

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *BAAMBOOZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI
ARITMATIKA SOSIAL**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Diah Nur Azizah
NIM 21310040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *BAAMBOOZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI
ARITMATIKA SOSIAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Diah Nur Azizah
NIM 21310040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Materi Aritmatika Sosial disusun oleh:

Nama : Diah Nur Azizah

NIM : 21310040

Program Studi : Pendidikan Matematika

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi

Bojonegoro, 10 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Junarti, M.Pd.
NUPTK. 1446743644230062

Pembimbing II



Anis Umi Khoirotunnisa', M.Pd.
NUPTK. 7047768669230413

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Materi Aritmatika Sosial” disusun oleh:

Nama : Diah Nur Azizah
NIM : 21310040
Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, tanggal 24 Juli 2025.

Bojonegoro, 04 Agustus 2025

Ketua,



Dr. Puput Suriyah, M.Pd.
NIDN.0725079001

Penguji I,



Dr. Puput Suriyah, M.Pd.
NIDN.0725079001

Sekretaris,



Novi Mayasari, M.Pd.
NIDN. 0708118801

Penguji II,



Novi Mayasari, M.Pd.
NIDN. 0708118801

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya,
Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa)
dari (kejahatan) yang diperbuatnya”

(Q.S Al Baqarah:286)

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya dengan impiannya dan jangan
biarkan impianmu dijajah oleh pendapat orang lain”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua saya Bapak Turdi dan Ibu Ngatipah dan gelar sarjana saya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan serta do'a yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi ini hingga selesai, semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupannya agar selalu barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Kelurga dan Adik-adik saya Ahmad Rohman dan Lailiyatul Mahmudah yang turut memberikan dukungan, semangat, dan doa. Dan karenanya penulis lebih semangat dalam menempuh sarjana.

3. Dosen pembimbing saya, Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd. dan Ibu Anis Umi Khoirotunnisa', M.Pd. yang selalu memberikan arahan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Semua dosen yang telah mengajarkan dan mendidik saya dengan penuh rasa sabar dan ikhlas. Sehingga ilmu yang saya dapatkan dibangku perkuliahan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat untuk banyak orang.
5. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan support, selalu mengingatkan penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh teman-teman Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro angkatan 2021 yang selalu meluangkan waktu dan berjuang bersama-sama dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Terakhir, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada diri saya sendiri Diah Nur Azizah. Terimakasih sudah bertanggung jawab atas apa yang sudah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, sehingga mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran, serta keuangan dan perekonomian sendiri dengan sangat baik sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan hasil jerih payah sendiri serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan dan berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Nur Azizah

NIM : 21310040

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas sekolah akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Materi Aritmatika Sosial

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 10 Juli 2025



Diah Nur Azizah
NIM 21310040

ABSTRAK

Azizah, Diah Nur. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Materi Aritmatika Sosial. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Dr. Junarti, M.Pd., Pembimbing II Anis Umi Khoirotunnisa, M.Pd.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Baamboozle*, Hasil Belajar

Rendahnya capaian hasil belajar peserta didik tercermin dari dominasi nilai yang belum memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik belajar peserta didik secara optimal. Rendahnya hasil belajar ini menjadi indikator penting bahwa diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran di kelas. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik secara aktif dan bermakna.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* materi aritmatika sosial? 2) Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* materi aritmatika sosial? 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik materi aritmatika sosial?

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi terdiri dari seluruh peserta didik kelas VII SMP Baitul Muttaqin Sidorejo sebanyak 35 peserta didik, dengan teknik *total sampling*. Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 35 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes berupa 20 soal pilihan ganda yang telah dibuktikan dengan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran, serta memenuhi kriteria. Analisis data menggunakan *Paired sample t-test* (rumus *Dependent t-test*) dengan tahapan uji prasyarat mencangkup normalitas dan homogenitas.

Hasil analisis uji hipotesis didapatkan nilai $t_{hitung} = -22,247 < t_{tabel} = -1,668$ dengan keputusan H_0 ditolak. Diperoleh kesimpulan: (1) Tidak terdapat penguasaan materi yang optimal pada peserta didik terhadap materi Aritmatika Sosial sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle*. (2) Terdapat perubahan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*. (3) terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* pada materi aritmatika sosial.

ABSTRACT

Azizah, Diah Nur. (2025). *The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Baamboozle on Learning Outcomes in Social Arithmetic*. Thesis. Mathematics Education Study Program. Faculty of Mathematics and Natural Sciences Education. IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Dr. Junarti, M.Pd., Supervisor II Anis Umi Khoirotunnisa, M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Baamboozle, Learning Outcomes

The low achievement of students' learning outcomes is reflected in the dominance of scores that have not met the Minimum Competency Criteria (KKM). This condition indicates that the ongoing learning process has not been able to accommodate the needs and learning characteristics of students optimally. The low learning outcomes serve as an important indicator that innovation is needed in classroom learning strategies. One solution that educators can implement is to apply a learning model that is appropriate and capable of enhancing student engagement and understanding in an active and meaningful way.

The research questions are: 1) What are the learning outcomes of students before the implementation of the Baamboozle-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model for social arithmetic material? 2) What are the learning outcomes of students after the implementation of the Baamboozle-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model for social arithmetic material? 3) Is there a difference in the effect before and after the implementation of the Baamboozle-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in social arithmetic?

This study used a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest Design experimental design. The population consisted of all 35 seventh-grade students at SMP Baitul Muttaqin Sidorejo, using total sampling technique. The sample in this study was all 35 seventh-grade students. Data were collected through tests, observations, and documentation. The test consisted of 20 multiple-choice questions that had been validated through validity tests, reliability tests, and difficulty level tests, and met the criteria. Data analysis used the Paired Sample t-test (Dependent t-test formula) with prerequisite tests covering normality and homogeneity.

The results of the hypothesis test analysis obtained a t-value of $-22.247 < t\text{-table} = -1.668$ with the decision to reject H_0 . The conclusions obtained were: (1) There was no optimal mastery of material among students regarding Social Arithmetic before the implementation of the TGT learning model assisted by Baamboozle. (2) There was an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the Baamboozle-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model. (3) There was a difference in the learning outcomes of students before and after the implementation of the Baamboozle-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model on social arithmetic material.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. atas izin dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Materi Aritmatika Sosial”. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Baitul Muttaqin Sidorejo Kedungadem, Bojonegoro.

Penulisan skripsi ini memiliki tujuan untuk mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikolaborasikan dengan media *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan kali, ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd. Selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Ibu Dr. Puput Suriyah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Novi Mayasari, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Matematika.
4. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd., dan Ibu Anis Umi Khoirotunisa', M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ibu dosen Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan.
6. Kepala SMP Baitul Muttaqin Bapak Ja'i, S.Pd., dan Kepala SMP Dirgahayu Bapak Widi Wijaya, S.Pd. yang sudah memberikan izin untuk pengambilan data penelitian
7. Siswa kelas VII di SMP Baitul Muttaqin atas kerja sama dan bantuannya selama kegiatan penelitian serta siswa VII SMP Dirgahayu sebagai kelas uji coba.

8. Semua pihak yang sudah membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini karena tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Maka dari itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berhubungan dengan skripsi ini.

Bojonegoro, 10 Juli 2025

Diah Nur Azizah
21310040

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERFIKIR	12
A. Kajian Pustaka.....	12
B. Kerangka Teoritis	16
1. Model Pembelajaran.....	17
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	22
3. <i>Baamboozle</i>	27
4. Media Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Baamboozle</i>	29
5. Hasil Belajar	30
6. Aritmatika Sosial	33
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III	42

METODE PENELITIAN.....	42
A. Pendekatan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Populasi, Sampel, dan <i>Sampling</i>	44
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	48
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	48
2. Uji Prasyarat	49
3. Uji Hipotesis.....	51
F. Teknik Validasi Data	53
1. Uji Validitas	53
2. Uji Reliabilitas.....	55
3. Tingkat Kesukaran.....	56
BAB IV	58
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Baamboozle</i> Materi Aritmatika Sosial.....	62
2. Perbedaan Pengaruh Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Baamboozle</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial	65
B. Pembahasan.....	70
1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Baamboozle</i> Materi Aritmatika Sosial.....	71
2. Perbedaan Pengaruh Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Baamboozle</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial	74
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
A. Simpulan	77
B. Saran.....	78
DAFTAR REFERENSI.....	80
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>One Group Pretest – Posttest Design</i>	43
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	43
Tabel 3.3 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	44
Tabel 3.4 Kriteria Penggolongan Hasil Belajar.....	48
Tabel 3.5 <i>Skala Likert</i>	54
Tabel 3.6 Tingkat Validasi Instrumen.....	55
Tabel 3.7 Interpretasi Nilai r	56
Tabel 3.8 Interpretasi tingkat kesukaran butir soal.....	57
Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Isi.....	59
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	61
Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Pretest</i>	63
Tabel 4.5 Hasil Nilai <i>Posttest</i>	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	67
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	68
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	69

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	40
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	87
Lampiran 2. Instrumen Observasi	103
Lampiran 3. Instrumen Uji Coba	109
Lampiran 4. Kunci Jawaban Instrumen Uji Coba	114
Lampiran 5. Kisi Kisi Instrumen.....	120
Lampiran 6. Soal <i>Pretest</i>	126
Lampiran 7. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i>	130
Lampiran 8. Soal <i>Posttest</i>	135
Lampiran 9. Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	139
Lampiran 10. Validator 1 Instrumen Penelitian	144
Lampiran 11. Validator 2 Instrumen Penelitian.....	146
Lampiran 12. Daftar Nilai Peserta Didik Uji Coba Instrumen.....	148
Lampiran 13. Uji Validitas Isi	149
Lampiran 14. Uji Reliabilitas	150
Lampiran 15. Uji Tingkat Kesukaran.....	151
Lampiran 16. Analisis Statistik Deskriptif (<i>Pretest</i>)	152
Lampiran 17. Analisis Statistik Deskriptif (<i>Posttest</i>).....	153
Lampiran 18. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	154
Lampiran 19. Uji Normalitas <i>Posttest</i>	156
Lampiran 20. Uji Homogenitas.....	158
Lampiran 21. Uji Hipotesis	160
Lampiran 22. Pembelajaran TGT Berbantuan <i>Baamboozle</i>	163
Lampiran 23. Surat Pencarian Data Uji Coba Instrumen.....	165
Lampiran 24. Surat Pencarian Data Penelitian	166
Lampiran 25. Surat Keterangan Selesai Pencarian Data Uji Coba Instrumen	167
Lampiran 26. Surat Keterangan Selesai Pencarian Data Penelitian.....	168
Lampiran 27. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	169
Lampiran 28. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I	170
Lampiran 29. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	171
Lampiran 30. Dokumentasi	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menanamkan pengetahuan, cara pandang yang lebih luas, keterampilan dan keahlian tertentu, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter (Zulaikha, 2020). Pendidikan secara tidak langsung mengarah pada masyarakat yang senantiasa meningkatkan keterampilannya dan mampu menghadapi segala perubahan dan perkembangan zaman dengan keterampilan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan upaya pengembangan pengetahuan, kemampuan, dan karakter seseorang agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Pada dasarnya, pendidikan terjadi bersamaan dengan tiga budaya, yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Salah satu budaya yang perlu dikembangkan adalah budaya berhitung, dimana keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran matematika yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Matematika ialah salah satu disiplin ilmu yang mana tujuannya dapat meluaskan kemampuan berpikir dan memiliki peran penting dalam pemecahan masalah sehari-hari (Rina, 2021). Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari (Sari dalam Rachmantika dan Wardono, 2019). Oleh karena itu, matematika sangat penting untuk dipelajari.

Matematika berperan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi secara lebih mudah, dimana matematika juga melatih peserta didik untuk berpikir rasional, kritis, logis, analitis, dan sistematis (Waskitoningtyas dalam Arrosyad et al., 2023). Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif dan penerapan ilmu pengetahuan di berbagai bidang lainnya. Namun, hasil belajar peserta didik seringkali tidak sebanding dengan pentingnya mata pelajaran ini, yang menunjukkan adanya tantangan dalam mengoptimalkan pemahaman dan keterampilan matematika.

Berdasarkan hasil observasi dengan Guru Matematika SMP Baitul Muttaqin Sidorejo, Kedungadem, Bojonegoro diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dimana hal ini dapat dilihat dari mayoritas nilai peserta didik yang masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai KKM pelajaran Matematika adalah 70, namun hasil belajar peserta didik masih dibawah 70. Dari pencapaian belajar peserta didik tersebut dapat terlihat secara jelas bahwa diperlukan perubahan pada proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang sangat mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik serta penerapannya mencakup unsur permainan dan kompetisi (Fatimah, S., 2022). Model ini tidak hanya

meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun juga mendorong peserta didik untuk bekerja sama, saling mendukung, dan mengembangkan keterampilan berpikir mereka.

Pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik dikelompokkan ke dalam tim yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam, dengan tujuan untuk berkompetisi dalam suatu permainan (Amni, et al., 2021). Dalam hal ini, peran peserta didik sebagai tutor sebaya sangat penting karena mereka semua mempunyai hak untuk mengemukakan pendapat tanpa adanya perbedaan kedudukan. Model TGT ini lebih dominan pada proses pelibatan peserta didik, sehingga mereka dapat berperan aktif untuk berpartisipasi dengan baik dalam proses pembelajaran (Wahyudi & Maigina, 2022). Oleh karena itu, orientasi pembelajaran ini menitikberatkan pada peserta didik, dimana mereka bukan hanya diharapkan sebagai penerima pembelajaran saja, namun juga diharapkan mampu menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam proses pembelajaran dan mempraktikkannya dalam aktivitas sehari-hari.

Penerapan model ini akan dibuat sangat menarik supaya peserta didik tidak merasa bosan, lebih bersemangat, dan mampu berperan aktif dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran ini, peserta didik akan lebih mudah dalam menerima materi yang sedang dipelajari, sehingga akan berdampak pada peningkatan nilai yang diperoleh. Dengan demikian, penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan memiliki rasa ketertarikan dalam mengikuti pelajaran

khususnya pelajaran Matematika, sehingga anggapan bahwa Matematika itu sulit mampu dihilangkan (Pohan, 2020). Untuk menunjang model pembelajaran ini, akan digunakan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu proses belajar mengajar dan memiliki dampak yang signifikan terhadap kinerja guru dalam menyampaikan materi (Andini, 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berfungsi sebagai penunjang yang signifikan dalam model pembelajaran, karena media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperjelas konsep yang diajarkan, serta memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar peserta didik. Media yang akan digunakan guru untuk menunjang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu media *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. (May, et al., 2024). Pemanfaatan media *Bamboozle* dalam pembelajaran akan melibatkan permainan berbasis tim, dimana hal ini dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan kerja sama kolaboratif di antara anggota tim (Khatoon & Qureshi dalam Verawati, et al., 2024).

Bamboozle akan dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pengkolaborasian media *Bamboozle* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif karena dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui permainan interaktif yang menyenangkan. Media ini mendukung kerja sama dalam tim dengan mendorong kolaborasi antar anggota, sekaligus menciptakan suasana kompetitif yang sehat.

Selain itu, *Bamboozle* memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih baik melalui pertanyaan yang relevan, serta memberikan umpan balik langsung mengenai pemahaman mereka (Mustakim, 2023). Dengan demikian, kombinasi ini menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan efektif, yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penemuan ini diperdalam dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vicky Dilia Sagita Putri, et al., tahun 2024 didapatkan hasil bahwa penggunaan *Bamboozle* terbukti dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Di samping itu, media ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Sementara itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Amran Yahya & Nur Wahidah Bakri tahun 2019 didapatkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada peserta didik Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung.

Kesimpulan dari dua penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar Materi Aitmatika Sosial”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* materi Aritmatika sosial?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik materi Aritmatika sosial?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain.

1. Untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* materi Aritmatika sosial?
2. Untuk mengukur pengaruh sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik materi Aritmatika Sosial.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta memberikan dampak positif dalam praktik di lapangan. Manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau dari sisi teoritis maupun praktis.

Adapun manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan memperkaya wawasan akademis mengenai strategi pembelajaran yang efektif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Peserta didik di harapkan dapat memahami dan menguasai Materi Aritmatika Sosial dengan lebih baik melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang interaktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

- b. Bagi Guru

Memberikan strategi baru bagi guru dalam mengajar yang lebih efektif dan dapat meningkatkan kualitas pengajaran Matematika, serta meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas secara kolaboratif sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

- c. Bagi Sekolah

Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan awal dalam merancang program pendidikan yang lebih terarah dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di SMP Baitul Muttaqin Sidorejo dan implementasi hasil penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi

positif terhadap peningkatan dan kualitas institusi pendidikan secara menyeluruh.

d. Bagi Peneliti

Menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran kooperatif di konteks Pendidikan yang berbeda, serta membangun dasar untuk studi lebih mendalam tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya dalam menggali lebih dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di berbagai mata pelajaran maupun dalam konteks pendidikan yang beragam, sehingga memperluas cakupan kajian dan kontribusi ilmiah dalam dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini adalah untuk memperjelas judul yang diteliti, dengan uraian sebagai berikut:

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

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan manajemen kelas di mana peserta didik dikelompokkan dalam tim yang memiliki beragam kemampuan untuk bersaing dalam sebuah permainan (Adnyana, 2020). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran di mana peserta didik belajar dalam kelompok kecil dan berkompetisi dalam permainan yang berkaitan dengan

materi pelajaran. Dalam penelitian ini, *Teams Games Tournament* (TGT) akan di terapkan pada materi Aritmatika Sosial dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan kelompok yang menyenangkan dan interaktif, Dimana mereka akan bekerja sama untuk memahami konsep serta menyelesaikan tugas-tugas matematika.

2. *Baamboozle*

Bamboozle adalah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang menyerupai format permainan cerdas cermat. Media ini dapat diakses melalui laman daring dan memungkinkan penggunaannya secara individu maupun berkelompok, sehingga mendukung proses belajar yang interaktif dan menyenangkan (Saffitri et al., 2024). Dalam proses pembelajaran, media *Bamboozle* dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok. Ketika digunakan dalam kelompok, guru akan membagi peserta didik ke dalam beberapa tim, lalu masing-masing tim secara bergiliran memilih kotak soal yang ditampilkan melalui proyektor. Setiap kotak pada *Bamboozle* berisi soal yang disertai dengan fitur-fitur interaktif, seperti penambahan poin, pengurangan poin, atau perpindahan poin antar kelompok. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital ini, terutama saat dimainkan secara berkelompok, mampu mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran di kelas melalui penyelesaian kuis yang tersedia. Penyajian materi melalui teknologi yang menarik ini juga berpotensi membangkitkan minat belajar peserta didik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah menerima pengajaran dalam jangka waktu tertentu (Yandi, et al., 2023). Hasil ini mencerminkan seberapa baik peserta didik memahami materi yang diajarkan dan seberapa efektif mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh selama pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, ujian, penilaian proyek, atau observasi terhadap keterampilan yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam situasi nyata.

4. Aritmatika Sosial

Aritmatika Sosial adalah cabang matematika yang mempelajari operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) dalam konteks aplikasi kehidupan sehari-hari. Aritmatika sosial adalah salah satu topik penting dalam matematika yang dapat meningkatkan pengetahuan, karena memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari, terutama di bidang ekonomi (Lisan, et al., 2023). Dalam pokok bahasan ini, peserta didik belajar tentang konsep-konsep seperti persentase, diskon, keuntungan, kerugian, bunga sederhana, dan masalah perbandingan yang sering ditemui dalam situasi ekonomi dan sosial.

5. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memadukan

unsur permainan digital ke dalam proses belajar untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Model TGT dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, pembentukan kelompok, pembelajaran dalam tim (permainan), pelaksanaan turnamen, serta pemberian penghargaan.

Media *Baamboozle* digunakan sebagai alat bantu interaktif yang menyajikan soal-soal dalam bentuk kuis digital yang menyerupai permainan cerdas cermat. Peserta didik menjawab soal secara bergiliran dalam kelompok, dengan sistem poin yang mendorong kerja sama tim, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif. Model ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan berbasis teknologi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.