan atau plagiasi maka saya bersedia jika skripsi ini dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Medan, 24 Januari 2022

  
METERAN  
TEMPEL  
F08AJX673731828  
Paula Putri Vansia br. Siahaan  
NIM.4173111060

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Medan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Paula Putri Vansia br. Siahaan  
NIM : 4173111060  
Program Studi : Pendidikan Matematika Bilingual  
Fakultas : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Medan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**The Development of Learning Media Oriented to Team Games Tournament Learning Model Using Canva and Kahoot! to Improve Student's Problem Solving Ability in SMAN 10 Medan**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas RoyaltiNoneksklusif ini Universitas Negeri Medan berhak menyimpan, mengalihmedia /formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Dibuat di : Medan  
Pada Tanggal : 24 Januari 2022  
Yang menyatakan,

Paula Putri Vansia br. Siahaan  
NIM.4173111060

## BIOGRAPHY



Paula Putri Vansia br. Siahaan was born in Medan on September 6<sup>th</sup>, 1998, the first of three children from Novran Siahaan and Sri Suhati. Graduated from SMA Negeri 12 Medan in 2017. And continued the study in State University of Medan from 2017 until now as a Bilingual Mathematics

Education collegger in Mathematics Department, Faculty of Mathematics and Science.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY