

PROFIL KEMAMPUAN ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Diah Nur Azizah^{1*}, Junarti², Anis Umi Khoirotunnisa³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No 46 Bojonegoro

*Korespondensi Penulis. E-mail: diahnurazizah942@gmail.com, Telp: +6281246313741

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diajarkan materi Aritmatika Sosial pada siswa VII SMP Baitul Mujttaqin Kedungadem dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Baitul Muttaqin Kedungadem yang telah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media *Baamboozle*. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode analisis statistik deskriptif, yang mencakup perhitungan nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), serta standar deviasi terhadap data *pre-test* dan *post-test*. Temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT yang didukung oleh media *Baamboozle*. Indikasi peningkatan tersebut tercermin dari naiknya rata-rata skor siswa pada saat *pre-test* dibandingkan dengan *post-test*. Nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* sebesar 57,57 lalu meningkat menjadi 75 setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa kelas VII SMP Baitul Muttaqin Kedungadem pada materi Aritmatika Sosial

Kata kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, *Baamboozle*, Hasil Belajar

Abstract

This study was intended to test students' learning outcomes before and after being taught Social Arithmetic material to students of grade VII of SMP Baitul Mujttaqin Kedungadem using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Baamboozle media. The subjects in this study were all students of grade VII of SMP Baitul Muttaqin Kedungadem who had received learning using the TGT model assisted by Baamboozle media. This study adopted a quantitative approach by applying descriptive statistical analysis methods, which included calculating the minimum, maximum, average (mean), and standard deviation values for pre-test and post-test data. The findings of the study indicated an increase in students' learning outcomes after the implementation of the TGT learning model supported by Baamboozle media. The indication of this increase was reflected in the increase in the average score of students during the pre-test compared to the post-test. The average score of students before the implementation of the TGT learning model assisted by Baamboozle was 57.57 and then increased to 75 after being given treatment. Thus, the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model combined with Baamboozle media has proven effective in improving the learning outcomes of class VII students of SMP Baitul Muttaqin Kedungadem in the Social Arithmetic material.

Keyword: Learning Model, Teams Games Tournament, Baamboozle, Learning Outcomes,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Menurut Zulaikha (2020), pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai upaya membentuk masyarakat yang mampu meningkatkan keterampilannya dan menghadapi tantangan global secara efektif. Dalam konteks pendidikan, terdapat tiga budaya dasar yang harus dikembangkan, yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Budaya berhitung menjadi sangat krusial karena menjadi fondasi dalam setiap tingkat satuan pendidikan, pembelajaran matematika

senantiasa menjadi bagian integral dari kurikulum. Di dalamnya, literasi matematika berperan sebagai kompetensi esensial yang tidak dapat dipisahkan, karena menjadi landasan dalam memahami, menginterpretasi, dan menerapkan konsep-konsep matematika secara kontekstual (Junarti et al., 2023). Kemampuan literasi matematis merupakan salah satu aspek kognitif yang esensial dan perlu dikuasai oleh peserta didik sebagai bekal dalam menghadapi permasalahan matematis dalam berbagai konteks kehidupan (Khoirrotunnisa et al., 2023). Matematika sendiri merupakan disiplin ilmu yang berperan meluaskan kemampuan berpikir dan membantu memecahkan masalah sehari-hari (Rina, 2021). Selain itu, Sari dalam Rachmantika dan Wardono (2019) menegaskan bahwa matematika sangat penting dalam kehidupan manusia karena membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan matematika sangat penting untuk menunjang perkembangan kognitif dan penerapan ilmu pengetahuan di berbagai bidang.

Pembelajaran matematika tidak semata-mata bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik, tetapi juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir rasional, kritis, logis, analitis, serta sistematis yang mendukung proses pemecahan masalah secara efektif. (Waskitoningtyas dalam Arrosyad et al., 2023). Namun, meskipun memiliki peranan yang krusial, capaian hasil belajar matematika peserta didik di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Hal ini tercermin dalam laporan Program for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2022, skor rata-rata kemampuan matematika siswa Indonesia mengalami penurunan menjadi 366, turun 13 poin dari tahun 2018, dan jauh tertinggal dibandingkan rata-rata global yang mencapai 472 (OECD, 2023). Hanya sekitar 18,35% siswa Indonesia yang mencapai tingkat kemampuan minimum (level 2), Skor yang diperoleh peserta didik Indonesia berada jauh di bawah rata-rata negara-negara anggota Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) sebesar 68,91%. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya serius untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Indonesia.

Observasi yang dilakukan pada 10 Desember 2024 di SMP Baitul Muttaqin Sidorejo, Kedungadem, Bojonegoro, mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah, dengan mayoritas nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 (Guru Matematika SMP Baitul Muttaqin, 2024). Hal ini menandakan perlunya perubahan untuk meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan peserta didik, diperlukan optimalisasi proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, relevan, dan inovatif. Pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bermakna.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan instruksional yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara optimal efektif karena menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam kelompok belajar, sehingga mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa (Fatimah, 2022). Dalam model TGT, siswa dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuan yang beragam dan berkompetisi dalam permainan edukatif, yang juga melibatkan peran tutor sebaya untuk saling membantu (Amni et al., 2021). Model ini menitikberatkan pada pelibatan aktif peserta didik sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga mampu menerapkan dan mempraktikkan materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Wahyudi & Maigina, 2022). Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dirancang secara menarik dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta prestasi matematika siswa, sekaligus mereduksi persepsi negatif yang menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. (Pohan, 2020).

Untuk mendukung efektivitas model TGT, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang mampu memfasilitasi proses penyampaian materi sehingga memudahkan pemahaman konsep oleh peserta didik memperjelas konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Andini,

2024). Salah satu media yang potensial adalah Bamboozle, sebuah platform pembelajaran berbasis web yang menyajikan kuis interaktif dalam bentuk permainan tim (May et al., 2024). Penggunaan Bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar dan kerja sama antar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif (Khatoon & Qureshi dalam Verawati et al., 2024). Media ini memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep dengan lebih baik melalui pertanyaan yang relevan serta memberikan umpan balik langsung mengenai pemahaman mereka (Mustakim, 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT dan penggunaan media Bamboozle secara terpisah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Putri et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan Bamboozle dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, penelitian oleh Yahya dan Bakri (2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code berpengaruh bersifat substansial dalam mempengaruhi pencapaian hasil belajar matematika siswa. Kesimpulan dari kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta berkontribusi secara positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilengkapi dengan media *Bamboozle* terhadap pencapaian hasil belajar pada materi Aritmatika Sosial. Urgensi penelitian ini muncul dari kebutuhan untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar matematika yang berdampak pada keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang interaktif serta memanfaatkan media pembelajaran inovatif, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mampu meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif serta manfaat praktis bagi pendidik dan peserta didik dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika.

METODE

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif sebagai metode utama dalam pengumpulan dan analisis data, yang menurut Susanto et al. (2024) merupakan Jenis penelitian ini mengandalkan pengumpulan data berupa angka dan memanfaatkan teknik analisis statistik guna menguji hipotesis serta menganalisis hubungan antar variabel secara sistematis. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bersifat objektif dan terstruktur, memungkinkan peneliti untuk mengukur secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Bamboozle* terhadap prestasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan berupa desain eksperimen dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest*, di mana hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Desain tersebut digunakan untuk mengukur perubahan tingkat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan perlakuan pembelajaran (Sugiyono, 2019).

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest (X ¹)	Perlakuan (T)	Posttest (X ²)
Eksperimen (E)	Dilaksanakan	Model pembelajaran TGT berbantuan Bamboozle	Dilaksanakan

Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Bamboozle*, sedangkan variabel dependen yang diamati adalah prestasi belajar peserta didik pada materi Aritmatika Sosial (Waluya et al., 2024).

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom, Kecamatan Kedungadem, Kabupaten Bojonegoro, yang beralamat di Jalan Kauman nomor 04. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

- a. **Persiapan** (Desember 2024 – Januari 2025): meliputi pengajuan proposal, izin penelitian, dan seminar proposal.
- b. **Pelaksanaan** (Januari – Maret 2025): meliputi penyusunan dan uji coba instrumen, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan, dan posttest.
- c. **Penyelesaian** (April – Juni 2025): pengolahan data dan penyusunan laporan hasil penelitian.

3. Populasi, Sampel, dan Sampling

3.1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan individu atau objek yang menjadi fokus dan sasaran utama dalam suatu penelitian (Sugiyono dalam Melyza, 2021). Dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Baitul Muttaqin Sidorejo tahun ajaran 2024/2025, berjumlah 35 siswa.

3.2. Sampel dan Teknik Sampling

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Total Sampling, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian tanpa terkecuali (Sugiyono, 2020; Dhira et al., 2021). Dengan demikian, 35 peserta didik tersebut menjadi sampel yang mewakili populasi.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat pertemuan yang terdiri dari:

- a. **Pertemuan pertama**: pelaksanaan pretest untuk mengukur pemahaman awal peserta didik.
- b. **Pertemuan kedua dan ketiga**: pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan Baamboozle.
- c. **Pertemuan keempat**: pelaksanaan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk memastikan validitas dan reliabilitas data yang diperoleh.

5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

5.1. Tes

Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas guna memastikan kualitas dan konsistensi pengukuran. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk menilai peningkatan hasil belajar (Crocker & Algina dalam Suwanto & Musa, 2022).

5.2. Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau pelaksanaan pembelajaran dan memastikan proses berjalan sesuai rencana. Instrumen observasi berupa lembar pemantauan yang terstruktur, digunakan untuk mencatat aktivitas dan respons peserta didik selama pembelajaran (Hasibuan et al., 2023).

6. Teknik Analisis Data

6.1. Uji Prasyarat

Sebelum analisis hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa:

- 6.2. **Uji Normalitas** menggunakan metode Lilliefors untuk memastikan data berdistribusi normal (Febriyani et al., 2021; Usmadi, 2020).
- 6.3. **Uji Homogenitas** untuk menguji kesamaan varians antar data menggunakan uji F (Pratama et al., 2022; Sugiyono, 2019).

6.4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Waluya et al., 2024). Hipotesis yang diuji adalah:

H₀: Tidak terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan

H₁: Terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Kriteria pengujian: H₀ ditolak jika nilai signifikansi < 0,05.

7. Teknik Validasi Data

7.1. Uji Validitas

Validitas instrumen diuji menggunakan Aiken's V untuk memastikan butir soal dan instrumen pembelajaran valid dan sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiharni & Setiarsih dalam Kartikaningrum & Muhtarom, 2024). Validator terdiri dari dosen matematika dan guru MTs Baitul Muttaqin.

7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha, dengan kriteria reliabel jika nilai > 0,600 (Ramadhan et al., 2024; Pratiwi et al., 2021).

7.3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal dianalisis menggunakan Indeks Tingkat Kesukaran (ITK) untuk memastikan soal berada pada kategori sedang (0,31 – 0,70) agar sesuai dengan kemampuan peserta didik (Munip dalam Dianova & Anwar, 2024; Witberington dalam Ulyasari, 2024).

Metode penelitian ini disusun untuk mengatasi kebutuhan mendesak dalam meningkatkan prestasi belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi, sebagai respons terhadap rendahnya motivasi dan capaian belajar peserta didik pada materi Aritmatika Sosial. Dengan mengadopsi pendekatan kuantitatif serta desain eksperimen yang terstruktur secara sistematis, penelitian ini bertujuan menghasilkan data empiris yang valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, dilakukan evaluasi menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Data yang diperoleh dari kedua tes tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif guna menggambarkan perubahan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Baamboozle*.

1. Hasil tes awal hasil belajar siswa

Tingkat prestasi belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Baamboozle* dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna memperoleh gambaran awal mengenai capaian belajar siswa. Hasil analisis tersebut disajikan secara rinci dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil analisis deskriptif data pretest

Kelas	n	X_{maks}	X_{min}	\bar{X}	Std.
VII	35	75	40	57,57	9,02

Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan terhadap 35 siswa kelas VII, diperoleh nilai maksimum sebesar 75 dan nilai minimum sebesar 40. Rata-rata skor yang dicapai siswa adalah 57,57 dengan standar deviasi sebesar 9,023. Temuan ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan prestasi belajar siswa masih tergolong rendah dan distribusi nilai belum merata. Kondisi ini juga terlihat dari nilai rata-rata yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh institusi sekolah.

2. Hasil tes akhir hasil belajar siswa

Tingkat prestasi belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Baamboozle* dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna memperoleh gambaran hasil belajar siswa secara komprehensif. Tes akhir ini bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa setelah implementasi model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle*. Hasil dari analisis tersebut disajikan secara terperinci dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil analisis deskriptif data *posttest*

Kelas	n	X_{maks}	X_{min}	\bar{X}	Std.
VII	35	90	55	75	8,13

Hasil tes akhir (*post-test*) yang dilaksanakan menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh peserta didik mencapai 90, sedangkan nilai minimum sebesar 55. Rata-rata skor siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media *Baamboozle* adalah 75 dengan standar deviasi sebesar 8,13. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam prestasi belajar siswa dibandingkan dengan hasil tes awal. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil mencerminkan distribusi nilai yang cukup merata, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berhasil mencapai pencapaian belajar yang memuaskan setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2, dapat diketahui bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Baamboozle*, terjadi perubahan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Sebanyak 35 siswa kelas VII memperoleh skor tertinggi sebesar 75 dan skor terendah sebesar 40, dengan rata-rata nilai sebesar 57,57 serta standar deviasi 9,02. Rata-rata nilai yang masih tergolong rendah ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memiliki hasil belajar yang kurang sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Sebaliknya, hasil tes akhir (*post-test*) yang ditampilkan pada (Tabel 2) menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar, dengan skor tertinggi mencapai 90 dan skor terendah 55. Rata-rata nilai meningkat menjadi 75, sementara standar deviasi menurun menjadi 8,13. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Baamboozle* tidak hanya berhasil meningkatkan capaian belajar siswa secara keseluruhan, tetapi juga mampu menciptakan persebaran hasil yang lebih merata, sebagaimana tercermin dari penurunan nilai standar deviasi.

Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut dapat memperkuat temuan bahwa model TGT yang didukung oleh media *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Baitul Muttaqin. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Abduh Assayidi et al. (2024) bahwa penerapan model TGT pada materi matriks dapat meningkatkan hasil belajar. Rata-rata nilai Post-test sebesar 77,5417 yang lebih tinggi dibandingkan pre-test sebesar 59,8750. Hal ini menunjukkan efektifitas Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Nenden Novia Pitriani et al. (2022) diperoleh hasil peningkatan pada pembelajaran TGT berbantuan dengan corong hitung. Hal ini terbukti melalui perbandingan nilai pretest dan posttest dengan menggunakan uji-t, di mana nilai t hitung sebesar 3,277 lebih besar dari t tabel sebesar 1,740. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu memahami materi dengan konkret, dan juga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat mengembangkan potensi diri (Jamaludin et al., 2023:715).

Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Baamboozle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan adanya sejumlah

kelebihan maupun kekurangan. Adapun berbagai aspek positif dan kendala yang muncul selama penerapannya dapat diuraikan sebagai berikut..

- a. Kelebihan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle*
 - 1) TGT dengan bantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan.
 - 2) TGT dapat mendorong kerja sama tim sehingga siswa dapat bekerja sama dan saling membantu.
 - 3) *Baamboozle* membantu menyajikan soal secara visual dan interaktif, yang dapat memudahkan pemahaman materi abstrak.
 - 4) *Baamboozle* mendorong keterlibatan semua siswa karena berbasis permainan, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.
- b. Kekurangan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle*
 - 1) Penggunaan *Baamboozle* berbasis online, sehingga pembelajaran akan terganggu jika terdapat masalah jaringan atau kurangnya perangkat.
 - 2) Tidak semua siswa menyukai suasana kompetitif atau permainan, sehingga partisipasi mereka bisa menurun.
 - 3) TGT membutuhkan persiapan tambahan untuk menyiapkan soal, mengatur permainan, dan membagi kelompok secara efektif agar pembelajaran berjalan lancar.
 - 4) Jika tidak dikelola dengan baik, TGT dapat membuat siswa bisa terlalu fokus pada aspek bermain dan mengabaikan tujuan pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga di kemukakan oleh Tanjung et al., (2022: 26). Salah satu kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kemampuannya dalam mendorong terciptanya kerja sama yang efektif serta menumbuhkan sikap toleransi antar peserta didik selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Namun demikian, model ini juga memiliki kekurangan, di antaranya adalah adanya kesulitan bagi peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi dalam menyampaikan materi atau menjelaskan konsep kepada rekan sekelompoknya yang memiliki pemahaman lebih rendah.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan yang telah diuraikan, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa melalui metode pembelajaran yang bersifat kontekstual, interaktif, dan adaptif. Namun, efektivitas penerapan model ini sangat ditentukan oleh tersedianya fasilitas teknologi yang memadai serta kemampuan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media digital secara optimal. Dengan demikian, diperlukan adanya dukungan berupa program pelatihan untuk tenaga pendidik serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai guna mendukung pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* dapat berjalan dengan optimal dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Baitul Muttaqin Sidorejo Kedungadem pada materi Aritmatika Sosial. Peningkatan ini tercermin dari perbandingan skor rata-rata antara tes awal dan tes akhir, yang menunjukkan kenaikan dari 57,57 menjadi 75. Sejalan dengan hasil tersebut, disarankan agar pendidik matematika mempertimbangkan integrasi model TGT berbantuan media interaktif seperti *Baamboozle* sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi yang memadai serta pelatihan profesional bagi guru, guna memastikan implementasi model pembelajaran ini berjalan optimal dan berkesinambungan. Bagi peneliti selanjutnya, hasil

penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk pengembangan studi lebih lanjut, baik dengan memperluas ruang lingkup materi pembelajaran, memperhatikan jenjang pendidikan yang berbeda, maupun mengeksplorasi penggunaan media digital alternatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniel, W.W. (1980). *Statistika nonparametrik terapan*. (Terjemahan Tri Kuntjoro). Jakarta : Gramedia.
- Effendi, S. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.
- Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching*. (6thed.). New York: Macmillan.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Zahara, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(14), 710-716. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>
- Junarti, J., Nur, R., Sujiran, S., & Afifatul, A. (2023). Profil Tahapan Proses Literasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Pembelajaran Limit Fungsi. *Profil Tahapan Proses Literasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Pembelajaran Limit Fungsi*, 1(1), 444-454.
- Koirotunnisa, Anis Umi, Junarti, & Novela, Yeti. (2023). Analisis Kemampuan Koneksi Representasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Ngambon Pada Materi Persamaan. *Journal of Technologi Mathematics and Soaial Science*, 3(2), 27–38
- Pritchard, P.E. (1992). Studies on the bread-improving mechanism of fungal alpha-amylase. *Journal of Biological Education*, 26 (1), 14-17.
- Suyanto, S (2009). Keberhasilan sekolah dalam ujian nasional ditinjau dari organisasi belajar. *Disertasi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Jakarta.
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 PADANGSIDIMPUAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>