
**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI DI SDN 1
CURAH JERU**

**Ahmad Riyadi¹, Dr. Mory Victor Febrianto² dan Amalia Risqi
Puspitaningtyas³**

Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
Jl. PB Sudirman No. 7 Situbondo

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI di SDN 1 Curah Jeru. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *Posttest Only Control Group Design* dan teknik pengambilan sampel berupa random sampling yang terdiri dari kelas VI-B (kelas eksperimen) dengan jumlah 15 dan kelas VI-A (kelas kontrol) dengan jumlah 20 sehingga total sampel sebanyak 35 peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji hipotesis kemampuan hasil belajar dengan menggunakan uji – t nilai post – test kedua kelas menunjukkan bahwa thitung sebesar 7,32 dan ttabel sebesar 2,04 maka thitung > ttabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan nilai rata – rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 87 lebih baik dibanding kelas kontrol sebesar 62,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media aplikasi *Baamboozle* terdapat pengaruh dan lebih baik.

Kata kunci: Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), *Baamboozle*, Hasil Belajar.

Abstract: This study aims to determine the effect of the Cooperative Learning Model Type *Team Games Tournament* (TGT) assisted by the *Baamboozle* application on students' learning outcomes in mathematics for sixth-grade students at SDN 1 Curah Jeru. The research method used was a *quasi-experimental design* with a *Posttest Only Control Group Design*, and the sampling technique employed random sampling, consisting of Class VI-B (experimental class) with 15 students and Class VI-A (control class) with 20 students, resulting in a total sample of 35 students. The research instrument used a multiple-choice test. Based on the results of the hypothesis test of learning outcomes using the *t*-test of the post-test scores of both classes, the calculated *t*-value was 7.32 and the table *t*-value was 2.04, so the calculated *t*-value was greater than the table *t*-value, leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_1 . The average learning outcome score in the experimental class was 87, which was better than the control class score of 62.5. Therefore, it can be concluded that learning outcomes in mathematics using the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by the *Baamboozle* application have a positive and better effect.

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model, *Baamboozle*, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Bagi saya, pendidikan adalah kegiatan yang terarah dan terstruktur untuk mencapai tujuannya. Pendidikan dianggap berkualitas jika menumbuhkan pemikiran yang luas, kritis, dan cerdas, serta mendorong orang untuk bersikap bijaksana dan terorganisir dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan erat kaitannya dengan Indonesia, dan kualitasnya ditentukan oleh sektor pendidikannya. Oleh karena itu, pendidikan memiliki dampak yang mendalam bagi dunia, bahkan bagi bangsa

Indonesia. Belajar adalah proses yang membentuk kepribadian seseorang, yang mengarah pada perkembangan akademis, serta bakat dan minat mereka.

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis untuk mentransformasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan. Pendidikan merupakan alat utama yang digunakan untuk meningkatkan potensi manusia karena membentuk manusia dengan berbagai keterampilan intelektual, emosional, dan spiritual, sehingga mampu menghadapi tantangan kehidupan dengan lebih baik (Rosad, A. M. 2019). Melalui proses pendidikan yang baik maka manusia mampu meraih dan menguasai ilmu pengetahuan untuk bekal hidupnya dan bisa menciptakan mutu dan kualitas peserta didik yang lebih baik. Menurut Ulum, et, al. (2024) Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisah dari kehidupan manusia, dan pendidikan sangat bergantung pada kemampuan dan penyusunan struktural sekolah dalam mengatur proses pembelajaran. Menurut Ulfah, et, al. (2021) dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar berfokus pada transfer informasi saja, tetapi didalamnya ada aktivitas-aktivitas kompleks yang melibatkan pengalaman kognitif, afektif, dan psikomotorik di dalam semua mata pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang komprehensif. Perlu adanya proses pembelajaran yang menekankan pentingnya kemandirian belajar, yang kreatif dan berpikir kritis sebagai fondasi utama pengembangan potensi peserta didik salah satunya dalam mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dipelajari disemua jenjang pendidikan. Dalam pembelajaran matematika tidak hanya menggunakan rumus maupun ketepatan dalam menghitungnya saja, tetapi di dalamnya ada proses berfikir yang logis, analitis, kritis, kreatif, dan sistematis (Nurazizah, 2022). Salah satu tujuan belajar matematika adalah meningkatkan kemampuan dalam proses berpikir, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, di mana ketiga proses tersebut saling terkait. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui model pembelajaran matematika yang baik, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik (Marfu'ah, et, al. 2022).

Sesuai dengan tujuan matematika yang akan melahirkan penerus bangsa yang berpikir kritis, logis, sistematis dan mempersiapkan mereka menjadi individu yang berkarakter dan intelektual. Akan tetapi pada kenyataannya pelajaran matematika masih dianggap pelajaran yang sulit dan membosankan bahkan tidak sedikit dari peserta didik yang merasa takut dan kesulitan dalam mempelajari matematika, sehingga kemampuan matematikanya terbilang rendah (Oktaviana, V., & Aini, I. N. 2021). Dalam dunia pendidikan, matematika sering kali dipersepsikan secara negatif oleh para peserta didik yang menganggapnya sebagai mata pelajaran yang kompleks dan tidak menarik (Uno, H. B., & Nina Lamatenggo, S. E. (2022:25). Anggapan ini menimbulkan dampak signifikan terhadap minat dan motivasi belajar, di mana sikap tidak menyukai matematika dapat mengakibatkan kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Sebagai konsekuensinya, rendahnya antusiasme peserta didik terhadap matematika berpotensi menurunkan capaian akademik mereka dalam mata pelajaran tersebut. (Jaya, H. N., & Nurul Idhayani, N. 2020).

Mengingat hasil analisis yang dilakukan di SDN 1 Curah Jeruh Situbondo, di temukan hasil belajar matematika peserta didik kelas VI masih tergolong cukup rendah, karena ecara umum pelajaran matematika sudah dipersepsikan sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh peserta didik sehingga pemikiran seperti itu sudah tertanam dalama dirinya, rendahnya motivasi belajar yang secara langsung berpengaruh terhadap ketercapainya tujuan pembelajaran matematika. Disisi lain guru mengalami beragam kesulitan saat proses pembelajaran di kelas, salah satunya adalah cara mengajar yang bersifat konvensional, serta kurangnya variasi media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran matematika. Meskipun guru telah berupaya mengimplementasikan model pembelajaran berbasis pengelompokan

(Team Games Tournament), akan tetapi guru masih mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan model tersebut secara menyeluruh. Akibatnya peserta didik susah diatur dan sering kali tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga suasana dalam proses pembelajaran tidak kondusif. Faktor-faktor inilah yang dapat memicu menurunnya motivasi belajar sehingga berpengaruh terhadap pada keberhasilan pembelajaran. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata hasil pelajaran matematika semester satu peserta didik di kelas VI SD Negeri 1 Curah Jeru.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Pelajaran Matematika Semester 1 Peserta Didik di SD Negeri 1 Curah Jeru.

Kelas	Nilai Rata-rata
Kelas VI A	68,15
Kelas VI B	66,13

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti bermaksud menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Aplikasi *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI di SDN 1 Curah Jeru” Selain itu, Penelitian ini juga dapat memberikan panduan pada guru dalam pengembangan kurikulum dan model yang lebih efektif dalam hasil belajar.

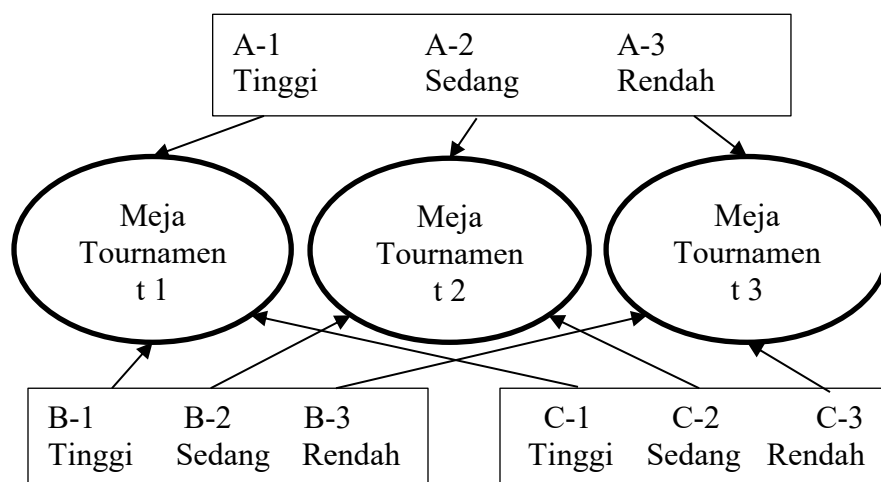
KAJIAN PUSTAKA

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang sederhana untuk diterapkan. Model ini adalah model pertama yang dikembangkan oleh John Hopkins, kemudian diperluas dan disempurnakan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah metode berbasis permainan yang menciptakan suasana belajar menyenangkan, sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menjadi lebih aktif. (Nurhayati, N., et, al. 2022). Karena menggabungkan permainan dan penguatan, menggunakan tutor sebaya, dan melibatkan semua anak tanpa memandang status, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini ideal untuk peserta didik sekolah dasar dan mudah diterapkan. (Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. 2022:2). Tujuan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran matematika bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan santai. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan terhindar dari kebosanan dan memiliki semangat belajar yang meningkat saat mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Dengan kondisi pembelajaran yang positif tersebut, peserta didik dapat lebih maksimal dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan (Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019:92).

Menurut Ali, L. U., et, al. (2021:45) model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berisi langkah-langkah atau sintaks pembelajaran, termasuk presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, kontes, dan hadiah kelompok. Ada banyak kegiatan pembelajaran menarik yang tersedia dalam pendekatan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Aktivitas pembelajaran dalam metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menyajikan berbagai macam kegiatan yang menarik. Melalui sesi diskusi, peserta didik mampu menumbuhkan kolaborasi dengan rekan sekelompoknya, memberikan bantuan satu

sama lain, menghormati berbagai pandangan yang disampaikan, serta mendorong semangat mereka untuk unggul dalam meraih skor tertinggi antar kelompok. Sistem pembelajaran ini juga mendukung para peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif saat berdiskusi. Model Team Games Tournament (TGT) memiliki ciri karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran kooperatif lainnya. Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Hariyanto, 2019:30), model ini memiliki karakteristik utama yaitu peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, menggunakan metode turnamen permainan, serta memberikan penghargaan tim. Prosedur pelaksanaan model Team Games Tournament (TGT) yang dikemukakan oleh Hariyanto (2019:31) meliputi beberapa langkah utama dalam proses implementasinya, antara lain sebagai berikut:

- a. Tahapan Penyajian Kelas
- b. Belajar dalam Berkelompok
- c. Permainan
- d. Pertandingan
- e. Penghargaan



Gambar 1. Sintaks Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran modern yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Menurut Trisiana, A. (2020:33) media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru. Sedangkan menurut Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019:184) media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik, dalam mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar salah satunya yaitu aplikasi atau website Baamboozle.

Baamboozle yaitu media berbasis web yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Sehingga dapat memanfaatkan baamboozle sebagai sarana dalam belajar oleh guru sebagai pemenuhan kebutuhan belajar bagi peserta didik (Amalinda, R. 2024). Berdasarkan penelitian Widoretno., et,

al. (2021), pembelajaran berbasis permainan memberikan beberapa manfaat positif bagi anak, yaitu meningkatkan kemampuan berkonsentrasi, mengasah kemampuan berpikir dan penalaran, serta membantu menurunkan tingkat stres. Salah satu platform pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan adalah *baamboozle*, yang formatnya mirip dengan kompetisi cerdas cermat (Madini, D. K., et, al. 2023). Selain itu, pendekatan dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran matematika, karena lebih mudah menangkap konsep melalui interaksi dan diskusi kelompok (Mufida & Nurtjahyani, 2024). Sehingga dapat disimpulkan dengan menggunakan media *Baamboozle* ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tingkat pemahaman peserta didik dalam proses tentunya berbeda-beda, bergantung pada kemampuan setiap individunya. Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu (Yandi, A., et, al. 2023). Menurut Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021) Perubahan yang dicapai setelah proses pembelajaran dikenal sebagai capaian pembelajaran. Idealnya, siswa akan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi jika mereka berusaha lebih keras dalam belajar. Oleh karena itu, capaian pembelajaran dapat menjadi tolok ukur untuk mengevaluasi seberapa baik pembelajaran siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa capaian pembelajaran yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga menggambarkan sejauh mana keberhasilan peserta didik memahami materi dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kuantitatif. Pendekatan yang terapkan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperiment*, dimana peneliti membagi subjek penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *eksperiment* dan kelompok kontrol. Menurut Dantes, N. (2023) dalam penelitian eksperimental, suatu tindakan (variabel bebas) diberikan untuk melihat dampaknya (variabel terikat). Untuk memastikan pengaruhnya, diperlukan perbandingan antara kelompok yang diberi tindakan dengan kelompok serupa yang tidak diberi tindakan tersebut. Dalam penelitian ini yaitu membandingkan dua kelompok kelas dengan pendekatan yang berbeda. Kelas pertama yaitu ekspeeriment menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sementara kelas kedua yaitu kelas kontrol menggunakan metode pengajaran konvensional dimana guru menyampaikan materi melalui ceramah seperti yang umumnya dilakukan. Desain yang digunakan yaitu *Post test Control Group Design*. Dimana penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Desain Penelitian

E	X	O ₁
K	-	O ₂

Keterangan:

- E = Kelas Eksperimen
- K = Kelas Kontrol
- X1 = Diberi Perlakuan (Variabel Bebas)
- = Menggunakan Model Konvensional
- O1 & O2 = Variabel Terikat

Populasi adalah kategori untuk generalisasi yang terdiri dari item atau orang dengan jumlah dan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti sebagai pusat kajian penelitian untuk kemudian ditarik kesimpulan dari hasil tersebut (Sugiyono. 2019:126). Penelitian ini diterapkan di SDN 1 Curah Jeruh Situbondo, dengan subjek penelitian kelas VI tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI SDN 1 Curah Jeruh dan sampel dalam penelitian ini ada 2 kelas yaitu Kelas kontrol terdiri dari 20 siswa di kelas VI-A dan kelas eksperimen terdiri dari 15 siswa di Kelas VI-B. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah post-test berbentuk soal pilihan ganda terdiri dari 20 soal. Soal tersebut telah diuji valid dan diuji reliabel dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Metode analisis data yang diterapkan pada penelitian ini memakai uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis independent sampel t-tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara spesifik, ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dan model pembelajaran konvensional berdampak pada hasil belajar matematika di SDN 1 Curah Jeru tahun ajaran 2024/2025. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle*, sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Data yang dikaji dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar peserta didik kelas VI-A kelas kontrol, dan kelas VI-B kelas eksperimen.

Penelitian ini membahas tentang hasil belajar matematika yang didapat melalui penelitian di kelas VI SDN 1 Curah Jeru. Kelas perlakuan, yang menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle*, menyediakan data untuk post-test. Setelah analisis data, tabel berikut menampilkan nilai rerata, terendah, tertinggi, dan deviasi standar kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol.

Kelas	Interval	Frekuensi _i	Xi	Xi ²	Fixi ²	Fixi	Fku _m
1	35-44	1	39,5	1560,25	1560,25	39,5	1
2	45-54	4	49,5	2450,25	9801	198	5
3	55-64	3	59,5	3540,25	10620,75	178,5	8
4	65-74	8	69,5	4830,25	38642	556	16
5	75-84	4	79,5	6320,25	25281	318	20
Jumlah		20	297,5	18701,3	85905	1290	50

Berdasarkan tabel diatas didapat nilai akhir atau post-test data hasil belajar matematika kelas kontrol antara nilai 35 – 44 sebanyak 1 siswa dengan median 39,5. Nilai 45 – 54 sebanyak 4 siswa dengan median 49,5. Nilai 55 – 64 sebanyak 3 peserta didik dengan median 59,5. Nilai 65 – 74 sebanyak 8 siswa dengan median 69,5. nilai 75 – 84 sebanyak 4 siswa dengan median 79,5.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.

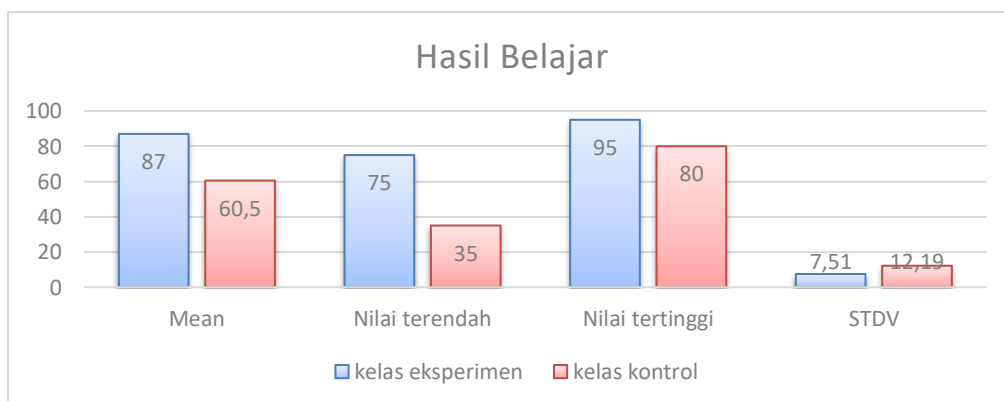
Kelas	interval	Frekuensi	X_i	X_i^2	$Fixi^2$	Fixi	Fkum
1	75-79	3	77,5	6006,25	18018,8	232,5	3
2	80-84	1	83,5	6972,25	6972,25	83,5	4
3	85-89	2	89,5	8010,25	16020,5	179	6
4	90-94	5	95,5	9120,25	45601,3	477,5	11
5	95-99	4	97	9409	37636	388	15
Jumlah		15	443	39518	124249	1360,5	39

Berdasarkan tabel diatas didapat nilai akhir atau post-test data hasil belajar matematika antara nilai 75 – 79 sebanyak 3 peserta didik dengan median 77,5. Nilai 80 – 84 sebanyak 1 peserta didik dengan median 83,5. Nilai 85 – 89 sebanyak 2 dengan median 89,5. Nilai 90 – 94 sebanyak 5 dengan median 95,5. Nilai 95 – 99 sebanyak 4 dengan median 97.

Tabel 5. Hasil Belajar.

Data Post-test	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	87	62,50
Nilai minimum	75	35
Nilai maksimum	95	80
STDV	7,51	12,19

Gambaran umum hasil untuk kelas eksperimen dan kontrol ditampilkan dalam diagram batang di bawah ini:



Gambar 2. Nilai Hasil Belajar Matematika.

Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih terpengaruh oleh hasil belajar matematika dibandingkan kelas kontrol. Akibatnya, hasil post-test hasil belajar matematika kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Dampak model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT), yang difasilitasi oleh aplikasi *Baamboozle*, terhadap hasil belajar matematika di SDN 1 Curah Jeru harus dinilai secara statistik menggunakan uji-t. Sebelum uji-t dapat digunakan, uji normalitas dan homogenitas harus diselesaikan. Berikut adalah hasil uji untuk kelas eksperimen dan kontrol.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data post-test hasil belajar matematika terdistribusi normal. Normalitas diperiksa menggunakan uji Liliefors pada tingkat signifikansi 5% (0,05). Statistik post-test hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Uji Normalitas.

Statistik	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
t_{hitung}	0,131	0,189
t_{tabel}	0,190	0,220
(α)	5%	5%
(n)	20	15
Kesimpulan	Ho diterima	Ho diterima
Hasil	Berdistribusi normal	Berdistribusi normal

Hasil uji Liliefors ditampilkan dalam tabel. Kelas kontrol memperoleh nilai t_{hitung} 0,131 dan t_{tabel} 0,190, sementara kelas eksperimen memperoleh nilai t_{hitung} 0,189 dan t_{tabel} 0,220. Dapat disimpulkan bahwa data di kedua kelas terdistribusi secara normal karena nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$. Selain itu, data ini juga diuji homogenitasnya.

2. Uji Homogenitas

Nilai data yang terdistribusi normal diidentifikasi berdasarkan hasil post-test kelas eksperimen dan kontrol. Setelah nilai data terdistribusi normal, perhitungan akan dilanjutkan dengan uji F (Fisher) atau uji varians pada tingkat signifikansi 5% (0,05). Perhitungan data uji homogenitas ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Uji Homogenitas.

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
(n)	15	20
(α)	5%	5%
Varians (S^2)	176,428	148,684
f_{tabel}	2,63	
f_{hitung}	2,40	
Kesimpulan	Ho diterima	
Hasil	Homogen	

Uji homogenitas menggunakan uji Fisher menghasilkan nilai varians terbesar pada kelas eksperimen, yaitu 176,428, dan nilai varians terkecil pada kelas kontrol, yaitu 148,684, dengan kelas eksperimen sebagai penyebut dan kelas kontrol sebagai pembilang. Hasil uji menunjukkan nilai f_{hitung} sebesar 2,40 dan f_{tabel} sebesar 2,63 pada tingkat signifikansi 5%. Dapat disimpulkan bahwa kedua varians data tersebut homogen berdasarkan data yang terkumpul yaitu $f_{hitung} < F \text{ tabel}$ ($2,40 < 2,63$).

3. Uji T

Berdasarkan temuan uji prasyarat yang disebutkan di atas, ditentukan bahwa skor post-test untuk hasil belajar di kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians heterogen dan berdistribusi normal. Statistik uji-t diperlukan untuk analisis lebih lanjut

guna memastikan dampak model pembelajaran. Hasil perhitungan uji-t ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 8. Uji T

Kelas	α	dk	t_{tabel}	t_{hitung}	Hasil
Eksperimen dan kontrol	5%	32	2,03	7,32	Berpengaruh

Pada tingkat signifikansi ($\alpha = 0,05$ dengan df 32), nilai t_{hitung} pada Tabel 8 di atas adalah 7,32, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,03. Ketika siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* untuk mempelajari matematika pada topik bangun geometri (kubus), nilai-nilai data ini menunjukkan hubungan yang substansial antara skor post-test dan hasil belajar. H_0 ditolak dan H_a diterima karena terbukti bahwa nilai $t_{\text{hitung}} >$ daripada nilai t_{tabel} .

Luaran Yang Dicapai

- Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SDN 1 Curah Jeru. Hasilnya, guru dapat menggunakan media interaktif dengan strategi pengajaran yang tepat, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan sebelumnya.
- menyadari betapa pentingnya memilih model dan media pengajaran yang terbaik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar agar dapat memaksimalkan pencapaian hasil belajar yang diharapkan.
- Pencapaian kompetensi hasil belajar pada peserta didik dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi yang memberikan pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah-masalah baik dalam proses pembelajaran maupun di kehidupan sehari-hari.
- Diharapkan guru dapat terus menggunakan dan mengembangkan model serta media pembelajaran secara berkelanjutan, tidak hanya untuk materi matematika tetapi juga untuk mata pelajaran lain yang relevan dan sesuai dengan penerapannya.

Temuan Penelitian

Berdasarkan uji hipotesis terhadap hasil post-test penelitian, model pembelajaran *Kooperatif Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 1 Curah Jeru. Agar tujuan pembelajaran tercapai, model *Kooperatif Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran kelas serta mengembangkan metode pembelajaran yang lebih beragam.

Menggunakan media interaktif *Baamboozle* memberikan peserta didik suasana belajar baru yang membangkitkan keingintahuan peserta didik dan memudahkan mereka dalam merespons beragam pertanyaan atau permasalahan. Penggunaan media ini sangat cocok dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) guna mendukung peserta didik dalam pemahaman dan penguasaan ide - ide fundamental matematika yang kompleks.

Temuan penelitian telah dilaksanakan memberikan bermanfaat untuk perkembangan dunia pendidikan. Melalui penelitian ini, guru dapat menentukan media pembelajaran yang mendukung terhadap model pembelajaran yang digunakan berdasarkan karakteristik setiap mata pelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan memperoleh

pengalaman belajar yang bermakna dan memiliki kemampuan untuk memecahkan berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang mengacu pada analisis data pengujian hipotesis berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah dikemukakan, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang (kubus) dikelas VI SDN 1 Curah Jeruh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle dikelas VI SDN 1 Curah Jeru Situbondo tahun pelajaran 2024/2025, dengan nilai rata – rata kelas eksperimen 87,00 sedangkan kelas kontrol 62,50. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil perhitungan uji – t nilai post – test kedua kelas menunjukkan bahwa thitung sebesar 6,46 dan ttabel sebesar 2,04 maka thitung > ttabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle dinyatakan berpengaruh. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* ini bisa membantu para guru di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan pembaca dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengujian hipotesis berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah dikemukakan, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang (kubus) kelas VI di SDN 1 Curah Jeruh. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang telah disebutkan sebelumnya terkait analisis data. Dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,00 dan kelas kontrol sebesar 62,50, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI SDN 1 Curah Jeru Situbondo terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* pada tahun ajaran 2024–2025. Hasil uji-t juga menunjukkan hal tersebut. Hasil post-test kedua kelas menunjukkan ttabel sebesar 2,04 dan thitung sebesar 6,46. Hasilnya, thitung > ttabel, H_1 diterima sementara H_0 ditolak. Telah terbukti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Baamboozle* untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika berhasil. Guru dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan baik.

Ucapan terima kasih

Penyusunan artikel terselesaikan dengan baik berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Yusuf Ibrahim, SH., MH., selaku Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadi bagian dari sivitas akademika UNARS; Bapak Dodik Eko Yulianto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo; Bapak Dr. Mory Victor Febrianto, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Utama yang dengan penuh kesabaran meluangkan waktu serta memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini; serta Ibu Amalia Risqi Puspitaningtyas, M.Psi., sebagai Dosen Pembimbing Anggota yang juga dengan sabar telah memberikan waktu, arahan, dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyampaikan terima kasih pada

kepalah sekolah SDN 1 Curah Jeru, Bapak Heri Sulistiyono, S.Pd.SD dan wali kelas VI – B Ibu Sri Windaningrum, S.Pd, karena sudah mengizinkan dalam melakukan penelitian, oleh karena itu peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan artikel ini tidak mungkin selesai tanpa bantuan dan dorongan dari banyak pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Yusuf Ibrahim, SH., MH., selaku Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadi bagian dari civitas akademika UNARS; Bapak Dodik Eko Yulianto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo; Bapak Dr. Mory Victor Febrianto, M.Pd., Dosen Pembimbing Utama, yang dengan sabar meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini; Ibu Amalia Risqi Puspitaningtyas, M.Psi, Dosen Pembimbing Anggota, yang juga dengan sabar meluangkan waktu, arahan, dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SDN 1 Curah Jeru, Bapak Heri Sulistiyono, S.Pd.SD, dan wali kelas VI-B, Ibu Sri Windaningrum, S.Pd., yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan game number one untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Konstan-Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43-51. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>
- Amalinda, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2-2. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Dantes, N. (2023). *Desain eksperimen dan analisis data*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hariyanto, A. (2019). Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saiintifik. Deepublish. Yogyakarta
- Jaya, H. N., & Nurul Idhayani, N. (2020). Manajemen pembelajaran untuk menciptakan suasana sbelajar menyenangkan di masa new normal.
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada

-
- Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Peserta didik. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 50-54).
- Nurazizah, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Model Search, Solve, Create, And Share Pada Kelas VIII. C Di MTS Negeri 2 Pidie Jaya. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 127-137. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v3i4.1205>
- Nurhayati, N., Ego, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Oktaviana, V., & Aini, I. N. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Pada Materi Aritmatika Sosial. *Maju*, 8(1), 501921.
- Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika* *Sebelas April*, 1(1), 1-10. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20543>
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173-190.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Ulum, Zain Mahirul, and Dian Kusmaharti. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN Team GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GAME BAAMBOOZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS LUAS BANGUN DATAR KELAS IV SD HANG TUAH 10 JUANDA." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.3 (2024): 207-216. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15714>

-
- Uno, H. B., & Nina Lamatenggo, S. E. (2022). *Teori kinerja dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1), 287–295.
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90-100. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>