

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMEN¹T (TGT)
BERBANTUAN GAME BAAMBOOZLE TERHADAP PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS LUAS BANGUN DATAR KELAS IV
SD HANG TUAH 10 JUANDA**

Zain Mahirul Ulum¹, Dian Kusmaharti²

^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹zainmahirul80@gmail.com, ²dian@unipasby.ac.id ,

ABSTRACT

The objective of this study is to assess the impact of the teams games tournament learning model supported by the baamboozle game on the material of Area and Perimeter of Flat Buildings for Class IV SD Hang Tuah 10 Juanda. This research uses a quantitative approach with an experimental method to conduct an experiment on something and observe the controlled process in a Quasi-experimental research design. The results of the research are that there is an influence of the teams games tournament learning model assisted by the baamboozle game on the understanding of mathematical concepts in the area and perimeter of flat shapes for class IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

Keywords: teams games tournament (TGT), baamboozle game, mathematical concept understanding

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh dari model pembelajaran teams games tournament berbantuan game baamboozle pada materi luas dan keliling bangun datar kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal dan mengamati prosesnya yang terkontrol dalam sebuah desain penelitian Quasi eksperimental design. Hasil dari penelitian yaitu ada pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan game baamboozle terhadap pemahaman konsep matematis materi luas dan keliling bangun datar kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

Kata Kunci: teams games tournament (TGT), game baamboozle, pemahaman konsep matematis

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia, dan kualitas pendidikan sangat

bergantung pada kemampuan sekolah atau madrasah dalam mengatur proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri adalah proses di

mana siswa diberi pengalaman yang beragam sehingga menghasilkan perubahan perilaku potensial yang relatif permanen dibandingkan dengan perilaku sebelumnya. Menurut (Liska, 2021) Pendidikan bukan hanya proses yang terstruktur, direncanakan, dan menggunakan metode-metode yang dipelajari serta mengikuti aturan yang disepakati oleh masyarakat atau negara. Lebih dari itu, pendidikan adalah bagian esensial dari kehidupan manusia yang berlangsung sejak manusia ada.

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa elemen yang tidak terpisahkan, antara lain guru dan siswa. Keduanya saling berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik melalui kegiatan tatap muka langsung maupun melalui interaksi tidak langsung. Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) Pembelajaran adalah proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan bahan pembelajaran di lingkungan belajar tertentu. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, pengembangan keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Secara sederhana, pendidikan merupakan

usaha untuk membantu peserta didik belajar secara efektif.

Peran seorang guru tidak hanya sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengatur atau pengelola dalam proses pembelajaran. Guru yang dapat aktif dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengarahkan dan membentuk pengetahuan siswa melalui proses belajar. Guru pada zaman sekarang masih banyak yang terpaku menggunakan media kongkrit dan buku pedoman matematika yang membuat kebanyakan murid bosan karena media tersebut cocok pada era-nya dan sekarangpun guru juga harus menginovasikan media pembelajarannya mengikuti berkembangnya zaman dan pola pikir anak. Pendapat ini sejalan dengan (Abdullah, 2023) yang menyatakan bahwa peran guru tidak hanya terbatas pada memberikan informasi kepada siswa, tetapi juga mengarahkan dan memfasilitasi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif.

Untuk mengajar siswa guru juga membutuhkan model pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Model

pembelajaran merujuk pada pendekatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah strategi atau kerangka kerja yang digunakan sebagai panduan dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Asyafah (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran yang efektif sangat mendukung proses pembelajaran sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model Pembelajaran Kooperatif memiliki makna sesuai dengan fitrah manusia yang bermakhluk sosial membutuhkan bantuan orang lain, memiliki tujuan dan tanggung jawab bersama, siswa dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, tugas dan pengalaman. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja secara bersama-sama dalam kelompok kecil dengan cara yang kolaboratif. Kelompok ini biasanya terdiri dari empat hingga lima orang dengan anggota yang memiliki karakteristik atau kemampuan yang berbeda-beda (heterogen).

Berbagai tipe Model Pembelajaran Kooperatif yang diterapkan oleh guru pada siswa untuk

menghidupkan suasana kelas yang salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut (Yunita & Trisiantari, 2019) TGT (Team Game Tournament) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan, melibatkan partisipasi aktif semua siswa tanpa memandang status, serta memanfaatkan siswa sebagai tutor bagi sesama mereka. Model ini juga mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan (reinforcement).

Pada zaman sekarang game online merupakan salah satu hal yang di gandrungi oleh anak zaman sekarang tidak terkecuali anak sekolah dasar. Banyak anak yang kecanduan game online yang mengakibatkan potensi belajar dalam diri anak terganggu dan tidak bisa berkembang. Oleh karena itu penelitian ini memilih menggabungkan kedua hal tersebut game online sebagai media yang di sukai anak-anak dan didalamnya terdapat pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak.

Penelitian ini menggunakan bantuan game online dan menggunakan Baamboozle sebagai

pilihannya. Baamboozle merupakan sebuah website yang didalamnya terdapat bermacam-macam edukasi game yang cocok untuk pembelajaran siswa. Baamboozle ini berbasis online jadi untuk menggunakannya perangkat harus tersambung dengan internet. Seperti yang dikemukakan (I. R. Rahayu & Rukmana, 2022) Baamboozle adalah game edugames model yang mirip dengan kompetisi kuis, tapi berjalan online dan siswa tidak perlu membuat akun, Menurut (Winaningsih, 2022) Penggunaan Baamboozle menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat kompetitif sejak awal penggunaannya. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, dan setiap siswa memilih nomor soal berdasarkan yang ditampilkan pada layar proyektor atau Zoom Clouds Meeting. Dengan demikian, gamifikasi adalah strategi yang dimanfaatkan oleh guru untuk memaksimalkan motivasi belajar siswa. Hal ini penting karena motivasi memiliki peran krusial dalam proses belajar mengajar, baik bagi guru maupun siswa.

Pemahaman konsep matematis merupakan pemahaman yang diterima oleh siswa sejauh mana siswa memahami tentang mata

pelajaran matematis pada materi luas dan keliling bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari hasil dari mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa tersebut bisa menjawab dengan rumus yang sesuai atau tidak. Pemahaman konsep sangat erat berkaitan dengan mata pelajaran matematika pada sekolah dasar karena siswa memahami isi materi melalui penanaman konsep matematis yang diberikan oleh guru. Menurut (Kesumawati, 2008) Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep menjadi kunci utama. Memahami konsep matematika adalah fondasi esensial untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah matematika dan situasi sehari-hari.

Matematika merupakan salah satu komponen penting bagi siswa sekolah dasar karena pelajaran ini sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan berjenjang kesulitannya dari dasar hingga seterusnya. Sehingga penanaman konsep matematis pada sekolah dasar sangat penting untuk membangun pondasi pemahaman siswa pada pelajaran matematika. Pentingnya penanaman konsep juga dikemukakan oleh (E. Rahayu., 2023)

Pemahaman konsep matematis siswa memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran matematika. Dengan memastikan bahwa siswa memahami konsep dengan baik, mereka dapat mengembangkan kemampuan matematis yang lebih maju dan mendalam,

Pada materi matematika Sekolah Dasar khususnya kelas IV terdapat banyak materi yang terdapat didalamnya, namun untuk pemahaman konsep matematis pada penelitian ini difokuskan pada materi luas bangun datar. Bangun datar merupakan suatu bentuk yang memiliki tinggi, lebar, panjang dan tidak memiliki volume. Pada penelitian ini difokuskan pada luas dan keliling bangun datar segitiga, persegi, persegi panjang. Pada materi tersebut akan disambungkan pada game online (baamboozle) sebagai media pembelajarannya, siswa akan berusaha memecahkan masalah dengan berdiskusi bersama kelompoknya.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen adalah suatu

pendekatan pengajaran di mana siswa melakukan percobaan terhadap suatu fenomena, mengamati prosesnya, dan mencatat hasil percobaannya. Hasil pengamatan tersebut kemudian dibagikan dengan kelas dan dievaluasi oleh guru. (RatnaJuita, 2019). Tujuan menggunakan penelitian eksperimen karena penelitian ini menggunakan perlakuan yang bertujuan untuk mempengaruhi objek penelitian dengan anggapan akan terjadi perubahan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah True Experimental Design yang memungkinkan pengendalian terhadap semua variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen. Desain ini membantu memastikan bahwa penelitian tidak menyimpang dari tujuannya. Penelitian ini menggunakan Posttest-Only Control Group Design. Populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda, yang kemudian untuk samplingnya 2 kelas yang diambil menggunakan Purposive Sampling. Untuk cara mengambilnya yakni 2 kelas yang dipilih dengan cara mencari rata-rata semua kelas dan akan dipilih 2 kelas

yang rata-ratanya hampir sama atau mendekati yang didapat dari hasil dokumentasi guru. Hasil dari 2 kelas dalam penelitian ini dapat diartikan yaitu satu kelas untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran TGT biasa dalam kegiatan belajar yang memiliki siswa dengan jumlah 22 siswa dan satu kelas untuk kelas eksperimen yang nantinya akan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan game online (baamboozle) dalam kegiatan belajar yang berjumlah 22 siswa sehingga total jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 44 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahap krusial dalam suatu penelitian untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan disesuaikan dengan desain penelitian ini. Oleh karena itu terdapat beberapa metode pengumpulan data didalam penelitian ini, antara lain yaitu.

1. Observasi

Observasi secara umum adalah proses pengamatan langsung dan rinci terhadap suatu objek atau fenomena untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang karakteristik atau perilaku objek tersebut. Tujuan dari pengamatan ini

adalah untuk mengumpulkan data atau evaluasi terkait dengan objek yang sedang diteliti. Teknik Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui model pembelajaran TGT sudah diterapkan atau belum.

2. Tes

Tes umumnya merupakan metode evaluasi yang dirancang untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, kebugaran fisik, atau mengklasifikasikan peserta tes dalam berbagai topik lainnya. Dalam konteks penelitian ini, teknik tes digunakan untuk menilai sejauh mana pemahaman konsep matematis siswa terhadap materi Bangun Datar yang diajarkan oleh guru dan tes diadakan dalam bentuk posttest. .

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pada bab ini menyajikan dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Hang Tuah 10 Juanda.

Data Hasil Post-Test Pemahaman Konsep Matematis Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran TGT Tebak Gambar (Kelas Kontrol)

Data yang diambil pada kelas kontrol merupakan data hasil

pemahaman konsep matematis siswa pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV C SD Hang Tuah 10 Juanda dengan menggunakan model pembelajaran TGT tebak soal. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan rata rata yang didapat adalah 63,6363 dengan nilai terbesar 80 dan nilai terkecil 45.

Data Hasil Post-Test Pemahaman Konsep Matematis Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran TGT berbantuan Game Online (Baamboozle) (Kelas Eksperimen)

Data yang diambil pada kelas eksperimen merupakan data hasil pemahaman konsep matematis siswa pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV A SD Hang Tuah 10 Juanda dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan game online (Baamboozle). Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan rata rata yang didapat adalah 80,9090 dengan nilai terbesar 90 dan nilai terkecil 65.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pada uji normalitas ini bertujuan untuk menguji sebuah data yang telah diperoleh apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data

yang digunakan untuk menghitung uji normalitas adalah hasil dari nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen. Adapaun ketentuan yang berlaku hasil dari perhitungan jika nilai sig > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal apabila nilai sig < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berikut ini hasil dari uji normalitas dengan menggunakan SPSS 23.0 yang dapat dilihat pada hasil Shapiro-Wilk pada tabel dibawah ini

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ni	kelas ko	.182	22	.057	.898	22	.027
la	ntrol						
i	kelas ek						
k	sperimen	.242	22	.002	.879	22	.012
el							
a							
s							

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden <30 maka data akan dilihat dari kolom Shapiro-Wilk. Pada nilai Signifikasi (Sig.) kelas kontrol 0.027 yang berarti data tersebut berdistribusi normal, karena nilai signifikasi >0,05. Begitupun dengan kelas eksperimen dengan nilai signifikasi (Sig.) 0,12 yang berarti data tersebut berdistribusi normal, karena >0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji hasil dari data posttes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen homogeny atau tidak. Dengan ketentuan data dapat dinyatakan homogen jika nilai taraf signifikansi > 0.05 apabila tidak homogen maka nilai taraf signifikansi < 0.05 Berikut ini hasil dari uji normalitas dengan menggunakan SPSS 23.0 pada tabel dibawah ini.

Test of Homogeneity of Variances

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
3.967	1	42	.053

Data akan dikatakan homogen apabila nilai signifikan pada test adalah $> 0,05$. Dari tabel diatas diperoleh nilai Signifikasi (Sig.) 0,053 > 0.05 . Hal ini menunjukkan sampel penelitian ini adalah homogen.

3. Uji T-test

Uji T-test digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Game Online (Baamboozle) pada materi Luas Bangun Datar pembelajaran Matematika kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. Peneliti menggunakan SPSS 23.0 dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut.

a) Apabila $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima (tidak ada pengaruh pada kemampuan siswa)

b) Apabila $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak (ada pengaruh pada kemampuan siswa)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tail ed)	Me an Diff erence	Std. Err or Diff erence	95% Confidenc e Interval of the Difference	
									Lo wer	Upp er
nilai kelas	Equal variance assumed	3.967	.053	5.635	43	.000	17.273	3.065	11.087	23.459
	Equal variance s not assumed			5.635	34	.000	17.273	3.065	11.087	23.459

Dari tabel diatas uji Independent T-test pada tabel diatas bisa dilihat hasil ringkasain statistic dari kedua sampel atau data kelas kontrol dan eksperimen diperoleh sig. (2-tailed) $0.000 < 0,05$. Maka dengan demikian H_0 ditolak, artinya ada pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Game Online (Baamboozle) terhadap pemahaman konsep matematis Materi Luas Bangun Datar kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan berbantuan game online baamboozle terhadap pemahaman konsep matematis luas bangun datar kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah*, 3(1), 23–38. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Tarbawiyat: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In CV *Kaaffah Learning Center*.
- Kesumawati, N. (2008). 2 - 229. *Semnas Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2, 229–235. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61579377/konsep_matematis_20191221-53493-1p7iulq-libre.pdf?1576991123=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DKonsep_matematis.pdf&Expires=1675518487&Signature=Urnaw8353cLh4fAzfF1yalcRpa7zHIEY5GmG7BnsjNViQg
- Liska, L., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6156>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rahayu, E., Sa'adah, F. D., & Hidayatin, A. N. (2023). Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 77–88.

- Rahayu, I. R., & Rukmana, D. (2022).
the Effect of Game-Based
Learning Model Assisted By a
Bamboozle on the Multiplication
Operation Skills of Elementary
School Students. *Primary: Jurnal
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,
11(4), 1265.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9000>
- Winaningsih, E. T., Syarif, F., &
Pahrurroji, P. (2022).
Baamboozle's Effectiveness in
Increasing Learning Motivation in
Islamic Studies. *Tarbawiyah :
Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2),
123.
<https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D.
(2019). Pengaruh Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt
Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita
Karana Terhadap Hasil Belajar.
*Jurnal Pendidikan Multikultural
Indonesia*, 1(2), 96.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>