

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII PADA MATERI BENTUK
ALJABAR DI SMP NEGERI 1 SUWAWA**

Nazwa Putri Palilati¹, Novianita Achmad², Aulia Irfah³, Evi P. Hulukati⁴, Nursiya
Bito⁵, Bertu Rianto Takaendengan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Gorontalo

nazwapalilati@gmail.com¹, novianita.achmad@ung.ac.id², irfah.auli@ung.ac.id³,
evi@ung.ac.id⁴, nursiyabito@ung.ac.id⁵, bertu@ung.ac.id⁶

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Baamboozle media on students' mathematics learning outcomes in the topic of Algebraic Expressions. The study employed an experimental method using a Post-test Only Control Group Design. The research sample consisted of 21 students from class VII-C as the experimental group and 20 students from class VII-D as the control group, selected through a cluster random sampling technique. Data were collected using a cognitive learning outcomes test and analyzed using an independent sample t-test. The results showed that the calculated t-value ($t = 3.275$) was greater than the critical t-value ($t = 1.68488$) at the 0.05 significance level, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Furthermore, the effect size calculated using Cohen's d formula was 1.023, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Baamboozle media has a significant positive effect on students' mathematics learning outcomes in the topic of Algebraic Expressions among seventh-grade students at SMP Negeri 1 Suwawa.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Bentuk Aljabar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain Post-test Only Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas 21 siswa kelas VII-C sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas VII-D sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif dan dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,275$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,68488$ pada taraf signifikansi

0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d diperoleh sebesar 1,023 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP Negeri 1 Suwawa.

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

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan penyajian materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Wulandari et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran matematika, teknologi digital berperan

penting dalam membantu penyampaian materi dan pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Pemanfaatan fitur visualisasi konsep, simulasi interaktif, serta latihan adaptif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep melalui pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik (Wulandari et al., 2025). Namun demikian, pembelajaran matematika di sekolah masih sering berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Menurut Fahrudin et al., (2021) pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru-guru yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran relatif rendah dan berdampak pada hasil belajar matematika yang belum optimal berdasarkan pendapat Nurhayati, A (2024). Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi masih belum optimal, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa (Pratiwi et al., 2024).

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa. Salah satu materi penting yang mulai diperkenalkan pada jenjang ini adalah bentuk aljabar, karena materi tersebut merupakan konsep awal dalam pembelajaran aljabar yang menjadi dasar bagi materi matematika tingkat lanjut seperti persamaan linear dan fungsi. Oleh karena itu, pemahaman yang baik terhadap bentuk aljabar menjadi sangat penting bagi peserta didik. Namun, pada praktiknya banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep variabel, koefisien, konstanta, serta operasi bentuk aljabar. Kesulitan tersebut umumnya

disebabkan oleh sifat materi yang abstrak serta kurangnya aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pemahaman konsep (Isfayani, E. 2023). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan MBKM UNG Mengajar Batch 8 di SMP Negeri 1 Suwawa tepat diakhir bulan Agustus sampai bulan Desember 2025, diperoleh informasi bahwa siswa kelas VII memiliki karakter yang aktif dan sebagian besar telah memiliki serta terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah juga telah menyediakan akses internet yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika masih belum optimal. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan papan tulis sehingga aktivitas belajar siswa belum maksimal.

Selain melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, peneliti juga melakukan wawancara

dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Suwawa untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran matematika di kelas VII. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa pada tahun ajaran sebelumnya masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bentuk aljabar, khususnya dalam mengidentifikasi suku dan koefisien serta menyederhanakan bentuk aljabar linear melalui penggabungan suku sejenis. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika dan menunjukkan tingkat motivasi belajar yang relatif rendah. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep matematika siswa yang tercermin dari rendahnya hasil belajar matematika pada materi bentuk aljabar.

Guna memperkuat temuan tersebut, peneliti selanjutnya menanyakan capaian hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar. Berdasarkan informasi yang diberikan, guru matematika menunjukkan data hasil ulangan harian siswa kelas VII Tahun Ajaran 2024/2025 sebagai gambaran tingkat

pencapaian hasil belajar matematika siswa.

B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini yakni metode penelitian eksperimen. Dalam studi ini, peneliti menerapkan metode eksperimen menurut Arifin (2020) metode penelitian eksperimen yakni metode yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu.

Desain yang digunakan adalah desain *Post-test only Control Group Design*. Dengan menggunakan dua kelompok perlakuan, yakni kelompok kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* sedangkan untuk kelompok kontrol menerima perlakuan model pembelajaran konvensional (Ekspositori) berbantuan media powerpoint. Pada akhir proses, kedua kelompok mengikuti ujian akhir berupa soal esai yang menguji pemahaman mereka tentang materi bentuk aljabar, perbandingan hasil antara kedua kelompok menunjukkan efek dari perlakuan yang akan diberikan. Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding dengan kelompok

eksperimen yang telah diberikan perlakuan selama kurun waktu tertentu.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

pembahasan hasil penelitian didasarkan pada perlakuan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dan model pembelajaran konvensional (Ekspositori) berbantuan media Powerpoint. Karena itu uraian pembahasan hasil penelitian didasarkan pada hipotesis penelitian yaitu : "Terdapat Pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VII SMP Negeri 1 Suwawa tahun ajar 2025/2026".

Berdasarkan hipotesis di atas peneliti mengolah hasil tes siswa dengan menggunakan analisis deskriptif dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians, diperoleh

bahwa data berdistribusi normal dan data berasal dari populasi yang homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut selanjutnya dilakukan uji-t dua sampel bebas yang bertujuan untuk melihat rata-rata hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model langsung berbantuan media Powerpoint. Berdasarkan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,275$ dan nilai $t_{tabel} = 1,68488$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,275 > 1,68488$ maka hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar data yang dibelajarkan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional (Ekspositori) berbantuan media Powerpoint. Selanjutnya adalah mengukur besarnya pengaruh model

Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* menggunakan rumus $\text{Cohen's } d$ menunjukkan nilai 1,023 yang berada dalam kategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh tinggi secara praktis terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (Ekspositori) berbantuan media PowerPoint. Menurut Slavin (2005), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri atas lima komponen utama yaitu *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Kelima komponen tersebut memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat. Kontribusi setiap tahap dalam model TGT terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa pada penelitian ini dapat dijelaskan secara lebih rinci. Pertama, pada tahap *Class Presentation*, guru menyampaikan materi bentuk aljabar secara terstruktur disertai contoh-contoh kontekstual. Tahap ini menjadi fondasi awal yang memastikan seluruh siswa memiliki pengetahuan dasar yang sama sebelum memasuki kegiatan kelompok. Kedua, pada tahap *Teams*, siswa ditempatkan dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, pada tahap ini, guru menggunakan nilai materi prasyarat (bilangan bulat) untuk membentuk kelompok heterogen dan menentukan tutor sebaya. Proses tutor sebaya yang terjadi dalam kelompok memungkinkan siswa yang kurang memahami materi mendapatkan penjelasan dari temannya dengan bahasa yang lebih mudah dipahami. Sebaliknya, siswa yang berperan sebagai tutor justru memperdalam pemahamannya karena harus mampu menjelaskan

konsep dengan cara yang sederhana. Ketiga, pada tahap Games menggunakan media *Baamboozle*, suasana kompetitif yang menyenangkan mendorong siswa untuk lebih fokus dan termotivasi menguasai materi. Sistem poin dan kejutan (bonus, penggandaan poin, atau pertukaran poin) yang terdapat dalam *Baamboozle* membuat siswa lebih antusias karena setiap kelompok memiliki peluang untuk meraih skor tinggi meskipun tidak selalu menjawab dengan benar. Keempat, pada tahap *Tournament*, perwakilan siswa dari masing-masing kelompok dengan tingkat kemampuan yang setara dihadapkan dalam kompetisi akademik. Penempatan siswa pada meja turnamen yang seimbang (sesuai dengan sistem skor kemajuan individual Slavin) menciptakan tantangan yang sehat karena setiap siswa, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah, memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi maksimal bagi skor timnya. Kelima, pada tahap Team Recognition, penghargaan yang diberikan kepada kelompok terbaik berfungsi sebagai penguat (reinforcement) positif yang

meningkatkan semangat belajar siswa pada pertemuan berikutnya. Secara keseluruhan, kelima tahap tersebut bekerja secara sinergis menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Selain model pembelajaran, media *Baamboozle* juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat antusias saat mengikuti permainan dan turnamen menggunakan media ini. Antusiasme yang tinggi ini tidak terlepas dari karakteristik *Baamboozle* yang dikemukakan oleh Khoiro et al. (2023). Menurut Khoiro et al. (2023), *Baamboozle* memiliki karakteristik: (1) dapat digunakan dengan satu perangkat utama (laptop dan proyektor) sehingga seluruh siswa dapat melihat dan berpartisipasi tanpa perlu perangkat individu; (2) sistem poin dan kejutan yang membuat permainan menjadi dinamis dan tidak monoton; (3) menumbuhkan persaingan positif dan kolaborasi antar siswa. Karakteristik ini terbukti dalam penelitian. Pertama, penggunaan

satu perangkat utama mengatasi keterbatasan fasilitas di sekolah, di mana tidak semua siswa memiliki gawai pribadi. Kedua, sistem poin dan kejutan membuat siswa tetap antusias meskipun kelompoknya belum tentu menang. Ketiga, persaingan positif mendorong siswa untuk belajar lebih giat tanpa menimbulkan rasa iri atau permusuhan.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, seluruh tahapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terlaksana dengan baik pada kedua pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa mulai beradaptasi dengan kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen. Pada pertemuan kedua, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok, permainan menggunakan *Baamboozle*, serta turnamen akademik yang dilaksanakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Baamboozle* mampu

menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Meskipun model TGT terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, pelaksanaannya di lapangan juga menghadapi sejumlah tantangan yang sejalan dengan identifikasi Manasikana et al. (2022). Pada pertemuan pertama, beberapa kelompok mengalami kesulitan dalam mengatur waktu diskusi sehingga kegiatan melebihi alokasi waktu yang ditentukan. Guru mengatasi hal ini dengan memberikan pengingat waktu secara berkala dan memantau jalannya diskusi di setiap kelompok. Selain itu, beberapa siswa berkemampuan tinggi awalnya merasa kesulitan menjelaskan materi bentuk aljabar kepada teman sekelompoknya. Guru memberikan pendampingan dengan memberikan contoh cara menjelaskan yang sederhana dan efektif, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil berperan sebagai tutor sebaya dengan baik. Pada pertemuan kedua, kendala-kendala tersebut berkurang secara signifikan karena siswa sudah lebih terbiasa dengan alur pembelajaran TGT. Hal ini

menunjukkan bahwa efektivitas model TGT tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memfasilitasi jalannya pembelajaran. Dengan manajemen kelas yang baik, kekurangan-kekurangan yang melekat pada model TGT dapat diminimalkan sehingga potensi model ini dapat dioptimalkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan kerangka berpikir penelitian yang menyatakan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, menciptakan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman konsep sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Melati (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa

peningkatan hasil belajar terjadi karena peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi kelompok maupun saat mengikuti permainan edukatif yang disajikan melalui media *Baamboozle*. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pemahamannya secara mandiri dan bersama kelompok. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran TGT berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Firza Rahmi Yanti dan Caska (2025) yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terjadi karena media *Baamboozle* menghadirkan pembelajaran dalam bentuk permainan yang interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini, dimana

peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan *game* dan *tournament* menggunakan media Baamboozle.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Noviadana, Wilujeng, & Evita (2025) yang menerapkan model TGT berbantuan media Baamboozle pada siswa SMK kelas XI ATPH. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dari nilai rata-rata pra siklus 54,55 menjadi 72,73 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81,82 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 6% menjadi 82%. Meski dilakukan pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda, konsistensi peningkatan hasil belajar ini semakin memperkuat bukti bahwa model TGT berbantuan Baamboozle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta didik dalam berdiskusi bersama anggota

kelompok, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta semangat dalam mengikuti kegiatan turnamen menggunakan media *Baamboozle*. Peserta didik terlihat lebih termotivasi untuk memahami materi karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi terhadap perolehan skor kelompoknya.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (Ekspositori) berbantuan media PowerPoint, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi sehingga interaksi antar peserta didik relatif lebih sedikit. Meskipun media PowerPoint dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan terstruktur, pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga kesempatan peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan secara mandiri menjadi lebih terbatas.

Perbedaan aktivitas belajar antara kedua kelas tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan

perbedaan hasil belajar matematika siswa. Pada kelas eksperimen, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan kerja sama kelompok, diskusi, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang terdapat dalam model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sementara itu, peserta didik pada kelas kontrol lebih banyak memperoleh informasi melalui penjelasan guru dan latihan soal yang diberikan setelah penyampaian materi.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik model *Teams Games Tournament* (TGT) yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berdiskusi, bertukar pendapat, menyelesaikan soal bersama kelompok, serta mengikuti permainan dan turnamen akademik. Aktivitas belajar yang beragam tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna

sehingga konsep-konsep bentuk aljabar lebih mudah dipahami. Ketika pemahaman konsep meningkat, hasil belajar yang diperoleh peserta didik juga cenderung meningkat.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi bentuk aljabar dapat meningkat dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VII SMP Negeri 1 Suwawa Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh

hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai $t_{hitung} = 3,275$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,68488$, serta didukung oleh nilai effect size sebesar 1,023 yang berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Post-test Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi (F_i)	Nilai Tengah (x_i)	F Kum	Presentase (Frelative)
46-48	3	47	3	14.29%
49-51	3	50	6	14.29%
52-54	7	53	13	33.33%
55-57	2	56	15	9.52%
58-60	4	59	19	19.05%
61-63	2	62	21	9.52%

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Post-test kelas kontrol

Kelas Interval	Frekuensi (F_i)	Nilai Tengah (x_i)	F Kum	Presentase (F relative)
37-40	2	38.5	2	10%
41-44	2	42.5	4	10%
45-48	5	46.5	9	25%
49-52	4	50.5	13	20%
53-56	6	54.5	19	30%
57-60	1	58.5	20	5%

Pengujian normalitas data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji Liliefors dengan kriteria pengujian sebagai berikut: Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Keputusan pengujian diambil berdasarkan perbandingan nilai L_{hitung} dan L_{tabel} yaitu, H_0 diterima jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ dan ditolak H_0 jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ pada taraf nyata α yang dipilih adalah 0,05. Setelah kedua kelompok data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas varians. Pengujian homogenitas varians bertujuan untuk melihat karakteristik

dan kemampuan kedua kelas homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada data Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena dalam penelitian ini hanya menggunakan dua kelas, maka rumus yang digunakan adalah uji kesamaan dua varians (Uji F). Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa varians kedua kelompok adalah sama, sedangkan hipotesis (H_1) menyatakan bahwa varians kedua kelompok berbeda. Keputusan pengujian diambil berdasarkan perbandingan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf nyata (α) 0,05, dimana H_0 diterima jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, dan ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Didapati hasil $t_{hitung} = 3,275$ dan nilai $t_{tabel} = 1,68488$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,275 > 1,68488$ maka hipotesis H_1 yang diajukan diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan data, maka pada materi ukuran pemusatan data rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan

menggunakan model pembelajaran konvensional (Ekspositori) berbantuan media *Powerpoint*. Karena H_1 diterima maka langkah selanjutnya adalah menguji seberapa besar pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*. Berdasarkan perhitungan uji *cohen's d* diperoleh nilai pengaruh sebesar 1,023. Merujuk pada tabel 3.10 kriteria *cohen's d* apabila besar pengaruh $> 1,00$ maka kriterianya memiliki efek pengaruh tinggi yang menandakan "Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi Bentuk Aljabar di SMP Negeri 1 Suwawa berpengaruh tinggi".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional

(Ekspositori) berbantuan media PowerPoint pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII SMP Negeri 1 Suwawa Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* sebesar 1,023 menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan berada pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Armadani, N., Wijayanti, R., & Aini, N. (2022). Efektivitas penggunaan model tgt (*Teams Games Tournament*) dan media e-komika ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4533-4539.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
<https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Bordunos, A. K., Miletich, M. P., & Volkova, N. V. (2024). Mindful learning: Principles and prospect of use in higher education. *Psychological Science and Education*, 29(4), 16–30.
<https://doi.org/10.17759/pse.2024290402>
- Fox, E. A., Akbar, M., Abdelhamid, S. H. E. M., Elsherbiny, N. I., Farag, M. M. G., Jin, F., Leidig, J. P., & Neppali, S. T. (2022). Digital libraries. *Computing Handbook: Two-Volume Set*, 1–23.
<https://doi.org/10.1201/b16768-21>
- Handayani, R. L., Dwi Wahyuningsih, E., & Sina, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing Tipe Pre Solution Posing* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *Integral (Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 119–124.

- <https://doi.org/10.24905/jppm.v2i2.46>
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Polii, D. J., & Polii, M. (2022). Manajemen Pendidikan Agama Kristen dalam Ketahanan Keluarga. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 117–132.
<https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(3), 19781987.
<https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58.
<https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>