



PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN *BAAAMBOOZLE* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA

Bellyani Dwi Pratiwi^{1*}, Ramlan², Yuni Indriyani³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan

*Email: bellyanidwip@gmail.com, ramlansn@unpas.ac.id, yuniindriyani@unpas.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5325>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di SDN 166 Ciateul. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control grup desain. Sampel penelitian berjumlah 46 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 23 siswa dan kelompok kontrol 23 siswa. Hasil penelitian memperoleh bahwa (1) Gambaran proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi baamboozle berjalan dengan sangat baik dengan rata-rata hasil observasi guru dan siswa sebesar 88% serta pembelajaran konvensional dengan rata-rata 82%, (2) terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematis yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi bamboozle yang ditunjukkan oleh nilai sig (Two-Sided p) sebesar $0,001 < 0,05$., dan (3) besarnya pengaruh pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi bamboozle ditunjukkan pada nilai dalam uji effect size sebesar 3,173 yang termasuk kategori besar. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi bamboozle berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Baamboozle*, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilalui setiap individu untuk memahami, menyadari, dan menjadi lebih matang, serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989, Pasal 1, “Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran, dan/atau pelatihan guna membekali mereka dalam menjalankan peran mereka di masa depan.” Sejalan dengan pentingnya pendidikan dalam mengembangkan potensi siswa, kurikulum berfungsi sebagai alat yang memandu proses pencapaian tujuan-tujuan tersebut.

Kurikulum merupakan “jantung dan jiwa” pendidikan dan harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala, sejalan dengan perkembangan zaman serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pembangunan bangsa dan negara, kurikulum merupakan alat pendidikan yang sangat strategis untuk menanamkan dan membentuk konsep serta perilaku individu. Pembaruan kurikulum agar tetap sejalan dengan perkembangan zaman akan meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan matematika, dalam menumbuhkan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika.

Pendidikan matematika adalah kegiatan yang mencakup pengajaran dan pembelajaran berbagai konsep matematika; siswa tidak sekadar memperoleh pengetahuan tentang teori dan rumus. Menurut Harianja & Fauzi, (2025), saat mempelajari matematika, siswa harus terlebih dahulu memahami konsep-konsep matematika agar dapat memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan nyata.

Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk menangkap dan memahami suatu gagasan atau konsep tanpa mengubah maknanya. Dalam konteks pemahaman konseptual matematika,



siswa harus mampu menangkap atau memahami makna konsep-konsep matematika yang sedang dipelajari, baik saat guru menjelaskan materi maupun saat siswa menyelesaikan soal-soal matematika Meidianti dkk, (2022), menyatakan bahwa siswa dikatakan memahami suatu konsep jika mereka mampu: (1) mengulang kembali konsep yang telah dipelajari; (2) mengklasifikasikan objek berdasarkan apakah objek tersebut memenuhi atau tidak memenuhi kriteria yang mendefinisikan konsep tersebut; (3) menerapkan konsep tersebut secara algoritmik; (4) memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang sedang dipelajari; dan (5) menyajikan konsep tersebut dalam berbagai bentuk representasi matematika (Cholid dkk, 2022, hlm. 92).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 166 Ciateul pada kelas tiga, siswa masih menghadapi berbagai tantangan dalam mata pelajaran matematika, termasuk kurangnya pemahaman terhadap konsep-konsep matematika, yang mengakibatkan rendahnya prestasi akademik. Sebagai contoh, sebagian besar siswa tidak mampu mengidentifikasi soal yang diberikan. Ketika dihadapkan pada soal-soal yang berbeda dari contoh yang diberikan, siswa kesulitan menyelesaikannya. Sebagian besar siswa tidak dapat menjelaskan konsep-konsep dari materi yang telah mereka pelajari. Dari 23 siswa, terdapat rentang hasil belajar yang sangat luas, dengan nilai berkisar antara 0 hingga 100, di mana nilai minimum untuk Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 70. Diketahui bahwa nilai di atas KKTP menunjukkan pemahaman konsep yang memadai, sedangkan nilai di bawah KKTP menunjukkan pemahaman konsep yang belum memadai. Hal ini terjadi karena lingkungan belajar di kelas tidak kondusif, sehingga siswa tidak memahami konsep-konsep tersebut dan tidak mampu menjawab pertanyaan. Beberapa siswa juga masih pemalu, sehingga tidak terjalin komunikasi yang baik antara siswa dan guru.

Dalam pengamatan awal, terlihat bahwa siswa lebih suka terlibat dalam permainan yang berkaitan dengan soal-soal matematika, dan mereka lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dipadukan dengan permainan. Oleh karena itu, saya ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model pembelajaran kooperatif telah terbukti meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan sosial, dan hasil belajar siswa di berbagai bidang studi, termasuk matematika (Rahmadani, 2025).

Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) memiliki struktur yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas tiga, yaitu: 1) Guru memaparkan materi pelajaran; 2) Siswa diminta membentuk kelompok diskusi; 3) Tugas kelompok diberikan; 4) Turnamen; 5) Penghargaan kelompok (Astuti, 2022). Dengan pendekatan ini, diharapkan melalui model pembelajaran kooperatif TGT ini, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan tidak merasa bosan di kelas—artinya, mereka akan menguasai materi pelajaran dan memahaminya dengan baik. Tentu saja, model ini tidak dapat berfungsi secara efektif tanpa penggunaan bahan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran modern yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif Trisiana (2020). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis web bernama Baamboozle. Baamboozle adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat atau mengelola kuis. Permainan Baamboozle dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karena memiliki fitur permainan kuis inti yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa agar berpartisipasi dengan lebih antusias dalam proses pembelajaran (Andriyani dkk., 2024). Baamboozle dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai permainan bergaya kuis yang dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Menurut Siti Marwah & Nurul Ain (2022) keunggulan penggunaan Baamboozle adalah siswa tidak perlu masuk (login) untuk menjawab pertanyaan dalam kuis. Mereka hanya perlu memperhatikan layar yang ditampilkan oleh pendidik, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Terdapat temuan penelitian yang relevan dengan model pembelajaran kooperatif TGT yang didukung oleh aplikasi Baamboozle untuk meningkatkan pemahaman konseptual, termasuk sebuah studi yang dilakukan oleh Royani & Kelana, (2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya



peningkatan kualitas pembelajaran saat model TGT diterapkan. Penelitian yang dilakukan oleh Nabillah Putri Adinda Fahra dkk., (2025) yang menggunakan model pembelajaran TGT yang didukung oleh aplikasi Baamboozle, berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep sains. Penelitian yang dilakukan oleh (Aulia et al., 2024) yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti berminat untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Kooperatif TGT, Berbantuan Baamboozle, Terhadap Pemahaman Konseptual Matematis Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), yang didukung oleh Baamboozle, dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika antara siswa yang belajar menggunakan model TGT yang didukung oleh Baamboozle dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional, serta untuk mengukur sejauh mana dampak model tersebut terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, khususnya desain kuasi-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah Desain Kelompok Kontrol Non-Ekuivalen. Dalam hal ini, subjek penelitian tidak dibagi ke dalam kelompok secara acak. Dalam desain ini, satu kelompok (kelompok eksperimen) menerima perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), sedangkan kelompok lainnya (kelompok kontrol) menggunakan model pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas III di SDN 166 Ciateul pada tahun ajaran 2025–2026, yang terdiri dari dua kelas dengan total 46 siswa. Penelitian ini dilakukan di Kelas III B, yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen dengan 23 siswa, dan Kelas III A, yang berfungsi sebagai kelompok kontrol dengan 23 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah metode pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau penilaian tertentu untuk memilih subjek yang dianggap sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian.

Adapun desain *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Group	Pretest	Variabel Terikat	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O1 = Nilai pretest kelas eksperimen

O2 = Nilai posttest kelas eksperimen

O3 = Nilai posttest kelas kontrol

O4 = Nilai posttest kelas kontrol

X1 = Permebrian perlakuan pada saat proses belajar mengajar untuk kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle*

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), yang didukung oleh media Baamboozle, diterapkan sebagai perlakuan di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang terdiri dari 8 soal esai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode tes dan non-tes. Tes, yang terdiri dari pretest dan posttest, diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep matematika sebelum dan sesudah intervensi. Sementara itu, teknik non-tes melibatkan pengamatan



aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta dokumentasi yang berfungsi sebagai data pendukung penelitian. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya diskriminatifnya untuk memastikan kesesuaiannya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis, termasuk uji normalitas untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal, uji homogenitas untuk menilai kesetaraan varians antar kelompok, dan uji hipotesis menggunakan Uji-t Sampel Independen untuk menentukan perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, uji ukuran efek digunakan untuk menentukan besarnya dampak perlakuan terhadap hasil belajar matematika siswa. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics software, version 29.0.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memahami penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), yang didukung oleh media Baamboozle, terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar, data dikumpulkan melalui pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Data observasi tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase penerapan pembelajaran berdasarkan skor yang tercatat pada lembar observasi. Persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan aktivitas guru dan siswa untuk menentukan tingkat penerapan pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk menggambarkan sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), yang didukung oleh media Baamboozle, dapat dilaksanakan secara efektif dalam pembelajaran matematika.

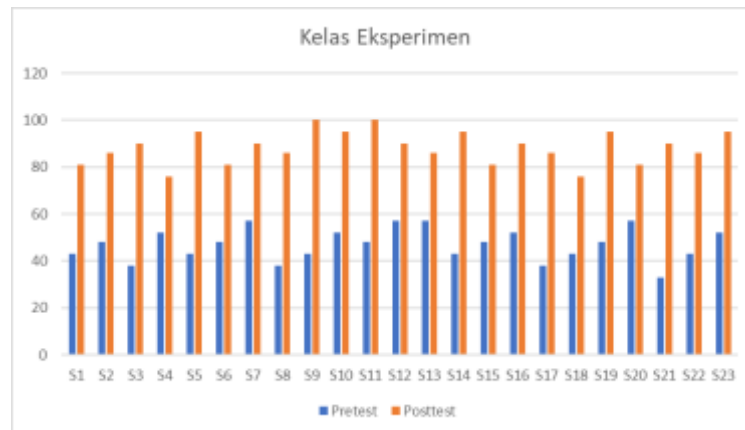
Hasil

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Murid

Pertemuan	Guru	Murid Kelas Eksperimen	Murid Kelas Kontrol
1	84%	84%	79%
2	88%	88%	83%
3	91%	91%	86%
Rata-rata	88%	88%	82%

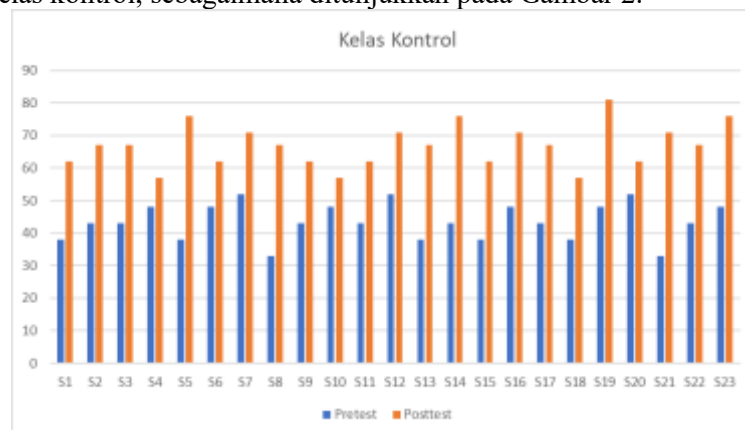
Berdasarkan data pada Tabel 2, aktivitas siswa menunjukkan kemajuan yang positif selama proses pembelajaran. Persentase aktivitas siswa, yang semula sebesar 84% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 91% pada pertemuan ketiga. Sementara itu, rata-rata tingkat aktivitas guru adalah 88%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Di kelas eksperimen, rata-rata aktivitas siswa juga mencapai 88%, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mencatat persentase sebesar 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh platform Baamboozle dapat secara optimal mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi secara aktif di setiap tahap pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, turnamen, hingga pemberian hadiah kepada kelompok-kelompok tersebut.

Untuk menggambarkan hasil belajar siswa, Gambar 1 menunjukkan nilai rata-rata tes awal dan tes akhir untuk kelas eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Baamboozle.



Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest Siswa di Kelas Eksperimen

Setelah memaparkan data untuk kelas eksperimen, berikut ini disajikan ringkasan hasil pretest dan posttest siswa di kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Pretest dan Posttest Siswa di Kelas Kontrol

Untuk melihat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika rata-rata antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Baamboozle dan siswa yang menerima pengajaran konvensional, dilakukan beberapa tahap analisis statistik. Tahapan tersebut meliputi uji normalitas untuk menentukan distribusi data, uji homogenitas untuk menilai kesetaraan varians antar kelompok, uji hipotesis menggunakan Uji-T Sampel Independen, dan analisis ukuran efek untuk mengukur besarnya pengaruh perlakuan. Analisis ini didasarkan pada data pretest dan posttest yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut merupakan hasil uji analisis deskriptif data pretest dan posttest hasil belajar matematika murid kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelas	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	33	57	47,00	6.876
Posttest Eksperimen	79	100	86,65	6.793
Pretest Kontrol	33	52	43,52	5.688
Posttest Kontrol	57	81	66,87	6.580

Berdasarkan data pada Tabel 3, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 47,00, dengan rentang nilai mulai dari 33 (nilai terendah) hingga 57 (nilai tertinggi). Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 43,52, dengan nilai terendah 33 dan nilai tertinggi 52. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas tidak berbeda secara signifikan, sehingga kondisi awal sebelum perlakuan dapat dianggap relatif setara.



Hasil posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 86,65, dengan nilai terendah 79 dan nilai tertinggi 100. Sementara itu, kelas kontrol mencapai nilai rata-rata 66,87, dengan nilai berkisar antara 57 hingga 81. Perbandingan hasil-hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan prestasi siswa lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) yang berbantuan Baamboozle dapat dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

Sebelum menguji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah distribusi data memenuhi asumsi normalitas. Keputusan tersebut didasarkan pada tingkat signifikansi; secara khusus, data dianggap berdistribusi normal jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas untuk data pra uji dan pasca uji di kelas eksperimen maupun kelas kontrol disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,937	23	0,153	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,946	23	0,236	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,920	23	0,067	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,940	23	0,176	Normal

Berdasarkan data pada Tabel 4, semua nilai signifikansi untuk pretest dan posttest di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada di atas 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal, sehingga memenuhi persyaratan untuk analisis menggunakan statistik parametrik

Selain itu, setelah asumsi normalitas terpenuhi, dilakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah varians antara kedua kelompok penelitian tersebut serupa dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1,140	1	44	0,292
0,245	1	44	0,629

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel 5, nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,292, sedangkan nilai signifikansi untuk data posttest adalah 0,692. Kedua nilai tersebut berada di atas ambang batas signifikansi sebesar 0,05, yang menunjukkan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen. Karena asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, analisis lebih lanjut dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel independen untuk menguji hipotesis penelitian.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test Posttest

<i>Variabel</i>	<i>Sig. (Two-Sided p)</i>
Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	0,001

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji t sampel independen yang disajikan pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (Two-Sided p) sebesar 0,001. Nilai ini lebih kecil daripada tingkat signifikansi 0,05; oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle dan siswa yang menggunakan model konvensional

Guna mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), berbantuan Baamboozle, terhadap pemahaman konsep matematika siswa ditentukan dengan menghitung effect size menggunakan Cohen's d.

Tabel 7. Hasil Uji *Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Nilai
<i>Cohen's d</i>	3,173

Berdasarkan hasil uji effect size yang disajikan pada Tabel 7 adalah 3,173. Berdasarkan interpretasi Cohen's d, nilai ini termasuk dalam kategori efek besar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), yang didukung oleh media Baamboozle, memberikan kontribusi yang signifikan dan memiliki dampak yang kuat terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Baamboozle memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 166 Ciateul dengan melibatkan 23 siswa pada kelas eksperimen dan 23 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep matematis siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 47,00, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 43,52. Hasil uji Independent Sample T-Test pada data pretest memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,068 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Setelah dilakukan pembelajaran selama tiga pertemuan, siswa diberikan posttest untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 86,65, sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol hanya mencapai 66,87. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle memperoleh peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan model konvensional.

Tingginya peningkatan pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik model TGT yang menekankan kerja sama kelompok, diskusi, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Melalui kegiatan kelompok dan turnamen, siswa terdorong untuk aktif berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Baamboozle membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik karena soal-soal disajikan dalam bentuk permainan interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.

Perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematis antara kedua kelas juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Two-Sided P) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Baamboozle dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional.

Besarnya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Baamboozle terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dianalisis menggunakan uji effect size. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 3,173, yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Baamboozle memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan media permainan digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.



Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Baamboozle terbukti berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 47,00 menjadi 86,65, nilai signifikansi 0,001, serta nilai effect size sebesar 3,173 yang menunjukkan pengaruh sangat besar. Oleh karena itu, model TGT berbantuan Baamboozle dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle memberikan hasil yang positif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. (1) proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle terlaksana dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 88%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif, interaktif, dan sesuai dengan tahapan model pembelajaran yang telah direncanakan. (2) terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Two-Sided p) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan model TGT berbantuan Baamboozle memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. (3) model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle terbukti memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil perhitungan effect size (Cohen's d) sebesar 3,173, yang termasuk dalam kategori efek besar. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif Baamboozle mampu memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, model ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis secara signifikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. F. (2022). *Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies* Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies. 2, 195–218.
- Cholid, C., Ahmadi, A., & Oktaviani, D. N. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Pada Siswa Kelas X Pada Materi Perbandingan Trigonometri Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 89. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.5720>
- Harianja, T. Y. W., & Fauzi, M. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbasis Tetrahedron Didaktis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(2), 92–103.
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(80), 134–144.
- Nabillah Putri Adinda Fahra, Dadang Iskandar, & Nurul Fazriyah. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Peserta Didik Sd. *Jurnal Riset Multidisiplin*



- Edukasi*, 2(6), 626–635. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.527>
- Rahmadani, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pembelajaran Matematika Di Sman 10 Makassar. *Jurnal Education*, 1(2), 83–87. <https://doi.org/10.59562/education.v1i2.6199>
- Royani, Y & Kelana, J B (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT). *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(2), 60.
- Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). Jurnal PGMI UNIGA (JPU) STUDI LITERATUR: BAAMBOOZEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, Vol. 01, 69–75.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Untuk, Q., Pemahaman, M., & Matematika, K. (2024). *RELEVAN: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*. 4.
- Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, & Yuyun Yuniar. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 816–824. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18339>