

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII SMPN 5 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Matematika*

Oleh

**INDAH JULIANA HUTASUHUT
NIM. 2220200020**

PROGRAM STUDI TADRIS/ PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII SMPN 5 PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Matematika*

Oleh:

**INDAH JULIANA HUTASUHUT
NIM. 2220200020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII SMPN 5 PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Matematika*

Oleh:

**INDAH JULIANA HUTASUHUT
NIM. 2220200020**

Pembimbing I

**Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006**

Pembimbing II

**Diyah Hoiriyah, M.Pd.
NIP. 19881012 202321 2 043**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Indah Juliana Hutasuhut

Padangsidempuan, Mei 2026

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Indah Juliana Hutasuhut yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamhoozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I,



Dr. Almira Amir, S.T., M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

PEMBIMBING II,



Diyah Hoiriyah, M.Pd.
NIP. 19881012 202321 2 043

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
NIM : 2220200020
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 2 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Indah Juliana Hutasuhut
NIM. 2220200020

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
NIM : 2220200020
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan” Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 10 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Indah Juliana Hutasuhut
NIM. 2220200020



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SIEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
NIM : 222020020
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP.19881012 202321 2 043

Anggota

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 19851025 201503 2 004

Lili Nur Indah Sari, M.Pd
NIP.19890319 202321 2 032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah
Tanggal : 10 Juni 2026
Pukul : 08.00 WIB
Hasil/Nilai : Lulus/ 85,5 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,89 / Pujian



JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Dr. Hanka, M.Hum.
NIP 19840815 200912 1 005

ABSTRAK

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
NIM : 2220200020
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi aljabar serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* serta pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, yaitu satu kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model TGT berbantuan media *Baamboozle* dan satu kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket respon siswa dan tes tertulis (*pretest* dan *posttest*) berbentuk esai yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif untuk data angket respon siswa dan uji-t independent setelah data terpenuhi berdistribusi normal dan homogen untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* berada pada kategori sangat setuju dengan persentase sebesar 78,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran model TGT yang diintegrasikan dengan media *Baamboozle*. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model TGT berbantuan media *Baamboozle* dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen sebesar 80,97 dan kelas kontrol sebesar 74,13. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,483 > 2,001$) serta nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* berada pada kategori sangat setuju yang menunjukkan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran serta terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan.

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

ABSTRACT

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
NIM : 2220200020
Program Studi : Mathematics Education
Judul Skripsi : The Influence of the Teams Games Tournament Model Assisted by Baamboozle Media on the Mathematics learning outcomes of class VII at State Junior High School 5 Padangsidempuan

This research is motivated by the low student learning outcomes in algebra material and the lack of utilization of interactive learning media in the learning process. This study aims to determine student responses to the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Baamboozle media and the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Baamboozle media on student learning outcomes in algebra material at state junior high school 5 Padangsidempuan. The research method used is Quasi Experiment with Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of two classes VII of state junior high school 5 Padangsidempuan, namely one experimental class taught using the TGT model assisted by Baamboozle media and one control class taught using conventional learning models. The instruments used in this study were student response questionnaires and written tests (pretest and posttest) in the form of essays that had been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out using descriptive analysis for student response questionnaire data and independent t-test after the data were met to be normally distributed and homogeneous to compare the average learning outcomes between the experimental class and the control class after being given treatment. The results of the study showed that students' responses to the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Baamboozle media were in the strongly agree category with a percentage of 78.25%. These results indicate that students gave a very positive response to the TGT learning model integrated with Baamboozle media. In addition, there was a significant difference between the learning outcomes of students taught using the TGT model assisted by Baamboozle media and students taught using conventional learning models. The average learning outcomes of students in the experimental class were higher than the average learning outcomes of students in the control class, namely the experimental class of 80.97 and the control class of 74.13. Based on the results of the t-test, the calculated t value was greater than the t-table ($3.483 > 2.001$) and the significance value was smaller than 0.05 ($0.001 < 0.05$), so H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that students' responses to the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Baamboozle media are in the strongly agree category, which shows a very positive response to learning and there is a significant influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Baamboozle media on the mathematics learning outcomes of class VII students at state junior high school 5 Padangsidempuan.

Keywords : Teams Games Tournament Model, Baamboozle, Learning Outcomes

ملخص

الاسم : إنداه جوليانا هوتاسوهوت

رقم القيد: ٢٢٢٠٢٠٠٠٢٠

الشعبة : تعليم الرياضيات

موضوع البحث العلمي: أثر نموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية (TGT) المدعوم بمنصة بامبوزل على تحصيل طلاب الصف السابع في مدرسة بادانجسيديمبوان الإعدادية الحكومية رقم ٥ في مادة الرياضيات

يستند هذا البحث إلى انخفاض مستوى تحصيل الطلاب في مادة الجبر، وقلة استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية في العملية التعليمية. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد استجابات الطلاب لاستخدام نموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية (TGT) المدعوم بمنصة بامبوزل، وأثر هذا النموذج على تحصيلهم في مادة الجبر في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ بادانجسيديمبوان ستخدم في البحث المنهج شبه التجريبي مع تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. تألفت عينة البحث من فصلين دراسيين (الصف السابع) في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ بادانجسيديمبوان، أحدهما تجريبي يدرس باستخدام نموذج TGT المدعوم بمنصة بامبوزل، والآخر ضابط يُدرّس باستخدام نماذج التعلم التقليدية. شملت أدوات الدراسة استبيانات استجابات الطلاب واختبارات كتابية (قبلية وبعديّة) على شكل مقالات، وقد تم التحقق من صحتها وموثوقيتها. أُجري تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي لبيانات استبيان إجابات الطلاب، واختبارات المستقل بعد التأكد من توزيع البيانات توزيعاً طبيعياً وتجانسها، وذلك لمقارنة متوسط نتائج التعلم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد تطبيق النموذج. أظهرت نتائج الدراسة أن استجابات الطلاب لاستخدام نموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية (TGT) المدعوم بمنصة بامبوزل كانت ضمن فئة "موافق بشدة" بنسبة ٧٨.٢٥%. تشير هذه النتائج إلى أن الطلاب أبدوا استجابة إيجابية للغاية لنموذج التعلم TGT المدمج مع منصة بامبوزل. بالإضافة إلى ذلك، وُجد فرق دال إحصائياً بين نتائج تعلم الطلاب الذين درسوا باستخدام نموذج TGT المدعوم بمنصة بامبوزل والطلاب الذين درسوا باستخدام نماذج التعلم التقليدية. كان متوسط نتائج تعلم الطلاب في المجموعة التجريبية أعلى من متوسط نتائج تعلم الطلاب في المجموعة الضابطة، حيث بلغ ٨٠,٩٧ في المجموعة التجريبية و٧٤,١٣ في المجموعة الضابطة. بناءً على نتائج اختبار ت، كانت قيمة ت المحسوبة أكبر من قيمة ت الجدولية (٣.٤٨٣ < ٢.٠٠١)، وكانت قيمة الدلالة الإحصائية أقل من ٠,٠٥ (٠,٠٥ < ٠,٠٠١)، لذا تم رفض الفرضية الصفرية الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة الفرضية البديلة. وبالتالي، يمكن استنتاج أن استجابات الطلاب لاستخدام نموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية (TGT) المدعوم بمنصة بامبوزل الإعلامية تدرج ضمن فئة الموافقة التامة، مما يشير إلى استجابة إيجابية للغاية للتعلم. يوجد تأثير معنوي لنموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية (TGT) المدعوم بمنصة بامبوزل الإعلامية على نتائج تعلم الرياضيات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ بادانجسيديمبوان.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم من خلال بطولات الألعاب الجماعية، بامبوزل ميديا، مخرجات التعلم

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sosok teladan bagi seluruh umat manusia, yang dengan bershalawat kepadanya diharapkan memperoleh syafaat di hari akhir kelak.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Strata Satu (S1) pada Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Selain itu, penulisan skripsi ini juga merupakan bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah melalui berbagai tahapan dan menghadapi sejumlah tantangan serta hambatan. Namun, berkat izin dan pertolongan Allah SWT, serta usaha dan doa, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Almira Amir, M.Si. selaku Pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik, serta Ibu Diyah Hoiriyah, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dukungan moral, serta motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan, khususnya dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Bapak Dr. Hamka, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan dukungan serta arahan kepada peneliti.

4. Ibu Rahmadani Tanjung M.Pd., selaku ketua program studi pendidikan matematika UIN SYAHADA Padangsidimpuan.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Tadris Matematika yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, serta motivasi yang bermanfaat bagi peneliti selama menempuh pendidikan di UIN SYAHADA Padangsidimpuan.
6. Bapak Kepala Sekolah, Jamali Rangkuti, S.Pd., beserta Bapak/Ibu guru, khususnya Ibu Masrina Nasution, S.Pd., serta seluruh peserta didik SMPN 5 Padangsidimpuan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda Ade Martono Hutasuht yang senantiasa dengan tulus memberikan doa, kasih sayang, kesabaran, keikhlasan, pengorbanan, serta perhatian yang tiada henti. Dukungan baik secara moral maupun material yang telah diberikan menjadi kekuatan dan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
8. Terkhusus dan teristimewa penulis persembahkan kepada ibunda tercinta Sinta Sagala, perempuan terhebat dan sosok paling berjasa dalam hidup peneliti, peneliti mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas segala doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, perjuangan yang sangat keras, pengorbanan yang tak terhitung. Ibu selalu menjadi tempat peneliti berbagi cerita, berkeluh kesah, mencari nasihat dan menemukan kekuatan di tengah berbagai kesulitan. Ketegaran, kesabaran dan cinta yang ibu berikan menjadi sumber semangat bagi peneliti untuk terus melangkah hingga mampu menyelesaikan pendidikan dan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan serta keberkahan yang berlimpah kepada ibu atas segala kebaikan, perjuangan dan pengorbanan yang telah diberikan.
9. Kepada adik tercinta Rahmat Amin Hutasuht, Aldi Fauzan Hutasuht dan Muhammad Ilham Hutasuht yang telah memberikan kasih sayang yang begitu dalam, pengorbanan dan bantuan baik secara moral maupun materiil kepada peneliti untuk tetap semangat dalam menyelesaikan perkuliahan.

10. Kepada Sepupu tercinta Sri Muliana Hutasuhut yang telah memberikan kasih sayang yang begitu dalam, pengorbanan dan bantuan baik secara moral maupun materil kepada peneliti untuk tetap semangat dalam menyelesaikan perkulilahan.
11. Teruntuk sahabat tercinta Lidia Bahariski Harahap dan Ismalia Syafitri yang selalu ada saat peneliti butuh.
12. Kepada sahabat-sahabat TMM 1 yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan penulis, memberikan dukungan, kerja sama, serta berbagai pengalaman dan kenangan yang berharga dalam perjalanan akademik penulis.
13. Penghargaan dan terimakasih saya ucapkan kepada sahabat tersayang, Alya Shafa, Alya Nurilmy, Sri Indah Juliani Simanjuntak, Putri Liana, dan Rizka Sahara yang senantiasa membersamai setiap langkah perjalanan perkuliahan, berbagi cerita, tawa, perjuangan, dan berbagai kenangan yang begitu berharga. Kebersamaan yang telah terjalin selama ini memberikan banyak makna dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perjalanan peneliti hingga menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyelesaian skripsi ini.
15. Akhir kata, peneliti menyampaikan terima kasih yang tulus kepada diri sendiri, yang telah berjuang hingga sampai pada titik ini. Terimakasih telah bertahan, melangkah dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Sesulit apa pun proses yang dilalui, peneliti selalu berusaha menyelesaikan apa yang telah dimulai. Berbagai tantangan, hambatan, dan kesulitan yang dihadapi selama proses penelitian menjadi pengalaman berharga yang membentuk ketekunan dan semangat penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga segala perjuangan, kesabaran dan usaha yang telah dilakukan menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Bapak/Tbu serta Saudara/i, dan semoga kita semua senantiasa berada dalam lindungan-Nya.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini. Namun demikian, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya, serta menambah khazanah ilmu pengetahuan bagi para pembaca. Aamiin.

Padangsidempuan, Mei 2026

Peneliti



Indah Juliana Hutasuhut

NIM 2220200020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

DEWAN PENGUJI UJIAN MUNAQOSYAH

HALAMAN PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
ملخص	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Defenisi Operasional Variabel.....	12
E. Rumusan Masalah.....	13
F. Tujuan Penelitian.....	14
G. Manfaat Penelitian	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori	16
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	16
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	16
b. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	17
c. Tujuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	18

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	19
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT	21
2. Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	22
a. Pengertian Media Pembelajaran	22
b. Manfaat Media Pembelajaran	23
c. Pengertian Media <i>Baamboozle</i>	24
d. Langkah-langkah Media <i>Baamboozle</i>	25
e. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Baamboozle</i>	27
3. Integrasi Model Pembelajaran TGT dengan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	27
4. Hasil Belajar	29
a. Pengertian Hasil Belajar	29
b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
c. Indikator Hasil Belajar	31
5. Materi Aljabar	34
a. Pengertian Aljabar	34
b. Bentuk Aljabar dan Unsur-unsurnya	34
c. Operasi Bentuk Aljabar	35
d. Substitusi Bentuk Aljabar	37
B. Kajian/Penelitian Terdahulu	37
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis Penelitian	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
B. Jenis Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi Penelitian	46
2. Sampel Penelitian	46
D. Prosedur Penelitian	47
1. Pretest	47
2. Perlakuan	48

3. Posttest	48
4. Pemberian Angket.....	48
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	48
1. Angket.....	49
2. Tes.....	50
F. Pengembangan Instrumen.....	53
1. Uji Validitas	53
2. Uji Reliabilitas	54
3. Taraf Kesukaran.....	56
4. Daya Pembeda	57
G. Analisis Data.....	59
1. Uji Deskriptif Kuantitatif	59
a. Mean (Rata-rata)	59
b. Median.....	60
c. Modus.....	60
d. Standar Deviasi	60
2. Uji Prasyarat.....	61
a. Uji Normalitas	61
b. Uji Homogenitas	62
c. Uji Kesamaan Rata-Rata (<i>Pretest</i>)	63
d. Uji Perbedaan Rata-rata	64
3. Uji Hipotesis	65
a. Uji Regresi Linear Sederhana	65
b. Uji t.....	66

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian	69
1. Deskripsi Respon Siswa Terhadap Model TGT berbantuan Media <i>Baamboozle</i>	69
a. Distribusi Frekuensi untuk Angket Kelas Eksperimen	69
2. Deskripsi Data Pretest dan Posttest.....	71
a. Distribusi Frekuensi Nilai Awal (<i>Pretest</i>)	71

b. Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest)	75
B. Analisis Data.....	79
1. Data Pretest	79
a. Uji Normalitas	79
b. Uji Homogenitas	79
c. Uji Kesamaan Rata-rata	80
2. Data Posttest.....	81
a. Uji Normalitas	81
b. Uji Homogenitas	82
c. Uji Perbedaan Rata-rata	82
3. Uji Hipotesis	83
a. Uji Regresi Linear Sederhana	83
b. Koefisien Determinasi	85
c. Uji t.....	85
C. Pembahasan Hasil Penelitian	86
D. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	92
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	6
Tabel 2 1 Integrasi Langkah Model TGT dengan Media Baamboozle.....	28
Tabel 3. 1 Time Schedule.....	44
Tabel 3. 2 Metode Penelitian	45
Tabel 3. 3 Jumlah Populasi Kelas VII.....	46
Tabel 3. 4 Jumlah Sampel Kelas VII	47
Tabel 3.5 Indikator Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Baamboozle.....	49
Tabel 3. 6 Kategori Penilaian Angket	50
Tabel 3. 7 Kategori Tingkat Kesukaran Soal.	51
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Materi Aljabar	51
Tabel 3. 9 Rubrik Skor Penilaian	52
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	52
Tabel 3. 11 Uji Validitas Test Pretest Hasil Belajar Siswa.....	54
Tabel 3. 12 Uji Validitas Test Posttest Hasil Belajar Siswa	54
Tabel 3. 13 Interpretasi Reliabilitas Instrumen	56
Tabel 3. 14 Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Pretest.....	57
Tabel 3. 15 Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Posttest	57
Tabel 3. 16 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Pretest.....	58
Tabel 3. 17 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Posttest	58
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Nilai Angket Kelas Eksperimen	69
Tabel 4. 2 Deskripsi Nilai Angket Respon Siswa	70
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Nilai Awal (Pretest) Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4. 4 Deskripsi Nilai Awal (Pretest) Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Nilai Awal (Pretest) Kelas Kontrol	73
Tabel 4. 6 Deskripsi Nilai Awal (Pretest) Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen	75
Tabel 4. 8 Deskripsi Nilai Akhir Posttest Kelas Eksperimen	76
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest) Kelas Kontrol	77
Tabel 4. 10 Deskripsi Nilai Akhir (Posttest) Kelas Kontrol	78
Tabel 4. 11 Klasifikasi Nilai R.....	83
Tabel 4. 12 Regresi Linear Sederhana	84
Tabel 4. 13 Model Summary.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Observasi Awal di Kelas VII	4
Gambar 2. 1 Halaman Utama Web Baamboozle	25
Gambar 2. 2 Memilih Jenis Game yang Sesuai dengan Topik Pembelajaran	25
Gambar 2. 3 Membuat Soal Secara Mandiri	26
Gambar 2. 4 Menentukan Kelompok Bermain	26
Gambar 2. 5 Kolom Pertanyaan yang akan Dimainkan	26
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	42
Gambar 4. 1 Histogram Nilai Angket Respon Siswa.....	70
Gambar 4. 2 Histogram Pretest Kelas Eksperimen.....	72
Gambar 4. 3 Histogram Pretest Kelas Kontrol.....	74
Gambar 4. 4 Histogram Posttest Kelas Eksperimen	76
Gambar 4. 5 Histogram Posttest Kelas Kontrol	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal Pretest
Lampiran 2 Kunci Jawaban Pretest
Lampiran 3 Soal Posttest
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Posttest
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Eksperimen
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Kontrol
Lampiran 7 Angket Respon Siswa
Lampiran 8 Lembar Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka
Lampiran 9 Surat Validasi Modul Ajar
Lampiran 10 Lembar Validasi Soal Pretest dan Posttest
Lampiran 11 Surat Validasi Instrumen Pretest dan Posttest
Lampiran 12 Lembar Validasi Angket Respon Siswa
Lampiran 13 Surat Validasi Instrumen Angket
Lampiran 14 Daftar Nilai Uji Coba Instrumen Pretest
Lampiran 15 Daftar Nilai Uji Coba Instrumen Posttest
Lampiran 16 Validitas dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Soal Pretest
Lampiran 17 Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Hasil Uji Coba Soal Pretest
Lampiran 18 Validitas dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Soal Posttest
Lampiran 19 Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Hasil Uji Coba Soal Posttest
Lampiran 20 Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen
Lampiran 21 Daftar Nilai Pretest Kelas Kontrol
Lampiran 22 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen
Lampiran 23 Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol
Lampiran 24 Deskripsi Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol
Lampiran 25 Deskripsi Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol
Lampiran 26 Normalitas dan Homogenitas Pretest
Lampiran 27 Normalitas dan Homogenitas Posttest
Lampiran 28 Hasil Analisis Independent T test
Lampiran 29 Daftar Nilai Angket Respon Siswa
Lampiran 30 Hasil Uji Deskriptif Kuantitatif Angket

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan manusia, dimana setiap individu akan menerima bimbingan dari orang tua sejak lahir. Proses mendidik anak-anak sejak usia dini merupakan bagian dari pendidikan dasar, yang secara bertahap dilanjutkan dalam bentuk pembelajaran formal di lembaga pendidikan tertentu. Pendidikan berlangsung sepanjang hidup agar individu mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.¹ Pendidikan dapat di definisikan sebagai proses pengembangan potensi peserta didik dengan tujuan membentuk individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berkompeten. Untuk mencapai hal ini, bimbingan dari pendidik melalui proses pembelajaran yang terstruktur sangat diperlukan.²

Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan perilaku kearah yang lebih positif. Pembelajaran juga merupakan upaya sadar para pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pendidik berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan kondisi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar

¹ Ika Purwaningsih et al., "Pendidikan Sebagai Suatu Sistem," *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 21-26.

² Almira Amir, "Penerapan Media Index Card Match dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Dengan Bantuan Media," *Dirasatul Ibtidaiyah* 1, no. 2 (2021): 238–250.

peserta didik.³ Agar pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan bermakna diperlukan kegiatan belajar mengajar.

Belajar mengajar adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu kelas. Dalam proses belajar mengajar diharapkan terjadi hubungan timbal balik yang baik antara pendidik dengan peserta didik sehingga menciptakan generasi penerus bangsa yang jujur, inovatif, berdaya saing, kritis, dan kreatif. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan yang sangat penting karena harus membimbing peserta didik menuju kedewasaan, kecerdasan dan kemandirian. Kedudukan dan tanggung jawab guru semakin bermakna dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi tantangan global.⁴

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik sejak pendidikan dasar. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar di setiap tingkatan pendidikan formal karena berperan penting dalam dunia pendidikan.⁵ Dari segi waktu, pelajaran matematika biasanya diberikan durasi yang lebih lama dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Selain itu, matematika diajarkan di semua tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.⁶ Hal ini

³ Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori - Teori Belajar dan Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021).hlm 67.

⁴ Abd. Khalid Hs. Pandipa, "Kinerja Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sma Negeri 1 Lore Utara," *Jurnal Ilmiah Administratie* 12, no. 1 (2019): 1–9.

⁵ Elma Teranikha, Siti Fatonah, and Susilo Adi Saputro, "Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. April (2024): 24–29.

⁶ Diyah Hoiriyah and Nurul Maulidia, "Pop Up Book Learning Media to Increase Learning Interest of MTsS Alwasliyah Students Bangun Purba," *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains* 10, no. 01 (2022): 151–164.

disebabkan karena semua cabang ilmu pada umumnya memerlukan perhitungan sehingga matematika dijuluki sebagai ratunya ilmu. Selain itu, matematika berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk dapat menguasai perkembangan teknologi di masa depan, penguasaan matematika perlu diterapkan sejak usia dini. Walaupun demikian, sebagian besar peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Banyak di antara peserta didik mengalami kesulitan dalam menangkap konsep-konsep abstrak yang diajarkan, sehingga timbul rasa takut, kecemasan, serta kurangnya kepercayaan diri ketika menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan matematika.⁷ Akibatnya, minat belajar matematika peserta didik menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai proses penilaian atau pengukuran setelah terjadinya proses pembelajaran. Proses ini tidak hanya sekedar menilai sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi, tetapi juga mencakup perubahan dalam cara berpikir, bersikap, dan berperilaku setelah memperoleh pengalaman belajar. Dalam dunia pendidikan hasil belajar berfungsi sebagai umpan balik bagi guru untuk memperbaiki dan menyesuaikan proses pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.⁸ Hasil

⁷ Aisyah Naurah Salsabila, Arsyia Putri Khairunnisa, and Ilma Nur Safira, "Analisis Kesulitan Siswa-Siswi Sekolah Menengah Pertama terhadap Pembelajaran Matematika," *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 2, no. 1 (2024): 7–13.

⁸ Yogi Fernando et al., "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.

belajar yang optimal akan tercapai ketika proses tersebut menghasilkan perubahan positif, baik dalam hal pengetahuan maupun tingkah laku sebagai hasil dari interaksi yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut kemudian direpresentasikan melalui simbol, huruf, atau kalimat.⁹



Gambar 1. 1 Observasi Awal di Kelas VII

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan, terlihat bahwa proses pembelajaran matematika masih menggunakan model konvensional, dimana guru menyampaikan materi melalui ceramah. Penggunaan model pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa belum terlaksana secara maksimal. Guru masih jarang memanfaatkan media digital atau aplikasi pembelajaran interaktif. Siswa tampak pasif, hanya mendengarkan materi

⁹ Angga Setiawan, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 92–109.

tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMPN 5 Padangsidimpuan Ibu Masrina Nasution S, Pd yang menyatakan bahwa :

Siswa sering mengalami kesulitan selama proses belajar. Hal ini disebabkan karena minat siswa terhadap matematika yang rendah, sehingga mata pelajaran ini sering dianggap membosankan. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami matematika karena konsep-konsepnya bersifat abstrak dan melibatkan banyak rumus. Model pembelajaran yang digunakan juga masih bersifat konvensional dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang masih minim.¹⁰

Demikian pula dengan hasil wawancara, dengan siswa di kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan didapatkan informasi bahwa beberapa siswa masih kurang menyukai pelajaran matematika, karena merasa matematika adalah pelajaran yang sulit dan memiliki banyak rumus dan beberapa siswa lain merasa matematika adalah pelajaran yang membosankan karena hanya berpusat pada guru dan latihan soal tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik.¹¹

Hal ini diperkuat dengan diperolehnya data bahwa nilai mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Banyak siswa yang nilainya

¹⁰ Masrina Nasution, Guru Matematika SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, *Wawancara* (SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, 10 Oktober 2025.)

¹¹ Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, *Wawancara* (SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, 10 Oktober 2025.)

masih dibawah KKM, dengan KKM yang ditetapkan adalah 75. Adapun persentase nilai perolehan siswa berdasarkan nilai MID semester di kelas VII-5 dan VII-6 sebanyak 25% atau 15 siswa yang memenuhi KKM, sedangkan 75% atau 45 siswa tidak memenuhi KKM. Untuk lebih jelas nya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa¹²

kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak tuntas
VII-5	30	23,3% = 7 orang	76,7 % = 23 orang
VII-6	30	26,7% = 8 orang	73,3 % = 22 orang

Berdasarkan masalah tersebut diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.¹³ Dengan model pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik mendapatkan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis

¹² Masrina Nasution, Guru Matematika SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, (SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, 10 Oktober 2025.)

¹³ Ahmad Nizar Rangkuti and Ali Imran, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Medan: Perdana Publishing, 2022), hlm. 64

pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur-unsur pembelajaran ke dalam bentuk permainan.¹⁴ Model ini dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif karena melibatkan partisipasi siswa, mengembangkan keterampilan sosial dan persaingan positif dalam pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.¹⁵

Model TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan meningkatnya antusiasme dan keberanian siswa dalam bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dimengerti.¹⁶ Model ini juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁷

Penerapan model TGT juga efektif meningkatkan keterampilan komunikasi matematis siswa melalui kolaborasi dalam tim dan pertandingan yang kompetitif serta mampu menumbuhkan kemandirian belajar dengan meningkatnya rasa tanggung jawab individu dalam menyelesaikan tugas kelompok.¹⁸

Dalam kegiatan pembelajaran, media ajar berperan penting dalam

¹⁴ Tri Ayu and Lestari Natsir, "Marsita Harjuna Tri Ayu Lestari Natsir," *Jurnal Sipakainge* 2, no 10 (2024): 1–14.

¹⁵ Abd. Hadi Rohmani, Muyassarah, and Sitti Nur Khalizah, *Model & Strategi Pembelajaran* (Jawa Barat: Penerbit Widina, 2024).hlm 99.

¹⁶ Diyah Hoiriyah, "Penerapan Metode *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika," *Darul 'Ilmi* 08, no. 02 (2020): 293–306.

¹⁷ Lira Karina, Patricia V J Runtu, and Marvel Grace Maukar, "Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Students Mathematics Achievement," *Journal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2025): 1303–1313.

¹⁸ Anisa Rofiah and Nuryadi, "Syistematic Literature Review: The Effect Of The Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Model On Student Mathematical Communication Abilities And Learning Independence," *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2025):3-15.

memperkuat model yang diterapkan. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi, sehingga mampu menarik perhatian, minat, perasaan dan pikiran siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional mengalami perubahan menjadi berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital berperan penting karena dapat memfasilitasi kebutuhan belajar generasi yang tumbuh di era teknologi dan informasi.²⁰ Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *game based learning* yang banyak dikembangkan untuk pembelajaran interaktif.

Baamboozle adalah permainan edukasi berbasis web yang menawarkan berbagai game interaktif dan menarik.²¹ *Baamboozle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena fitur utamanya, yaitu permainan kuis yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik siswa agar lebih berpartisipasi dalam pembelajaran.²² *Baamboozle* dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga efektif dengan model pembelajaran *Teams*

¹⁹ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–294.

²⁰ Muhammad Azhar et al., “dari Konvensional ke Digital: Transformasi Media Pembelajaran dalam Mewujudkan Pendidikan Berkelanjutan,” *Uluwwul Himmah Education Research Journal* 2, no. 1 (2025): 1–19.

²¹ Afdol Tasmara et al., “Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Educatio* 11, no. 1 (2025): 9–14.

²² Yunita Andriani, Nurlinda Safitri and Yuyun Yuniar, “Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 816–824.

Games Tournament (TGT) yang menekankan pada permainan, kompetisi, dan penghargaan.²³ Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan struktur pembelajaran berbasis kelompok dan kompetisi, sementara *Baamboozle* menyediakan permainan yang menarik untuk mendukung kompetisi di antara siswa.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mencegah kebosanan, serta mendorong siswa bekerja sama, berdiskusi dan bertukar pendapat. Partisipasi siswa juga meningkat karena siswa aktif bersaing secara sehat untuk meraih poin tertinggi.²⁴

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian oleh Silvana Bayu menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui kegiatan kerja kelompok dan turnamen akademik.²⁵ Sementara itu penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Tola, Haba dan Amalia menunjukkan bahwa penerapan media

²³ Adiyanti R. Hanifah, Izzaturrahman, N. Fatnah, "Penerapan Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2025): 91–95.

²⁴ Anugerah Permata Sari, Otang Kurniawan, and Zufriady, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Games Edukasi *Baamboozle* Terhadap Penguasaan Konsep Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Anak," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 1869–1878.

²⁵ Silvana Bayu, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model *Teams Games Turnament* (TGT) di SD Al-Ittihadiyah," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 32133–32139.

Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena dikemas dalam bentuk permainan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan dan tidak monoton.²⁶ Namun, penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran TGT dengan media *Baamboozle* untuk menganalisis hasil belajar matematika pada ranah kognitif masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar, sedangkan kajian mengenai hasil belajar ranah kognitif berdasarkan pada jenjang SMP, khususnya kelas VII, masih jarang dilakukan. Hal ini menandakan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan paparan diatas untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul yaitu sebagai berikut:

1. Model yang digunakan masih bersifat konvensional.

²⁶ Elsa Tolla et al., “Penerapan *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di UPT SPF SD Negeri Mattoangin 1,” *Jurnal Lempu* 3, no. 1 (2026): 29–37.

2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.
4. Banyak siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran matematika
5. Rendahnya minat siswa terhadap matematika, sehingga dianggap pelajaran yang membosankan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran matematika siswa yang tidak semua dapat diteliti mengingat adanya kendala - kendala dan keterbatasan waktu. Oleh sebab itu peneliti menetapkan batasan masalah agar penelitian yang dilakukan terarah, lebih mendalam dan tidak mengambang dari tujuan masalah yang akan diteliti. Adapun penelitian ini akan terfokus pada:

1. Objek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan.
2. Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Bamboozle*.
3. Materi yang diajarkan adalah materi operasi bentuk aljabar yang dibatasi hanya membahas penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian sederhana serta substitusi bentuk aljabar.
4. Parameter yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang mengacu pada Taksonomi Bloom revisi

D. Defenisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama antar anggota tim dengan unsur kompetisi melalui permainan dan turnamen sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, peserta didik dibagi ke dalam tim heterogen yang saling mendukung untuk menyelesaikan tugas atau soal, kemudian berpartisipasi dalam kompetisi antar tim.²⁶

Penelitian ini menggunakan model TGT yang diterapkan melalui rangkaian kegiatan berupa presentasi kelas, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan game, turnamen dan pemberian penghargaan. Siswa berdiskusi dalam kelompok, menjawab pertanyaan melalui permainan interaktif dan mengumpulkan skor selama turnamen.

2. *Baamboozle*

Baamboozle merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis permainan yang dimainkan secara kelompok.²⁷ Media ini digunakan untuk menampilkan pertanyaan melalui tampilan permainan dengan fitur poin,

²⁶ Ayu Nur Chamidah, Yogi Prana Izza, and Ulva Badi' Rohmawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Peningkatan Jiwa Kompetitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pai," *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 5, no. 4 (2024): 382–388.

²⁷ Irma Retno Rahayu and Diki Rukmana, "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, no.4 (2022):806-815.

pilihan acak, serta tampilan visual yang dapat diakses secara online.

Dalam penelitian ini, *Bamboozle* digunakan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan model TGT, khususnya pada tahap game dan turnamen. Soal-soal yang digunakan dalam kegiatan permainan ditampilkan melalui platform *Bamboozle*, sehingga proses permainan menjadi lebih menarik dan interaktif.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian atau perubahan yang diraih oleh peserta didik setelah menjalani proses belajar, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).²⁸

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif. Pengukuran dilakukan melalui tes akhir (*posttest*) yang berisi soal-soal untuk mengidentifikasi kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *Bamboozle*.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* pada

²⁸ Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.

pembelajaran matematika siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan?

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* pada pembelajaran matematika siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi para peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, yaitu meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle*, peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Penggunaan media *Bamboozle* membantu guru menciptakan suasana kelas yang interaktif serta mampu menarik perhatian peserta didik. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat dalam mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sebagai bentuk upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Keberhasilan penerapan model pembelajaran ini dapat menambah variasi model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik lain di sekolah tersebut.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* di lapangan. Penelitian ini juga menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan berfikir ilmiah, analisis data, serta keterampilan menyusun karya ilmiah. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis permainan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merujuk pada gambaran lengkap proses pembelajaran dari awal hingga akhir, yang disampaikan guru dengan cara yang khas. Oleh karena itu, model ini berfungsi sebagai wadah atau kerangka kerja untuk penerapan berbagai pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.²⁹

Menurut Joyco dan Weil, model pembelajaran merupakan pola atau rencana yang telah dirancang secara matang, dan dimanfaatkan untuk merancang kurikulum, mengorganisir materi ajar, serta memberikan arahan kepada guru di kelas.³⁰ Sedangkan menurut Toeti Soekamto dan Udin Saripuddin Winataputra, model pembelajaran berperan sebagai kerangka konseptual yang menguraikan prosedur sistematis dan bertindak sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan menjalankan kegiatan belajar mengajar.³¹

²⁹ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012).hlm 19.

³⁰ Joyco dan Weil dalam Muhammad Ishaac, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kecerdasan* (Bogor: Guepedia, 2020).hlm 7.

³¹ Toeti Soekamto dan Udin Saripuddin Winataputra dalam M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2019).hlm 51.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pola yang dirancang secara sistematis untuk mengatur proses pembelajaran mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pertama kali dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward, kemudian disempurnakan oleh David de Vries dan Robert Edward Slavin dimana kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.³²

Menurut Slavin model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik melalui kuis. Dalam model ini, siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim mereka, bersama anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara.³³

TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun keterampilan sosial, dan memperbaiki prestasi akademik melalui penggabungan kerja sama kelompok dengan elemen permainan serta kompetisi yang sehat.³⁴

³² Rusyanto, *TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran IPS* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2021).hlm 16.

³³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005). hlm 163.

³⁴ Nur Luthfi Rizka Herianingtyas et al., *Model - Model Pembelajaran : Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam* (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2025).hlm 106.

TGT adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan partisipasi penuh dari semua siswa tanpa memandang status. Dengan menerapkan model ini, siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang tenang, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan positif, serta keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran.³⁵

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar yang dikombinasikan dengan unsur permainan (*games*) dan kompetisi (*tournament*).

c. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan untuk mencapai berbagai tujuan pendidikan yaitu:³⁶

- 1) Meningkatkan Partisipasi Siswa. Model TGT bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran.
- 2) Meningkatkan Keterampilan Sosial. Dalam model TGT, siswa belajar berkolaborasi dalam tim kecil sehingga menumbuhkan hubungan sosial yang sehat.

³⁵ Itah Sensualita et al., *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas* (Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta, 2021).hlm 9.

³⁶ Nyoman Ayu Putri Lestari et al., *Model - Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0* (Bali: NILACAKRA, 2023).hlm.88

- 3) Meningkatkan Keterampilan Akademik. Dalam model TGT, permainan didesain untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- 4) Meningkatkan Prestasi Akademik. Model TGT bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif.
- 5) Meningkatkan Kemandirian Siswa. Dalam model TGT, siswa diberikan tanggung jawab individu agar setiap anggota kelompok dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Robert E. Slavin, menyatakan bahwa terdapat lima langkah utama dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:³⁷

- 1) Presentasi di kelas. Guru melakukan presentasi di kelas untuk menyampaikan materi pelajaran melalui metode pengajaran langsung.
- 2) Kelompok. Siswa dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan empat hingga enam siswa dengan kemampuan yang beragam. Anggota kelompok mencerminkan keragaman dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis.
- 3) Permainan. Permainan dirancang untuk mengukur pemahaman siswa dan umumnya terdiri dari pertanyaan yang berkaitan

³⁷ Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik...*, hlm 166.

dengan materi yang disampaikan dalam presentasi di kelas.

- 4) Turnamen. Turnamen adalah saat di mana permainan diadakan. Sebelum turnamen dimulai guru membagi siswa ke dalam meja-meja turnamen.
- 5) Penghargaan. Penghargaan di berikan kepada kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi. Penghargaan tersebut dapat berupa nilai tambahan ataupun hadiah kecil.

Selain itu langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:³⁸

- 1) Guru membuat kelompok heterogen, kemudian memberikan informasi pokok materi dan langkah-langkah kegiatan.
- 2) Menyiapkan meja turnamen yang setiap meja ditempati oleh siswa yang berkemampuan setara.
- 3) Pelaksanaan turnamen, dimana setiap kelompok mengerjakan soal yang diberikan dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai skor yang didapatkan diberikan sebutan *very good*, *suverior*, *medium*, *good*.
- 4) Pada turnamen berikutnya, dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan yang didapat tadi.
- 5) Hitung skor setiap kelompok kemudian berikan penghargaan kepada kelompok.

³⁸ Hoiriyah, "Penerapan Metode *Teams Games Tournament* ,297.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, peneliti memilih langkah-langkah model TGT yang dikemukakan Slavin. Hal ini dikarenakan langkah-langkah yang disusun Slavin mencerminkan struktur asli model TGT sebagai pengembang utamanya.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, yaitu:³⁹

1) Kelebihan Model Pembelajaran TGT

- a) Membuat pembelajaran lebih menarik karena dilakukan dalam bentuk permainan.
- b) Siswa menjadi lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- c) Meningkatkan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.
- d) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- e) Mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses pembelajaran.

2) Kekurangan Model Pembelajaran TGT

- a) Beberapa siswa berprestasi tinggi masih kesulitan menjelaskan materi kepada teman-teman mereka.
- b) Guru menghadapi tantangan dalam membagi siswa ke dalam kelompok yang seimbang berdasarkan kemampuan masing-masing.

³⁹ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012).hlm 240.

- c) Diskusi dalam pembelajaran TGT memakan waktu yang cukup lama.
- d) Membutuhkan pengelolaan kelas yang baik, karena suasana turnamen cenderung ramai.

2. Media Pembelajaran *Baamboozle*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyajikan materi agar lebih mudah dipahami. Media ini dapat berupa berbagai macam bantuan atau perangkat yang digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa.⁴⁰

Media merupakan segala bentuk sarana yang digunakan dalam penyampaian pesan dan informasi yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, serta motivasi siswa sehingga mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.⁴¹ Sedangkan Sugiyono menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung dan memperkaya kegiatan pembelajaran, baik dalam bentuk alat, bahan, sumber daya, maupun

⁴⁰ Sri Rahayu, *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi dalam Model Pembelajaran* (Medan: Umsu Press, 2024).hlm 2.

⁴¹ M. Basyiruddin Usman and Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). hlm 11.

teknologi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan bahan ajar kepada siswa.⁴²

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar dengan tujuan membantu siswa memahami materi, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar agar tujuan pembelajaran tercapai.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Harahap dan Pradana, menyatakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴³

- 1) Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar lebih efektif dan mencapai hasil yang lebih baik.
- 2) Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa dan mendorong motivasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif terlibat.
- 3) Media pembelajaran memberi kesempatan kepada semua siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang sama
- 4) Media pembelajaran memberikan akses tak terbatas terhadap informasi dan pengalaman belajar, tanpa terhalang oleh batasan

⁴² Sugiyono dalam Syahrudin Mahmud et al., *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: Lovrinz Publishing, 2023).hlm 4.

⁴³ Harahap dan Pradana dalam Denny Aulia Rachmawati et al., *Media Pembelajaran* (Padang: CV Gita Lentera, 2025).hlm 32.

fisik atau geografis sehingga siswa dapat memperoleh sumber belajar yang lebih luas dan beragam.

c. Pengertian Media *Baamboozle*

Baamboozle merupakan jenis media pembelajaran digital berbasis web. Platform ini merupakan game edukasi yang menawarkan permainan kuis interaktif. *Baamboozle* menyediakan fitur kuis dimana guru dapat membuat soal sendiri ataupun menggunakan soal yang telah tersedia.⁴⁴ Media ini dapat di akses melalui laptop atau *gadget* setelah terhubung ke jaringan internet.

Baamboozle berfokus pada permainan edukatif, hal tersebut mirip dengan kompetisi cerdas cermat. Dalam hal ini, siswa tidak diharuskan membuat akun terlebih dahulu. Media ini dapat dimainkan secara berkelompok, di mana setiap kelompok memilih nomor di layar yang menampilkan pertanyaan yang harus dijawab.⁴⁵ Permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

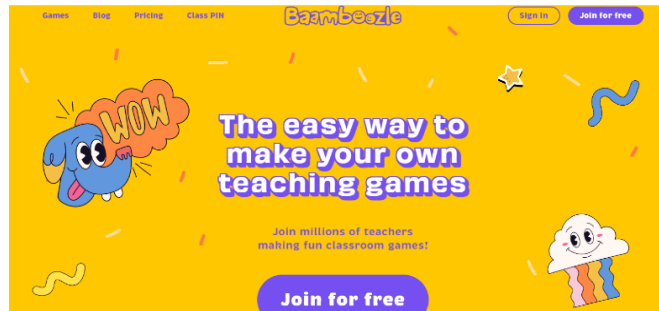
Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *Baamboozle* adalah media pembelajaran digital berbasis web yang menghadirkan game edukatif dan dapat dimainkan secara berkelompok.

⁴⁴ Saringatun Mudrikah et al., *Inovasi Pembelajaran di Abad 21* (Jawa Tengah: Pradina Pustaka, 2022).hlm 196.

⁴⁵ Deandra Khoiro, "Penerapan Media *Bamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di SMAN 1 Pamarayan," *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1 (2023): 509–520.

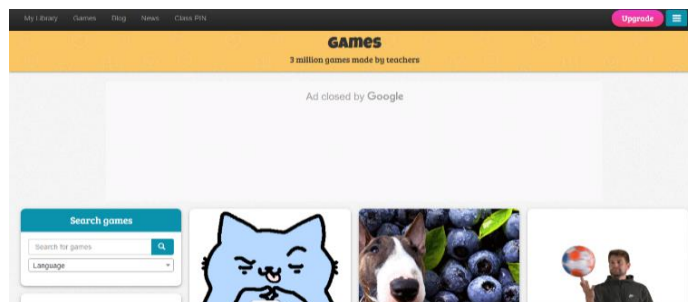
d. Langkah-langkah Media *Baamboozle*

- 1) Pendidik mengakses <https://www.baamboozle.com> untuk login ke website *Baamboozle*.



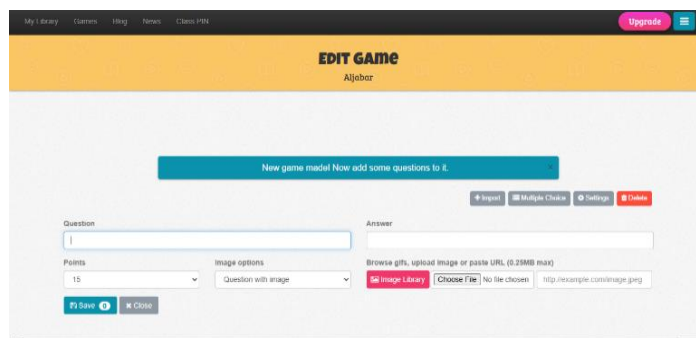
Gambar 2. 1 Halaman Utama Web *Baamboozle*

- 2) Setelah login pendidik dapat memilih jenis game yang sesuai dengan topik pembelajaran yang akan dimainkan.



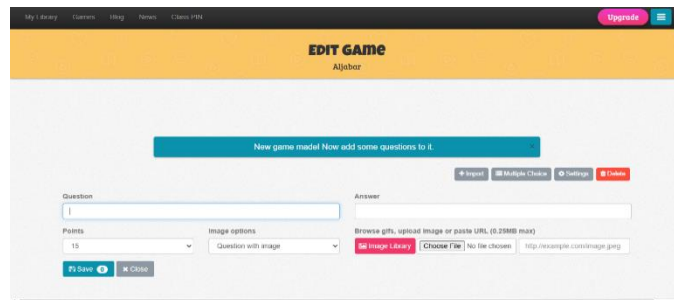
Gambar 2. 2 Memilih Jenis

- 3) Kemudian pendidik dapat membuat soal sendiri dengan mengisi kolom pertanyaan, jawaban dan point yang akan diberikan. Setelah selesai membuat soal kemudian klik *save*.



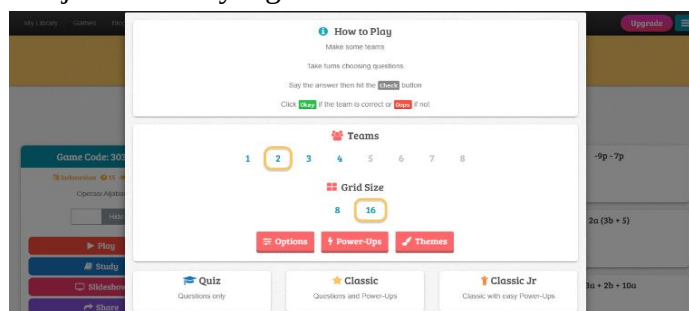
Gambar 2. 3 Membuat Soal Secara Mandiri

- 4) Kemudian pendidik dapat membuat soal sendiri dengan mengisi kolom pertanyaan, jawaban dan point yang akan diberikan. Setelah selesai membuat soal kemudian klik **save**.



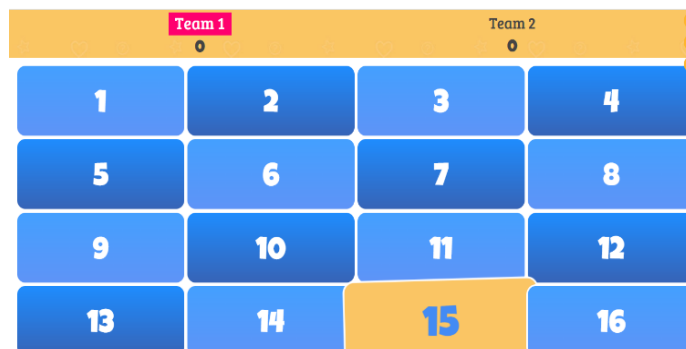
Gambar 2. 4 Membuat Soal Secara Mandiri

- 5) Setelah membuat soal pendidik menentukan jumlah kelompok dan jumlah soal yang akan dimainkan.



Gambar 2. 5 Menentukan Kelompok Bermain

- 6) Setelah menentukan jumlah kelompok dan jumlah soal maka akan muncul kolom pertanyaan sesuai dengan jumlah kelompok dan jumlah soal yang telah dipilih.



Gambar 2. 6 Kolom Pertanyaan yang akan Dimainkan

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle*

Media *Baamboozle* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:⁴⁶

1) Kelebihan Media *Baamboozle*

- a) Memiliki tampilan visual yang menarik
- b) Dapat digunakan di semua mata pelajaran
- c) Terdapat soal yang bermacam – macam
- d) Pendidik dapat membuat soal sendiri
- e) Dapat menumbuhkan rasa kerja sama dan persaingan positif antar tim

2) Kekurangan Media *Baamboozle*

- a) Membutuhkan koneksi internet yang stabil
- b) Memiliki fitur yang terbatas untuk versi gratis
- c) Bergantung pada perangkat eksternal
- d) Terdapat batasan jumlah kata saat membuat pertanyaan
- e) Tidak dapat melempar kuis ke kelompok lain

3. Integrasi Model Pembelajaran TGT dengan Media Pembelajaran *Baamboozle*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang menggabungkan aktivitas belajar kelompok, permainan akademik, dan kompetisi antar kelompok untuk

⁴⁶ Rizkyta Amalinda, “Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Smp Negeri 24 Malang,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 7 (2024): 2.

meningkatkan keterlibatan siswa.⁴⁷ Untuk mendukung model ini diperlukan media yang mampu menyajikan soal secara interaktif, kompetitif, dan menarik. Media yang dapat mendukung model tersebut adalah *Baamboozle*, yaitu platform kuis digital berbasis game yang menyediakan pertanyaan dalam bentuk permainan dan memberikan skor otomatis.⁴⁸

Pada tahap permainan, *Baamboozle* berperan sebagai penyaji soal berbasis game sehingga siswa dapat menjawab soal secara kompetitif dalam kelompok. Pada tahap turnamen, *Baamboozle* menyediakan fitur pembagian poin untuk menentukan kelompok pemenang dan pada tahap penghargaan, hasil poin *Baamboozle* sebagai dasar penentuan kelompok terbaik. Media *Baamboozle* dapat mendukung inti dari model TGT yang mengedepankan permainan dan turnamen.

Tabel 2. 1
Integrasi Langkah Model TGT dengan Media *Baamboozle*

Langkah TGT	Deskripsi Tahapan
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan materi awal dan tujuan pembelajaran.
Belajar dalam Kelompok	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami materi dan mempersiapkan diri menghadapi permainan.
Permainan	Guru menyajikan soal melalui media <i>Baamboozle</i> .

⁴⁷ Joko Krimanto et al., *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022).hlm 87.

⁴⁸ Risma Yunita Verawati and Susanti Sufyadi, “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle,” *Journal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2128–2136.

Pertandingan	Siswa berusaha memperoleh poin sebanyak mungkin dengan menjawab soal yang tertera di media <i>Bamboozle</i> . <i>Bamboozle</i> juga menyediakan papan skor otomatis sehingga proses penilaian menjadi lebih efisien dan transparan.
Penghargaan Kelompok	Kelompok diberi penghargaan berdasarkan total nilai turnamen. Hasil poin dari media <i>Bamboozle</i> dijadikan sebagai dasar penentuan kelompok terbaik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang ditandai dengan adanya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁴⁹ Menurut Oemar Hamalik hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan pada persepsi dan perilaku, termasuk perbaikan dalam tingkah laku siswa.⁵⁰

Menurut Nana Sudjana, Hasil belajar adalah capaian dari proses pembelajaran yang dinilai melalui berbagai alat ukur, seperti tes tertulis, lisan, maupun praktik.⁵¹ Hasil belajar adalah pencapaian

⁴⁹ Yulia Pramusinta and Silviana Nur Faizah, *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar* (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022).hlm 7.

⁵⁰ Oemar Hamalik dalam Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: UHAMKA Press, 2021).hlm 100.

⁵¹ Nana Sudjana dalam Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Book, 2020).hlm 22.

yang diperoleh oleh seorang siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Pencapaian ini dapat berupa kemampuan kognitif, afektif, atau psikomotor yang didapat dalam proses belajar.⁵²

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan dari perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto menjelaskan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun yang berasal dari luar (eksternal). Pemahaman terhadap faktor-faktor ini penting agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:⁵³

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis: Kesehatan fisik yang optimal, tanpa kelelahan dan cacat fisik, dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran.
- b) Faktor Psikologis: Setiap siswa memiliki kondisi psikologis yang berbeda, seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat

⁵² Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Probleme Posing* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022). hlm 29.

⁵³ Slameto, *Belajar Dan Faktor - Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003). hlm 54

logika dan motivasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Perbedaan kondisi tersebut menentukan bagaimana siswa merespons proses pembelajaran dikelas.

- c) Kebiasaan Belajar: Metode belajar yang dilakukan secara berulang-ulang dapat mempengaruhi hasil belajar, karena melalui pengulangan siswa mampu memperkuat pemahaman dan daya ingat terhadap materi pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

- a) Keluarga: Siswa yang sedang belajar akan dipengaruhi oleh keluarganya, seperti didikan orang tua, hubungan antar keluarga, keadaan rumah tangga, dan kondisi ekonomi keluarga.
- b) Sekolah: Faktor-faktor di sekolah yang memengaruhi proses belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, interaksi antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, peraturan sekolah, materi pelajaran, jadwal kegiatan, kondisi bangunan, standar pembelajaran, serta tugas rumah.
- c) Masyarakat: Masyarakat merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Interaksi siswa dengan masyarakat dapat membentuk sikap, kebiasaan, serta nilai-nilai yang mempengaruhi cara mereka belajar.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan sasaran capaian kompetensi

secara operasional berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti/standar kompetensi. Berdasarkan taksonomi Bloom indikator hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.⁵⁴

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berhubungan dengan fungsi otak dan kemampuan berfikir siswa. Menurut taksonomi Bloom revisi terdapat enam tingkatan proses berfikir yaitu:⁵⁵

- a) Mengingat (C₁): Proses mengambil kembali informasi yang tersimpan dalam ingatan.
- b) Memahami (C₂): Membangun pemahaman baru dari informasi yang diperoleh sebelumnya.
- c) Menerapkan (C₃): Menerapkan prosedur atau metode yang sudah ada untuk melakukan eksperimen atau pemecahan masalah.
- d) Menganalisis (C₄): Memecahkan masalah dengan memisahkan setiap bagian dan menyelidiki bagaimana hubungan antara bagian-bagian tersebut.
- e) Mengevaluasi (C₅): Proses penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang telah ditentukan sebelumnya.
- f) Menciptakan (C₆): Menggabungkan elemen-elemen menjadi

⁵⁴ Ahmad Sofyan, Tonih Feronika, and Burhanuddin Milama, *Evaluasi Pembelajaran Sains Berbasis Kurtilas* (Jakarta: Yasmi, 2019). hlm 36.

⁵⁵ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014). hlm 57.

kesatuan yang saling berhubungan untuk menghasilkan produk baru.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang meliputi nilai, sikap, antusiasme, apresiasi dan motivasi. Hal ini meliputi disiplin dalam menjalankan semua kewajiban dalam proses pembelajaran, memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran, bertanggung jawab atas apapun yang dilakukan dan menghormati serta menghargai guru dan teman sebaya. Adapun kategori dalam ranah ini adalah menerima rangsangan (*Receiving*), merespon rangsangan (*Responding*), menilai sesuatu (*Valuing*), mengorganisasikan nilai (*Organization*), dan menginternalisasikan nilai (*Characterization by Value or Value Complex*).⁵⁶

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan penilaian dalam bentuk keterampilan atau kemampuan siswa dalam bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini menekankan pada keterampilan melalui praktik langsung dan koordinasi gerakan Ranah psikomotorik berkaitan dengan aktivitas fisik seperti gerakan terarah sesuai tujuan pembelajaran. Tahap hasil

⁵⁶ Hasrian Rudi Setiawan and Achmad Bahtiar, *Monograf:Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (Medan: Umsu Press, 2023).hlm 30.

belajar psikomotorik meliputi meniru, manipulasi, ketepatan gerakan, artikulasi dan naturalisasi.⁵⁷

5. Materi Aljabar

a. Pengertian Aljabar

Aljabar adalah cabang matematika yang mempelajari simbol-simbol (variabel) dan aturan operasi untuk mewakili bilangan atau besaran yang nilainya belum diketahui.⁵⁸

b. Bentuk Aljabar dan Unsur-unsurnya

Bentuk aljabar adalah ungkapan matematika yang tersusun dari bilangan, huruf (variabel), dan tanda operasi. Huruf digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang belum diketahui.

Unsur-unsur dalam bentuk aljabar meliputi:

- 1) Variabel (peubah) : huruf yang melambangkan bilangan yang belum diketahui, seperti x, y, z .
- 2) Koefisien : Bilangan yang mengalikan variabel. Contohnya pada $5x$, koefisiennya adalah 5.
- 3) Konstanta : Bilangan tetap yang tidak mengandung variabel. Contohnya $5x + 3$, konstantanya adalah 3.
- 4) Suku : Bagian dari bentuk aljabar yang dipisahkan oleh tanda (+) atau (-). Contohnya pada $3x + 2y - 5$ terdapat tiga suku yaitu $3x, 2y$ dan $- 5$

⁵⁷ Hendro Widodo, *Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021).hlm 140.

⁵⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan *Modul Belajar Mandiri Matematika Pembelajaran 2 .Aljabar dan Program Linear*, (Jakarta: Kemendikbud, 2024).hlm 75.

c. Operasi Bentuk Aljabar

Operasi bentuk aljabar adalah proses perhitungan matematika yang dilakukan terhadap bentuk-bentuk aljabar dengan menggunakan aturan operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

1) Penjumlahan bentuk aljabar

Penjumlahan bentuk aljabar dilakukan dengan menjumlahkan suku-suku yang sejenis, yaitu suku yang memiliki variabel dan pangkat yang sama.

Contoh:

- $(3x + 2y) + (4x - y)$
 $= 3x + 2y + 4x - y$
 $= 3x + 4x + 2y - y$
 $= 7x + y$
- $(3x^2 + 2x + 4) + (5x^2 + 7x + 1)$
 $= 3x^2 + 2x + 4 + 5x^2 + 7x + 1$
 $= 3x^2 + 5x^2 + 2x + 7x + 4 + 1$
 $= 8x^2 + 9x + 5$

2) Pengurangan bentuk aljabar

Pengurangan bentuk aljabar dilakukan dengan mengurangkan suku-suku sejenis, serta memperhatikan tanda operasi di depan setiap suku.

Contoh:

- $(5x + 3y) - (2x + 4y)$
 $= 5x + 3y - 2x - 4y$
 $= 5x - 2x + 3y - 4y$
 $= 3x - y$
- $(7x^2 + 5x + 4) - (3x^2 + 2x + 1)$
 $= 7x^2 + 5x + 4 - 3x^2 - 2x - 1$
 $= 7x^2 - 3x^2 + 5x - 2x + 4 - 1$
 $= 4x^2 + 3x + 3$

3) Perkalian bentuk aljabar

Perkalian bentuk aljabar dilakukan dengan menggunakan aturan distributif, yaitu $a(b + c) = ab + ac$

Contoh:

- $2x(3x + 4) = (2x \times 3x) + (2x \times 4)$
 $= 6x^2 + 8x$
- $(x + 2)(x + 3) = x(x + 3) + 2(x + 3)$
 $= x^2 + 3x + 2x + 6$
 $= x^2 + 5x + 6$

4) Pembagian bentuk aljabar

Pembagian sederhana pada bentuk aljabar dilakukan dengan membagi koefisien dan mengurangi pangkat variabel sejenis

Contoh:

- $\frac{12x^3}{3x} = 4x^{3-1} = 4x^2$

- $\frac{6x+9}{3} = \frac{6x}{3} + \frac{9}{3} = 2x + 3$

d. Substitusi Bentuk Aljabar

Substitusi bentuk aljabar adalah proses mengganti variabel dalam suatu bentuk aljabar dengan nilai tertentu yang telah diketahui untuk menentukan nilai bentuk aljabar tersebut.

Contoh:

- Diketahui bentuk aljabar $4x + 3$. Jika $x = 2$ maka

$$4(2) + 3$$

$$= 8 + 3$$

$$= 11$$

- Diketahui suatu bentuk aljabar $2x^2 + 3x + 1$. Jika $x = 3$, maka

$$2(3)^2 + 3(3) + 1$$

$$= 2(9) + 9 + 1$$

$$= 18 + 9 + 1$$

$$= 28$$

B. Kajian/Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Herwandi dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika SMP” Hasil penelitiannya: Model pembelajaran TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan, motivasi, dan semangat belajar siswa.⁵⁹ Persamaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT, jenis penelitiannya kuantitatif dan subjek penelitiannya adalah siswa SMP. Perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini digunakan media pembelajaran, peneliti terdahulu menggunakan metode *One Group Pre-test Post-Test* sedangkan peneliti menggunakan metode *Nonequivalent Control Group Design*, dan lokasi penelitian yang berbeda.
2. Penelitian yang dilakukan Imam Shiddiq, dkk. dengan judul “Implementasi Penggunaan Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu” Hasil penelitiannya: Penggunaan media *Bamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa karna mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang

⁵⁹ Herwandi, “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp,” *Jurnal Penalaran dan Riset Matematika* 1, no. 2 (2022): 91–98.

menyenangkan dan interaktif.⁶⁰ Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media *Baamboozle*. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sementara peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, peneliti terdahulu hanya meneliti media *Bamboozle*, sementara peneliti meneliti media *Bamboozle* dengan model pembelajaran TGT, peneliti terdahulu subjek penelitiannya adalah siswa SD sedangkan peneliti subjek penelitiannya adalah siswa SMP dan lokasi penelitian yang berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan Mia Imayatus Sa'adah dan Dian Kusmaharti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitiannya: Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap kemampuan berhitung siswa.⁶¹ Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT, jenis penelitiannya yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen*. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu menggunakan media *Wordwall*, sementara peneliti menggunakan media *Bamboozle*,

⁶⁰ Imam Shiddiq et al., “Implementasi Penggunaan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu,” *Indo-Math Edu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 532–539.

⁶¹ Mia Imayatus and Dian Kusmaharti, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 11, no. 2 (2025): 813–828.

peneliti terdahulu menggunakan desain penelitian *Post Test Only Control Design*, sementara peneliti menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, peneliti terdahulu subjek penelitiannya adalah siswa SD sedangkan peneliti subjek penelitiannya adalah siswa SMP dan lokasi penelitian yang berbeda.

4. Penelitian yang dilakukan Meli Indriani, Rohana, dan Destinar dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Game *Baamboozle* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa” Hasil penelitiannya: Model pembelajaran TGT berbantuan game *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep matematis siswa.⁶² Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle*, jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif dan subjek penelitiannya yaitu siswa SMP. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu tujuannya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* terhadap pemahaman konsep matematis, sementara peneliti tujuannya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika, peneliti terdahulu menggunakan desain penelitian *Post Test Only Nonequivalent Groups*,

⁶² Meli Indriani, Rohana, and Destinar, “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnamen* (TGT) Berbantuan Game *Baamboozle* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10 no. 3 (2025): 2929–2933.

sementara peneliti menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dan lokasi penelitian yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir

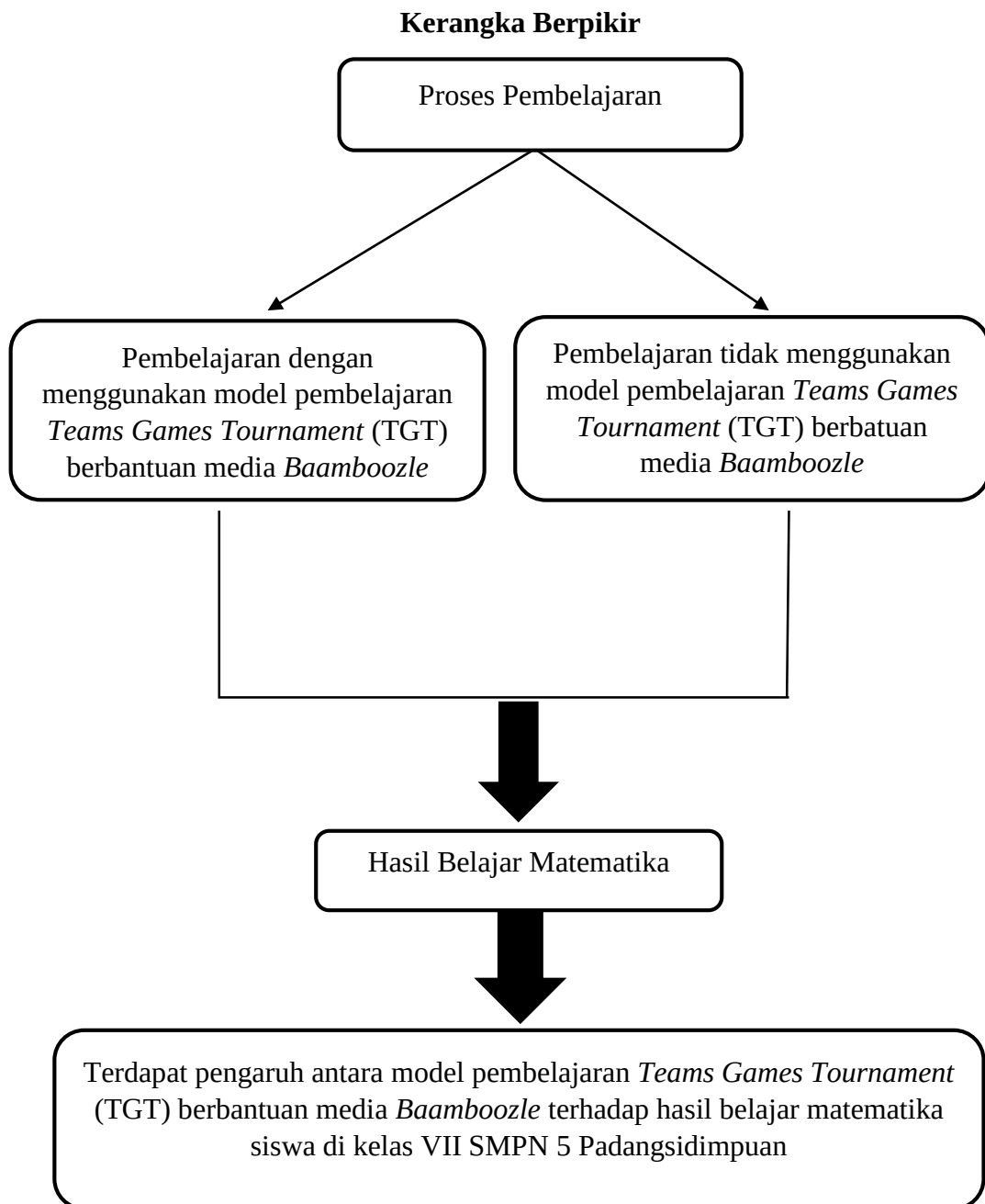
Berdasarkan temuan awal dari observasi, siswa kelas VII di SMPN 5 Padangsidimpuan menunjukkan hasil belajar matematika yang rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru, seperti ceramah yang berfokus pada peran guru tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan dan keterlibatan siswa. Dalam model ini guru lebih dominan dibandingkan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, untuk mencapai pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat serta memanfaatkan media pembelajaran.

Model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Baamboozle*. Penerapan model TGT dengan media *Baamboozle* dalam pembelajaran matematika akan menjadikan siswa lebih tertarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses belajar. Kombinasi model dan media tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Dengan dasar pemikiran tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* diduga akan

berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aljabar di kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan melalui diagram berikut:



Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Secara etimologis, kata hipotesis berasal dari penggabungan dua kata, yakni *hypo* yang berarti di bawah dan *thesis* yang berarti kebenaran. Istilah ini secara umum merujuk pada suatu dugaan sementara, yang berfungsi sebagai jawaban awal terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris.⁶³ Dengan demikian, maka peneliti merumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan.

⁶³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016). hlm 40.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Padangsidimpuan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada adanya permasalahan yang menjadi fokus kajian peneliti di sekolah tersebut, serta belum pernah dilaksanakannya penelitian dengan judul yang sama, yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan. Penelitian ini direncanakan pada bulan Februari hingga Maret 2026, yaitu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3. 1 Time Schedule

Kegiatan	2025			2026				
	Okt	Nov	Des	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
Pengesahan Judul								
Penulisan Proposal								
Seminar Proposal								
Pelaksanaan Penelitian								
Penyusunan Skripsi								
Seminar Hasil								
Ujian Komprehensif								
Ujian Munaqasyah								

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen*. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk mengkaji komponen-komponen, fenomena, serta hubungan yang terdapat di dalamnya. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan menyelidiki dampak dari satu variabel terhadap variabel lainnya dibawah kondisi yang terkendalikan.⁶⁴

Desain penelitian yang akan digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dimana penelitian yang memerlukan dua kelompok sampel yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam model ini, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi awal. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah itu, kedua kelompok kembali diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat hasil setelah perlakuan.

Tabel 3. 2 Metode Penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	-	T ₂

Keterangan:

X : Perlakuan dalam pembelajaran model TGT berbantuan media
Bamboozle

⁶⁴ Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm 13-19

T₁ : Pre-Test (tes awal)

T₂ : Post-Test

- : Model Pembelajaran Konvensional

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan sebagai ruang lingkup generalisasi. Elemen dari populasi adalah seluruh objek atau subjek penelitian yang digunakan untuk menarik kesimpulan.⁶⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan tahun ajaran 2025/ 2026

Tabel 3. 3 Jumlah Populasi Kelas VII

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-1	30
2	VII-2	30
3	VII-3	30
4	VII-4	29
5	VII-5	30
6	VII-6	30
7	VII-7	31
8	VII-8	28
9	VII-9	30
Jumlah		268

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari objek penelitian yang dipilih secara khusus agar dapat mewakili seluruh objek (populasi) yang akan

⁶⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011). hlm 117.

diteliti.⁶⁶ Sampel pada penelitian ini sebanyak dua kelas yang diambil secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan peneliti.⁶⁷ Adapun pertimbangan yang digunakan peneliti dalam memilih kedua kelas tersebut adalah karena kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang relatif setara. Dalam penelitian ini, kelas VII-5 yang berjumlah 30 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VII-6 yang juga terdiri dari 30 siswa menjadi kelas kontrol. Kelas eksperimen tersebut diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT. berbantuan media *Baamboozle* dalam mempelajari materi aljabar sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional seperti biasanya tanpa diberi perlakuan. Pemilihan kedua kelas tersebut dilakukan melalui koordinasi bersama guru mata pelajaran matematika, guna memperoleh sampel dengan karakteristik kemampuan akademik yang relatif seimbang.

Tabel 3. 4 Jumlah Sampel Kelas VII

NO	kelas	Jumlah Siswa
1	VII-5 (Eksperimen)	30
2	VII-6 (Kontrol)	30
Total		60

D. Prosedur Penelitian

1. Pretest

Pada pertemuan pertama, peneliti akan memberikan *pretest* pada

⁶⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*,...hlm 46.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019). hlm 133.

kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan, dengan tujuan melihat kemampuan awal siswa. Hasil *pretest* akan digunakan sebagai tolak ukur perkembangan belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

2. Perlakuan

Selanjutnya, kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

3. Posttest

Setelah perlakuan diberikan, kedua kelas kemudian diberikan posttest untuk mengetahui serta mengumpulkan data terkait pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa.

4. Pemberian Angket

Setelah siswa menerima perlakuan, kelas eksperimen akan diberikan angket untuk memperoleh bagaimana gambaran penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* pada pembelajaran matematika siswa.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket dan tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*.

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Angket terbagi menjadi dua yaitu angket terbuka dengan memberikan kesempatan penuh kepada responden untuk menjawab sesuai dengan apa yang dirasa perlu dan angket tertutup yaitu pernyataan yang jawabannya sudah disediakan sebagai pilihan.⁶⁸ Dalam penelitian ini, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* dalam pembelajaran matematika.

Tabel 3. 5 Indikator Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Baamboozle*⁶⁹

Indikator	Deskripsi	No Butir
Kesukaan	Merasa senang mengikuti pembelajaran	1,2,3
	Merasa senang dengan suasana pembelajaran	
	Senang mengerjakan soal yang diberikan	
Ketertarikan	Tertarik mengikuti pembelajaran	4,5,6
	Semangat dalam memahami materi pembelajaran	
	Menyelesaikan soal dengan penuh rasa ingin tahu	
Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru	7,8
	Fokus dalam menyelesaikan soal	
Keterlibatan	Aktif berdiskusi dengan tim	9,10
	Berpartisipasi dalam pembelajaran	

⁶⁸ Esty Aryani Safithry, *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes* (Purwekerto: CV IRDH, 2018).hlm 36.

⁶⁹ Nursyaidah and Lili Nur Indah Sari, *Mengenal Minat dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn* (Medan: Merdeka Kreasi Group, 2021).Hlm 37.

Angket dalam penelitian ini berbentuk skala penilaian dengan menggunakan pernyataan positif. Adapun skor yang ditetapkan untuk pernyataan positif adalah 1-4.

Dimana:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Setelah skor dari setiap responden diperoleh, selanjutnya dilakukan penilaian berdasarkan persentase angket, yaitu sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ Skor\ Siswa}{Jumlah\ Skor\ Total} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan, hasilnya kemudian dikelompokkan ke dalam kategori berdasarkan interval berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Penilaian Angket⁷⁰

Kategori	Keterangan	Persentase
Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Setuju	0% - 25%
Tidak Baik	Tidak Setuju	26% - 50%
Baik	Setuju	51% - 75%
Sangat Baik	Sangat Setuju	76% - 100%

2. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk melakukan penilaian secara sistematis sesuai dengan cara dan aturan - aturan yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...* hlm 153

pretest yang diberikan pada awal pembelajaran dan *posttest* setelah dilakukan pembelajaran.

Tes pada penelitian ini berbentuk uraian (*essay*) sebanyak 7 soal. Bentuk uraian dipilih karena mampu mengukur kemampuan siswa secara komprehensif, terutama dalam menjelaskan langkah-langkah pengerjaan dan menunjukkan kemampuan siswa secara lebih mendalam.

Tabel 3. 7 Kategori Tingkat Kesukaran Soal.⁷¹

Kategori Soal	Persentase
Sangat Mudah	25 %
Mudah	
Sedang	50%
Sukar	25%
Sangat Sukar	

**Tabel 3. 8 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Materi Aljabar
(Pretest & Posttest)**

No	Ranah Kognitif	Indikator	Nomor Soal
1	C ₁	Mengidentifikasi variabel, koefisien dan konstanta	1
2	C ₂	Memahami suku sejenis dengan cara menentukan mana yang termasuk suku yang sejenis dalam bentuk aljabar	2
3	C ₃	Menerapkan konsep suku sejenis untuk menyederhanakan bentuk aljabar melalui penjumlahan dan pengurangan suku-suku sejenis	3
4	C ₄	Menganalisis operasi antara bentuk aljabar untuk menyelesaikan	4,5

⁷¹ Nia Kania et al., *Evaluasi Pendidikan (Sebuah Tinjauan Kritis)* (Jawa Barat: CV. Edupedia Publisher, 2023).hlm 118

		perkalian dan pembagian sederhana antar bentuk aljabar	
5	C ₅	Mengevaluasi kebenaran penyederhanaan bentuk aljabar dan hasil substitusi, serta membuat perbaikannya jika terdapat kesalahan	6
6	C ₆	Membuat soal cerita terkait bentuk aljabar	7

Tabel 3. 9 Rubrik Skor Penilaian⁷²

No	Keterangan	skor
1	Siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan lengkap	4
2	Siswa menjawab pertanyaan dengan benar, namun cara penyelesaiannya kurang lengkap	3
3	Siswa menjawab pertanyaan dengan salah, tetapi sebagian langkah penyelesaiannya benar	2
4	Siswa menjawab pertanyaan dengan salah dan cara penyelesaiannya juga salah	1
5	Siswa tidak menjawab soal	0

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor benar benar}}{\text{jumlah skor seluruhnya}} \times 100$$

Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Hasil Belajar⁷³

Interval Nilai	Kategori
90 - 100	Sangat Baik
80 - 89	Baik
70 - 79	Cukup
60 - 69	Kurang
< 60	Sangat Kurang

⁷² Heris Hendriana and Utari Soemarno, *Penilaian Pembelajaran Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2014).hlm 74

⁷³ Lelya Hilda and Aulia Isma Yuni Sihotang, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Segiempat Di Kelas VII MTS Negeri Model Padangsidimpuan," *Logaritma* 06, no. 01 (2018): 96–119.

F. Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dinyatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur hal yang memang seharusnya diukur. Uji validitas instrumen dilakukan melalui validasi ahli (expert judgment) oleh Bapak Syarif M.Pd salah satu dosen matematika di UIN SYAHADA Padangsidempuan. Instrumen yang telah dinyatakan layak kemudian diuji cobakan pada siswa kelas VIII-1 SMPN 5 Padangsidempuan untuk menilai validitas setiap butir soal. Kelas ini dipilih karena memiliki kemampuan akademik yang relatif tinggi dan suasana belajar yang kondusif.

Untuk menguji validitas tes digunakan rumus korelasi product moment dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2][N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

x = Nilai untuk setiap item/ skor butir

y = Nilai total item/ skor total

N = Jumlah sampel

Persamaan tersebut dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS

Versi 23. Adapun kriteria pengujiannya:

- Jika nilai $\text{Sig. (2- tailed)} < 0,05$ atau $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka tes tersebut tergolong valid
- Jika $\text{Sig. (2- tailed)} > 0,05$ $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ maka tes tersebut tergolong tidak valid

Tabel 3. 11
Uji Validitas Test Pretest Hasil Belajar Siswa

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,605	0,444	Valid
2	0,592	0,444	Valid
3	0,590	0,444	Valid
4	0,705	0,444	Valid
5	0,639	0,444	Valid
6	0,644	0,444	Valid
7	0,687	0,444	Valid

Tabel 3. 12
Uji Validitas Test Posttest Hasil Belajar Siswa

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,567	0,444	Valid
2	0,599	0,444	Valid
3	0,706	0,444	Valid
4	0,666	0,444	Valid
5	0,633	0,444	Valid
6	0,683	0,444	Valid
7	0,687	0,444	Valid

Berdasarkan tabel diatas, instrumen dinyatakan valid. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampian 16 dan 18.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan stabil.

Pengujian reliabilitas dapat dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach yakni:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2}$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabel

k = Jumlah butir soal

$\sum S_i^2$ = Jumlah varians skor tiap butir

S^2 = Varians total skor tes

Dalam penelitian ini uji reliabilitas dihitung menggunakan aplikasi SPSS Versi 23 dengan ketentuan:

- Apabila $\alpha > 0,6$ maka tes tersebut reliabel
- Apabila $\alpha < 0,6$ maka tes tersebut tidak reliabel.⁷⁴

Hasil perhitungan reliabilitas soal disesuaikan dengan kriteria reliabilitas. Berdasarkan ketentuan, instrumen pretest dan posttest dikatakan reliabel apabila nilai $r_{11} > 0,6$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pretest memperoleh nilai $0,752 > 0,600$, sedangkan posttest memperoleh nilai $0,763 > 0,600$. Maka, dapat disimpulkan bahwa instrument tes yang diuji coba reliabel. Dapat dilihat pada lampiran 16 dan 18

⁷⁴ Abdul Muin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2023). hlm

Tabel 3. 13 Interpretasi Reliabilitas Instrumen

Besar Nilai r	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

3. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa mudah atau sulit suatu butir soal bagi siswa untuk menjawab dengan benar. Taraf kesukaran dilihat dari banyaknya siswa yang mampu menjawab soal dengan benar. Taraf kesukaran pada penelitian ini dianalisis menggunakan aplikasi SPSS Versi 23. Adapun rumus yang digunakan untuk mengidentifikasi taraf kesukaran soal adalah sebagai berikut:⁷⁵

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab soal benar

JS = Jumlah seluruh siswa

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- $0,00 \leq p \leq 0,30$ soal sukar
- $0,31 \leq p \leq 0,70$ soal sedang

⁷⁵Ida Ayu Gde Yadnyawati, *Evaluasi Pembelajaran* (Denpasar: UNHI PRESS, 2019).hlm

- $0,71 \leq p \leq 1,00$ soal mudah

Tabel 3. 14
Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Pretest

No. Soal	Taraf Kesukaran	Kriteria
1	0,812	Mudah
2	0,775	Mudah
3	0,700	Sedang
4	0,650	Sedang
5	0,662	Sedang
6	0,300	Sukar
7	0,300	Sukar

Tabel 3. 15
Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Posttest

No. Soal	Taraf Kesukaran	Keterangan
1	0,812	Mudah
2	0,800	Mudah
3	0,675	Sedang
4	0,675	Sedang
5	0,700	Sedang
6	0,300	Sukar
7	0,287	Sukar

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil uji taraf kesukaran pada setiap butir soal. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampian 17 dan 19.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu butir soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Pada penelitian ini, analisis daya pembeda dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Rumus daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Dimana:

D = Daya pembeda soal

BA = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

BB = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Jumlah siswa kelompok atas

JB = Jumlah siswa kelompok bawah

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- $0,00 \leq D < 0,20$ buruk
- $0,21 \leq D < 0,40$ cukup
- $0,41 \leq D < 0,70$ baik
- $0,71 \leq D < 1,00$ sangat baik

Tabel 3. 16
Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Pretest

No Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,472	Baik
2	0,456	Baik
3	0,414	Baik
4	0,565	Baik
5	0,480	Baik
6	0,445	Baik
7	0,492	Baik

Tabel 3. 17
Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Posttest

No Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,436	Baik
2	0,495	Baik
3	0,569	Baik
4	0,506	Baik

5	0,469	Baik
6	0,494	Baik
7	0,492	Baik

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil daya pembeda pada setiap butir soal. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampian 17 dan 19

G. Analisis Data

1. Uji Deskriptif Kuantitatif

Analisis data deskriptif dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Bamboozle* pada pembelajaran matematika. Dalam lembar angket penilaian didasarkan pada angka 1-4

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Dari skala yang telah dipilih, data selanjutnya dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi menggunakan aplikasi SPSS versi 23 berdasarkan hasil yang diperoleh.

a. Mean (Rata-rata)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_n x_n}{\sum f}$$

Keterangan:

x_n = Nilai ke n

f_n = Frekuensi ke n

b. Median

$$Me = L + \left(\frac{\frac{n}{2} - F}{fm} \right) i$$

Keterangan:

L = Tepi bawah kelas median

n = Jumlah seluruh data

fm = frekuensi pada kelas median

F = frekuensi kumulatif sebelum kelas median

i = interval kelas

c. Modus

Modus merupakan nilai dalam suatu kumpulan data yang paling sering muncul atau memiliki frekuensi tertinggi. Nilai ini digunakan untuk menunjukkan kecenderungan data yang paling dominan.

d. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

x_i = data ke i

$\bar{x}$ = nilai rata-rata

n = banyak data

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah alat yang digunakan untuk menentukan apakah yang dipakai terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro Wilk* dengan menggunakan *software* SPSS versi 23 dan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% ($\alpha = 0,05$) dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika nilai sig. (p-value) $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal, H_0 diterima
- Jika nilai sig. (p-value) $< \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal, H_0 ditolak

Adapun rumus dari metode *Shapiro Wilk* sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i \left(\frac{X_{n-i+1}}{s} - X_i \right) \right]^2$$

Keterangan:

D = Coefficient test Shapiro wilk

X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data

X_i = Angka ke pada data

Rumus D *Shapiro wilk*

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

X_i = Angka ke i pada data

$\bar{X}$ = Rata-rata

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas dan diperoleh bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui keseragaman varians pada kedua kelompok. Uji ini dilakukan menggunakan metode Levene melalui aplikasi SPSS Versi 23.

Hipotesis:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

σ_1^2 = Varians data pada kelompok eksperimen

σ_2^2 = Varians data pada kelompok kontrol

H_0 = Hipotesis nol, kedua varians sama

H_a = Hipotesis alternatif, kedua varians tidak sama

Kriteria keputusan berdasarkan SPSS:

- Jika nilai Sig. (Based on Mean) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya kedua varians sama (homogen).

- Jika nilai Sig. (Based on Mean) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya kedua varians tidak sama (tidak homogen).

Rumus dari uji statistik homogenitas adalah sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

s_1^2 = Varians terbesar

s_2^2 = Varians terkecil

c. Uji Kesamaan Rata-Rata (*Pretest*)

Uji kesamaan rata-rata bertujuan untuk mengetahui kesamaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data menggunakan uji-t dilakukan dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

- $H_0 : \mu_1 = \mu_2$, rata – rata pada kedua kelas sama
- $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, rata – rata pada kedua kelas berbeda

Jika data berdistribusi normal dan homogen maka digunakan uji t.

Uji t yang digunakan adalah *independent sample T Test* dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 23 dengan kriteria pengujian:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima

Adapun rumus untuk menguji hipotesis kesamaan rata-rata kedua sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } s = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2-2)}}$$

H_0 diterima jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika mempunyai harga lain.

d. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji-t digunakan untuk mengukur perbedaan rata-rata kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Analisis data dengan uji-t digunakan hipotesis yaitu sebagai berikut:

- $H_0 : \mu_1 < \mu_2$: Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Baaamboozle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan.
- $H_a : \mu_1 \geq \mu_2$: Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Baaamboozle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan.

Keterangan:

μ_1 : rata –rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen

μ_2 : rata –rata hasil belajar matematika siswa kelas kontrol

Pada penelitian ini uji t yang digunakan adalah *independent sample T Test* dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 23 dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima

Adapun rumus uji-t yang adalah:

- Jika kedua varians homogen

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

- Jika kedua varians tidak homogen

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$$

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Bamboozle*) terhadap variabel terikat (hasil belajar). Adapun rumus dari uji regresi linear sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$a = \frac{(\Sigma Y)\Sigma X^2 - (\Sigma x)(\Sigma XY)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X^2)}$$

$$b = \frac{(\Sigma Y)\Sigma X^2 - (\Sigma x)(\Sigma XY)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X^2)}$$

Dimana:

$\hat{Y}$ = Subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

a = Nilai konstanta, yaitu nilai Y ketika X = 0

b = Koefisien regresi (besarnya pengaruh X terhadap Y)

n = Banyaknya sampel

Persamaan tersebut dihitung dengan bantuan aplikasi SPSS Versi

23. Adapun kriteria pengujiannya:

- Jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa.
- Jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

b. Uji t

Jika kedua kelas telah dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka analisis dapat dilanjutkan dengan uji t dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:. Adapun rumus dari uji t yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad \text{Dengan } s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)}}$$

Adapun langkah langkah uji t adalah:

1) Merumuskan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 = Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Baaamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan.

H_a = Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Baaamboozle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidempuan.

2) Menentukan hipotesis dalam model statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

3) Menentukan taraf signifikansi (α) sebesar 5%.

4) Menetapkan penggunaan uji t dua sampel karena data yang dianalisis berbentuk skala interval atau rasio.

5) Kaidah pengujian

- Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima
- Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_a diterima

6) Menghitung nilai sig.(2-tailed), t_{hitung} dan t_{tabel}

- Menghitung nilai Sig.(2-tailed) dan nilai t_{hitung} dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 23
- Menghitung nilai t_{tabel}

Nilai t_{tabel} dapat diperoleh melalui penggunaan tabel distribusi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Taraf signifikan $\alpha = \frac{5\%}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ (dua arah) dengan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

- 7) Menentukan diterima atau ditolaknya H_a dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} sesuai kaidah pengujian.⁷⁶

⁷⁶ Abdul Muhid, *Analisis Statistik* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019).hlm 55.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Respon Siswa Terhadap Model TGT berbantuan Media

Baamboozle

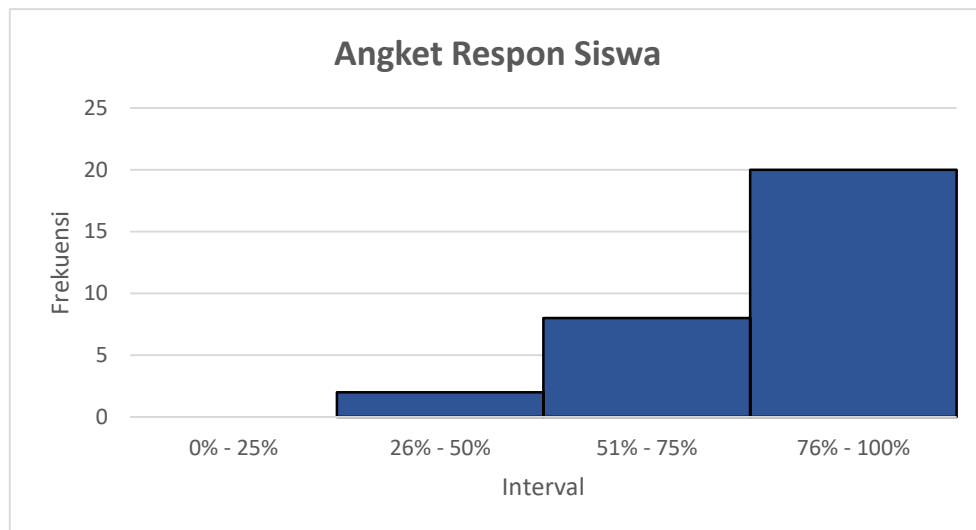
a. Distribusi Frekuensi untuk Angket Kelas Eksperimen

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*. Pengolahan data dilakukan dengan menentukan ukuran pemusatan dan penyebaran data, yang seperti nilai rata-rata (mean), median, modus, nilai maksimum, nilai minimum, jangkauan (range), simpangan baku (standar deviasi), serta variansi.

Tabel 4. 1
Distribusi Frekuensi Nilai Angket Kelas Eksperimen

Interval	Keterangan	Frekuensi	Persentase
0% - 25%	Sangat Tidak Setuju	0	0%
26% - 50%	Tidak Setuju	2	6,67%
51% - 75%	Setuju	8	26,67%
76% - 100%	Sangat setuju	20	66,67%
Total		30	100%

Berdasarkan distribusi data pada kelas eksperimen, karakteristik variabel penelitian selanjutnya disajikan secara visual dalam bentuk histogram yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Histogram Nilai Angket Respon Siswa

Tabel 4. 2
Deskripsi Nilai Angket Respon Siswa

No	Deskripsi Data	Nilai	Persentase
1	Mean	31.30	78.25%
2	Median	32.00	80.00%
3	Modus	32	80.00%
4	Standar Deviasi	4.662	11.65%
5	Varians	21.73	135.84%
6	Range	21	52.50%
7	Nilai Maksimum	40	100%
8	Nilai Minimum	19	47.50%

Hasil analisis data menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan model TGT berbantuan media *Baamboozle* secara umum berada pada kategori sangat positif. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 31.30 dengan persentase 78.25 % yang termasuk dalam kategori sangat setuju. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 4.662 menunjukkan bahwa penyebaran data terhadap nilai rata-rata relatif kecil.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang memiliki pandangan berbeda, namun jumlahnya tidak terlalu signifikan. Hal ini dapat dilihat pada Lampiran 30.

2. Deskripsi Data Pretest dan Posttest

a. Distribusi Frekuensi Nilai Awal (Pretest)

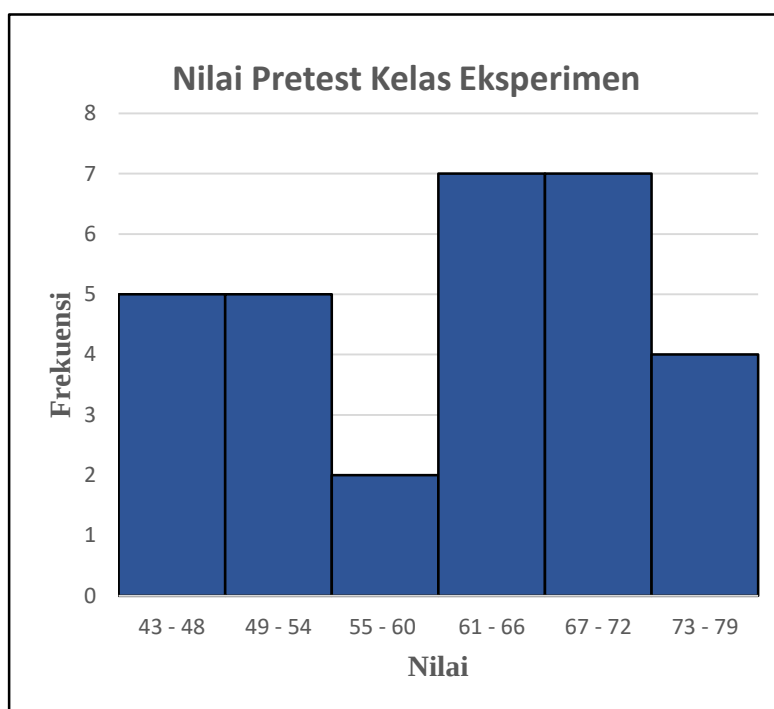
Data dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran awal mengenai hasil belajar siswa. Distribusi nilai awal (pretest) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3
Distribusi Frekuensi Nilai Awal (Pretest) Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	43 – 48	5	16,7%
2	49 – 54	5	16,7%
3	55 – 60	2	6,7%
4	61 – 66	7	23,3%
5	67 – 72	7	23,3%
6	73 – 79	4	13,3%
Total		30	100%

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel di atas, diketahui bahwa data *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar siswa dalam menjawab soal masih berada pada kategori rendah. Hal ini ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai yang rendah.

Berdasarkan distribusi nilai pretest pada kelas eksperimen, karakteristik variabel penelitian digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Histogram Pretest Kelas Eksperimen

Dari histogram diatas, diketahui bahwa hasil belajar pretest pada kelas eksperimen masih berada pada kategori rendah. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian besar jumlah siswa yang memperoleh nilai pada interval 61–66 dan 67–72, sementara hanya sebagian kecil siswa yang mencapai nilai pada interval yang lebih tinggi

Berikut ini deskripsi hasil belajar pretest pada kelas eksperimen yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS Versi 23, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4
Deskripsi Nilai Awal (Pretest) Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	60,60
2	Median	61
3	Modus	61
4	Range	36
5	Std. Deviasi	10,74
6	Varians	115,35
7	Nilai Minimum	43
8	Nilai Maximum	79

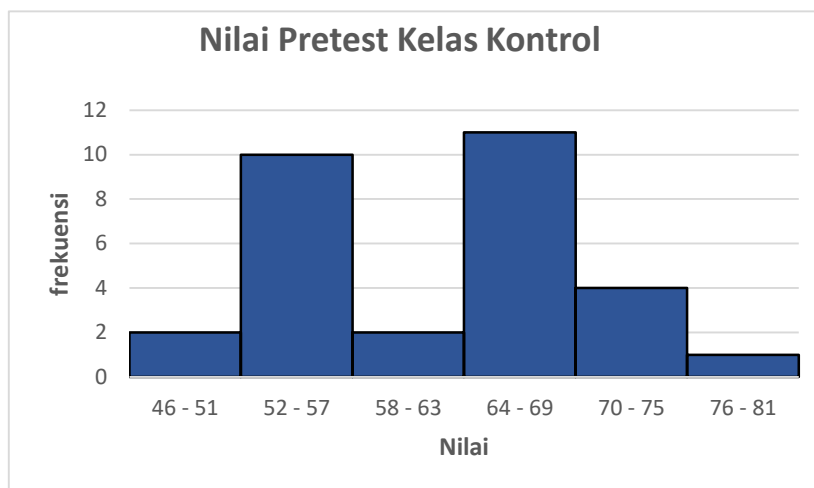
Berdasarkan hasil deskripsi tabel di atas, nilai pretest pada kelas eksperimen terpusat pada rata-rata sebesar 60,60 yang termasuk dalam kategori kurang. Sementara itu, nilai standar deviasi dikelas eksperimen menyebar sebesar 10,74 dari nilai rata-rata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pretest pada kelas eksperimen masih tergolong rendah. Dapat dilihat pada lampiran 24

Tabel 4. 5
Distribusi Frekuensi Nilai Awal (Pretest) Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	46 – 51	2	6,7%
2	52 – 57	10	33,4%
3	58 – 63	2	6,7%
4	64– 69	11	36,7%
5	70 – 75	4	13,4%
6	76 – 81	1	3,3%
Total		30	100%

Data tersebut dideskripsikan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik variabel penelitian. Berdasarkan hasil data

tersebut maka dibentuk histogram data kelompok kelas kontrol yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Histogram Pretest Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram diatas, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini ditunjukkan oleh dominasi jumlah siswa yang memperoleh skor rendah dari total 30 siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

Berikut ini merupakan deskripsi hasil belajar pretest pada kelas kontrol yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 23, yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6
Deskripsi Nilai Awal (Pretest) Kelas Kontrol

No	Deskripsi Data	Kelas Kontrol
1	Mean	61,97
2	Median	64
3	Modus	54
4	Range	33
5	Std. Deviasi	8,51
6	Varians	72,44
7	Nilai Minimum	46
8	Nilai Maksimum	79

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol sebesar 61,97 yang termasuk dalam kategori kurang. Nilai standar deviasi sebesar 8,51 menunjukkan bahwa data pada kelas kontrol menyebar dari nilai rata-ratanya. Hasil pretest pada kedua kelas menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen, di mana rata-rata kelas eksperimen sebesar 60,60, sedangkan kelas kontrol sebesar 61,97. Dapat dilihat pada lampiran 24

Berdasarkan hal tersebut, diberikan perlakuan khusus pada kelas eksperimen melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*.

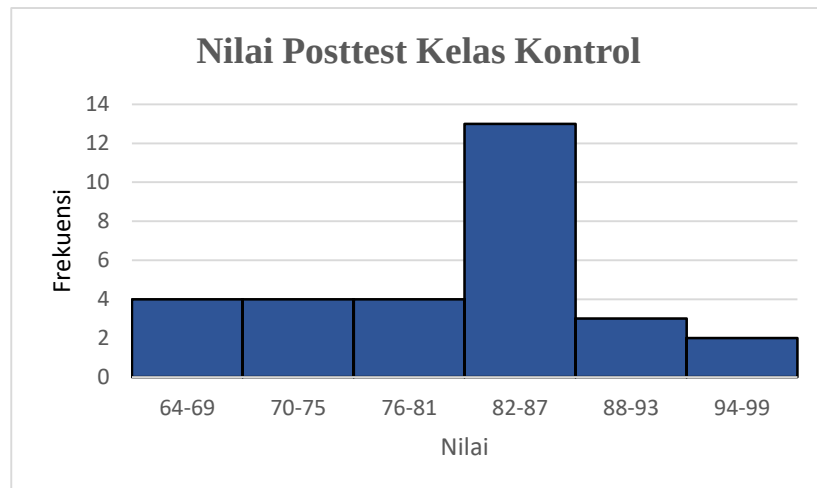
b. Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest)

Setelah diperoleh data awal dari siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan, peneliti kemudian melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* pada materi aljabar. Adapun distribusi frekuensi nilai posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 7
Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	64 – 69	4	13,4%
2	70 – 75	4	13,3%
3	76 – 81	4	13,3%
4	82 – 87	13	43,3%
5	88 – 93	3	10,0%
6	94 – 99	2	6,7%
Total		30	100%

Berikut ini disajikan deskripsi data untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik variabel penelitian.



Gambar 4. 4 Histogram Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram data posttest pada kelas eksperimen, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada posttest lebih baik dibandingkan dengan hasil pretest pada kelas eksperimen. Adapun deskripsi data posttest kelas eksperimen yang dianalisis menggunakan SPSS versi 23 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 8
Deskripsi Nilai Akhir Posttest Kelas Eksperimen

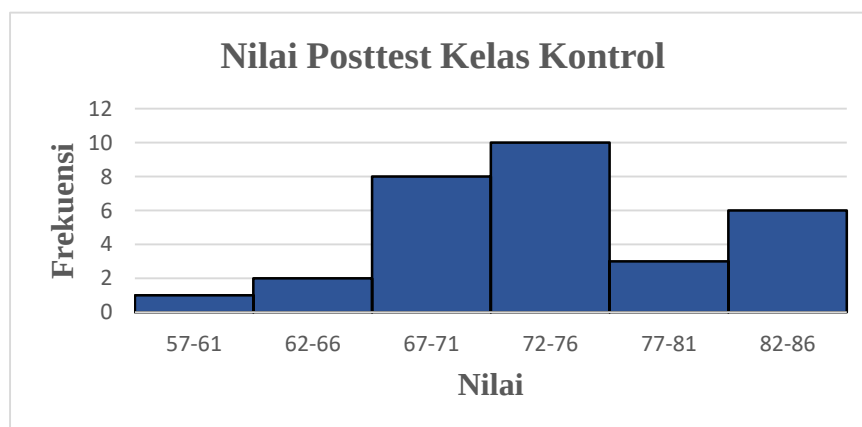
No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	80,97
2	Median	82
3	Modus	82
4	Range	32
5	Std. Deviasi	8,572
6	Varians	73,482
7	Nilai Minimum	64
8	Nilai Maksimum	96

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen sebesar 80,97 yang termasuk dalam kategori baik. Nilai standar deviasi sebesar 8,572 menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen menyebar dari nilai rata-ratanya. Dapat dilihat pada lampiran 25

Tabel 4. 9
Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest) Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	57 – 61	1	3,3%
2	62 – 66	2	6,7%
3	67 – 71	8	26,6%
4	72 – 76	10	33,3%
5	77 – 81	3	10,0%
6	82 – 86	6	20,0%
Total		30	100%

Data selanjutnya dideskripsikan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik variabel penelitian.



Gambar 4. 5 Histogram Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram data posttest pada kelas kontrol, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan data pretest. Namun, peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan dan

masih lebih rendah dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Adapun deskripsi data posttest kelas kontrol yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 23 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 10
Deskripsi Nilai Akhir (Posttest) Kelas Kontrol

No	Deskripsi Data	Kelas Kontrol
1	Mean	74.13
2	Median	75
3	Modus	75
4	Range	29
5	Std. Deviasi	6.479
6	Varians	41.982
7	Nilai Minimum	57
8	Nilai Maksimum	86

Berdasarkan deskripsi tabel diatas, nilai posttest pada kelas kontrol cenderung berada di sekitar rata-rata sebesar 74,13 yang termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu nilai standar deviasi pada kelas kontrol menyebar sebesar 6,479 dari nilai rata-ratanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil posttest pada kelas kontrol mengalami peningkatan, meskipun peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan. Adapun data tersebut dapat dilihat pada lampiran 25

B. Analisis Data

1. Data Pretest

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi SPSS versi 23. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$, maka data pretest siswa berdistribusi normal, H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$, maka data pretest siswa tidak berdistribusi normal, H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23, diperoleh nilai signifikansi pretest pada kelas eksperimen sebesar 0,147 dan pada kelas kontrol sebesar 0,157. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. $> 0,05$), maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest siswa pada kedua kelas berdistribusi normal. Dapat dilihat pada lampiran 26

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari masing-masing kelompok sama atau berbeda. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians homogen)

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians tidak homogen)

Analisis homogenitas data dilakukan menggunakan SPSS versi 23 dengan kriteria:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka variansi kedua kelompok dinyatakan homogen, H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka variansi kedua kelompok dinyatakan tidak homogen, H_a diterima.

Hasil uji homogenitas data pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,181. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. $> 0,05$), maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variansi data pada kedua kelas bersifat homogen. Dapat dilihat pada lampiran 26

c. Uji Kesamaan Rata-rata

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t yaitu independent sample t test melalui bantuan aplikasi SPSS Versi 23 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Adapun hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, rata rata pada kedua kelas sama

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, rata rata pada kedua kelas berbeda

Kriteria pengujiannya:

- Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima
- Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka H_a diterima

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 23, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,587. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,587 > 0,05$), sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan awal (pretest) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Dapat dilihat pada lampiran 28

2. Data Posttest

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi SPSS versi 23. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$, maka data pretest siswa berdistribusi normal, H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$, maka data pretest siswa tidak berdistribusi normal, H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23, diperoleh nilai signifikansi posttest pada kelas eksperimen sebesar 0,121 dan pada kelas kontrol sebesar 0,160. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. $> 0,05$), maka H_0 diterima. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa data posttest siswa pada kedua kelas berdistribusi normal. Dapat dilihat pada lampiran 27

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari masing-masing kelompok sama atau berbeda. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (variens homogen)}$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (variens tidak homogen)}$$

Analisis homogenitas data dilakukan menggunakan SPSS versi 23 dengan kriteria:

- 1) Jika $\text{Sig} > 0,05$, maka variansi kedua kelompok dinyatakan homogen, H_0 diterima.
- 2) Jika $\text{Sig} < 0,05$, maka variansi kedua kelompok dinyatakan tidak homogen, H_a diterima.

Hasil uji homogenitas data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,270. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$), maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variansi data pada kedua kelas bersifat homogen. Dapat dilihat pada lampiran 27

c. Uji Perbedaan Rata-rata

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t yaitu independent sample t test melalui bantuan aplikasi SPSS Versi 23 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Adapun hipotesis yang diuji

adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, rata – rata pada kedua kelas sama

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, rata – rata pada kedua kelas berbeda

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 23, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar (posttest) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dilihat pada lampiran 28

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh linier antara variabel independent, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*, terhadap variabel dependent berupa hasil belajar matematika. Dalam perhitungan korelasi, diperoleh koefisien korelasi yang menunjukkan tingkat keeratan hubungan antara kedua variabel tersebut. Adapun klasifikasi koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Klasifikasi Nilai R

Skor	Kategori
$0,00 < r \leq 0,19$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,39$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,59$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,79$	Kuat
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Kuat

Berikut merupakan hasil analisis regresi linear sederhana antara variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* (X) terhadap hasil belajar (Y) yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 23 sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Regresi Linear Sederhana

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	74.133	1.419		52.252	.000
model pembelajaran tgt berbantuan media baamboozle	6.833	2.006	.408	3.406	.001

a. Dependent Variable: hasil belajar matematika

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui koefisien model TGT berbantuan media *Baamboozle* (*b*) adalah 6,833

Adapun persamaan regresinya adalah $Y = 74,133 + 6,833(X)$

Persamaan di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta (α) sebesar 74,133 artinya jika nilai variabel model pembelajaran TGT (X) berbantuan media *Baamboozle* adalah 0 maka hasil belajarnya sebesar 74,133.
- 2) Nilai koefisien regresi (*b*) sebesar 6,833 berarti setiap kenaikan 1 satuan pada model pembelajaran TGT (X) berbantuan media *Baamboozle*, maka hasil belajar akan mengalami kenaikan sebesar 6,833.

b. Koefisien Determinasi

Tabel 4. 13 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.413 ^a	.171	.157	7.767

a. Predictors: (Constant), model pembelajaran tgt berbantuan media baamboozle

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai R sebesar 0,413 yang menunjukkan bahwa hubungan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* (X) dengan hasil belajar matematika siswa (Y) berada pada kategori sedang. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,171 atau 17,1% menunjukkan bahwa variabel model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* memberikan kontribusi terhadap hasil belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

c. Uji t

Hasil penelitian pada data awal (pretest) menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Selanjutnya, hasil uji kesamaan rata-rata pada pretest juga menunjukkan bahwa rata-rata kedua kelas sama.

Dari Hasil uji prasyarat pada data posttest menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametrik, yaitu uji t (Independent Sample T-Test) dengan bantuan SPSS versi 23. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil pengujian Independent Sample T-Test menggunakan SPSS versi 23, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 dengan t_{hitung} sebesar 3,483. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($3,483 > 2,001$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Dapat dilihat pada lampiran 28

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa **“Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan”**.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Padangsidimpuan dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang

masing-masing terdiri dari 30 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aljabar.

Respon siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* tergolong sangat positif. Respon positif tersebut disebabkan oleh adanya unsur permainan (games) yang merupakan salah satu sintaks dalam model pembelajaran TGT dan diintegrasikan melalui media *Baamboozle*. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, tidak hanya satu arah, karena adanya kerja sama tim, unsur kompetisi akademik, serta penggunaan media permainan digital yang mampu menarik perhatian siswa.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan siswa secara langsung dalam memahami konsep matematika.

Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Firza Rahmi Yanti dan Caska bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan model TGT mendorong siswa untuk belajar secara kooperatif melalui diskusi kelompok dan permainan akademik, sedangkan *Baamboozle* membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik sehingga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam memahami materi.⁷⁷

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan kemampuan siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis TGT dengan media *Baamboozle* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, penelitian oleh Delavira Nur Luthfiah dan Agus Saeful Anwar menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini disebabkan karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang berbasis kerja kelompok serta adanya kompetisi yang sehat antar siswa, sehingga mendorong keterlibatan mereka dalam memahami materi.⁷⁸

Selain itu penelitian oleh Nada Riluwang dkk. menyimpulkan bahwa media *Baamboozle* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam

⁷⁷ Firza Rahmi Yanti and Caska Caska, "Penerapan Model Pembelajaran Jenis TGT Dengan Menggunakan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8 (2025): 8888–8897.

⁷⁸ Delavira Nur Luthfiah and Agus Saeful Anwar, "Pengaruh Model Tgt Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 2548–6950.

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.⁷⁹

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Baamboozle* dalam pembelajaran matematika pada materi aljabar di tingkat SMP. Kombinasi ini memberikan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan kerja sama dan kompetisi akademik, tetapi juga memanfaatkan media berbasis game digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus ranah kognitif, yaitu hasil belajar matematika siswa dalam konteks pengintegrasian model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Baamboozle*. Meskipun keduanya telah banyak diteliti secara terpisah untuk berbagai aspek pembelajaran seperti minat, motivasi, keaktifan, maupun hasil belajar, kajian yang mengintegrasikan keduanya terhadap hasil belajar matematika masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya memperluas kajian empiris dengan melihat pengaruh integrasi TGT dan *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa sebagai ranah kognitif.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam

⁷⁹ Nada Riluwang et al., “Pengaruh Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2026): 250–58.

pembelajaran matematika, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta berorientasi pada peningkatan belajar siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengalami beberapa keterbatasan. Keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi perhatian bagi peneliti selanjutnya agar dapat menyempurnakan penelitian yang akan dilakukan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan turnamen dalam model TGT masih dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal siswa, sehingga kompetisi yang berlangsung belum sepenuhnya mencerminkan peningkatan hasil belajar secara merata.
2. Penggunaan media *Baamboozle* dalam penelitian ini masih cenderung terbatas pada pemanfaatan fitur kuis sebagai sarana latihan dan alat evaluasi, sehingga belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media utama dalam penyampaian materi pembelajaran matematika.
3. Integrasi model pembelajaran TGT dengan media *Baamboozle* dalam penelitian ini belum sepenuhnya diterapkan pada seluruh tahapan pembelajaran, sehingga belum menggambarkan integrasi yang benar-benar utuh antara model dengan media.
4. Dalam penerapan model TGT dengan media *Baamboozle*, pelaksanaan turnamen melalui *Baamboozle* masih menunjukkan ketergantungan siswa pada anggota kelompok yang lebih dominan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* berada pada kategori sangat setuju. Hal ini berdasarkan hasil analisis data angket yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 31,30 dengan persentase sebesar 78,25% yang termasuk dalam kategori sangat setuju. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 4,662 menunjukkan bahwa penyebaran data terhadap nilai rata-rata relatif kecil, sehingga dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan model pembelajaran tersebut, meskipun terdapat beberapa siswa yang memiliki pandangan berbeda namun jumlahnya tidak signifikan.
2. Terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,483 dan t tabel sebesar 2,001, sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($3,483 > 2,001$) serta nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT yang diintegrasikan dengan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok serta aktivitas kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
2. Guru dapat menerapkan model TGT berbantuan media *Baamboozle* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan media kuis interaktif ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Penelitian ini memberikan kesempatan bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji penggunaan media interaktif lainnya atau mengombinasikan media yang berbeda dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan bebarap saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan meningkatkan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran serta menumbuhkan minat terhadap pembelajaran matematika, mengingat banyaknya manfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti media *baamboozle* serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Model pembelajaran ini dapat direkomendasikan kepada pendidik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik pada mata pelajaran matematika maupun pada bidang studi lainnya.

4. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan memperoleh tambahan wawasan serta pengalaman melalui penerapan model TGT yang diintegrasikan dengan media pembelajaran interaktif Baamboozle, sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang baik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Khalid Hs. Pandipa. (2019). Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sma Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Ilmiah Administratie*, 12(1), 1–9.
- 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. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Amir, A. (2021). Penerapan Media Index Card Match dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dengan Bantuan Media. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 238–250.
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Ayu Nur Chamidah, Yogi Prana Izza, & Ulva Badi' Rohmawati. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Peningkatan Jiwa Kompetitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pai. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 5(4), 382–388. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v5i4.1834>
- Ayu, T., & Natsir, L. (2024). Marsita Harjuna Tri Ayu Lestari Natsir. *Journal Sipakainge*, 2, 1–14.
- Azhar, M., Tinggi, S., Islam, A., Asy, I., & Pekanbaru, S. (2025). Dari Konvensional ke Digital: Transformasi Media Pembelajaran dalam Mewujudkan Pendidikan Berkelanjutan. *Uluwwul Himmah Education Research Journal*, 2(1), 1–19.
- Bayu, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32133–32139.
- Bunjamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Uhamka Press.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Esty Aryani Safithry. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. CV IRDH.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.

Gusnarib Wahab, R. (2021). *Teori - Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Adab.

Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

Hendriana, H., & Soemarno, U. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Refika Aditama.

Herianingtyas, N. L. R., Muyassaroh, I., Barokah, A., Kurnia, I. R., & Mukhlis, S. (2025). *Model - Model Pembelajaran : Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam*. Publica Indonesia Utama.

Herwandi. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 1(2), 91–98. <https://doi.org/10.62388/prisma.v1i2.390>

Hilda, L., & Sihotang, A. I. Y. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Segiempat di Kelas VII MTS Negeri Model Padangsidimpuan. *Logaritma*, 06(01), 96–119.

Hoiriyah, D. (2020). Penerapan Metode Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Darul 'Ilmi*, 08(02), 293–306.

Hoiriyah, D., & Maulidia, N. (2022). Pop Up Book Learning Media to Increase Learning Interest of MTsS Alwasliyah Students Bangun Purba. *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 10(01), 151–164.

Imayatus, M., & Kusmaharti, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(2), 813–828.

Imran, A. N. R. dan A. (2022). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Perdana Publishing.

Indonesia, K. P. dan K. R. (2024). Pembelajaran 2 . Aljabar dan Program Linear. In *Modul Belajar Mandiri Matematika*. Kemendikbud.

Indriani, M., Rohana, & Destinar. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnamen (TGT) Berbantuan Game Baamboozle Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 2929–2933.

- Ishaac, M. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kecerdasan*. Guepedia.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada.
- Kania, N., Munif, R. R., Manoppo, Y., Yusron, A., Zega, Y., Nurbaya, Nuraeni, Z., Ahmad, & Abdul. (2023). *Evaluasi Pendidikan (Sebuah Tinjauan Kritis)*. CV. Edupedia Publisher.
- Karina, L., Runtu, P. V. J., & Maukar, M. G. (2025). Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Students Mathematics Achievement. *Journal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(September), 1303–1313.
- Khoiro, D. (2023). Penerapan Media Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Krimanto, J., Subakti, H. H., Avicenna, A., Rambe, S. A., Hasan, M., & Rizky, Y. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Lestari, N. A. P., Lina, K. L. K., Dewi, M. S. A., Agus, I. P., & Ignityas, N. M. (2023). *Model - Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Nilacakra.
- Luthfiah, D. N., & Anwar, A. S. (2025). Pengaruh Model Tgt Terhadap Hasil Belajar Siswa Matapelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2548–6950.
- M. Sobry Sutikno. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran. In *Holistica Lombok*. Holistica.
- Mahmud, S., Isro'ani, F., Hana, P., Rahmatia, A., Subali, M., & Aminah, N. (2023). *Media Pembelajaran*. Lovrinz Publishing.
- Mudrikah, S., Ahyar, D. B., Lisdayanti, S., Eta, mul akbar, Theofillus, & Kalvika, D. (2022). *Inovasi Pembelajaran di Abad 21*. Pradina Pustaka.
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik*. Zifatama Jawa.
- Muin, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Literasi Nusantara Abadi.
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problame Posing*. Penerbit NEM.
- Nursyaidah, & Sari, L. N. I. (2021). *Mengenal Minat dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn*. Merdeka Kreasi Group.

- Pramusinta, Y., & Faizah, S. N. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Nawa Litera Publishing.
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>
- R. Hanifah, Izzaturrahman, N. Fatnah, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 91–95.
- Rachmawati, D. A., Erita, E., Sisila, John, Lekitoo, & Annisa. (2025). *Media Pembelajaran*. CV Gita Lentera.
- 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. In *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 11, Issue 4, p. 1265). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9000>
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Umsu Press.
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Citapustaka Media.
- Riluwang, N., Apsarini, I. N., Hilmasari, L. F., Sayyidaturrohman, Sholihah, U., & Setyowati, E. (2026). Pengaruh Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 250–258.
- Rofiah, A., & Nuryadi. (2025). Syistematic Literature Review: The Effect Of The Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Model On Student Mathematical Communication Abilities And Learning Independence. *Journal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Rohmani, A. H., Muyassarrah, & Khalizah, S. N. (2024). *Model & Strategi Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Rusyanto. (2021). *TGT (Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. Penerbit NEM.
- Salsabila, A. N., Khairunnisa, A. P., & Safira, I. N. (2024). Analisis Kesulitan Siswa-Siswi Sekolah Menengah Pertama terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(1), 7–13.
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.

- Sari, A. P., Kurniaman, O., & Zufriady. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Games Edukasi Baamboozle Terhadap Penguasaan Konsep Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1869–1878.
- Sensualita, I., Prabawa, D., Fatma, E. A., Nuryanti, Angraini, P., & Solikin. (2021). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Pustaka Rumah C1nta.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Monograf:Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. Umsu Press.
- Shiddiq, I., Sari, M., Nasution, Z. A., Purba, H. N., Kurniati, A., Junitri, A., Yanti, N., Rahayu, D., & Wulandari, A. (2025). Implementasi Penggunaan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu. *Indo-Math Edu Intellectuals Journal*, 6(1), 532–539.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sofyan, A., Feronika, T., & Milama, B. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Sains Berbasis Kurtilas*. Yasmi.
- Sugiyono. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno. (2020). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Ahlimedia Book.
- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., & Hasdawaty, E. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio*, 11(1), 9–14.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(April), 24–29.
- Tolla, E., Sri, A., Asti, W., & Amalia, N. (2026). Penerapan Baamboozle Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Mattoangin 1. *Jurnal Lempu*, 3(1), 29–37.

Usman, M. B., & Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.

Verawati, R. Y., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle. *Journal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2128–2136.

Widodo, H. (2021). *Evaluasi Pendidikan*. UAD PRESS.

Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. UNHI PRESS.

Yanti, F. R., & Caska, C. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Jenis TGT dengan Menggunakan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 8888–8897.

Yunita Andriani, Nurlinda Safitri, Y. Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 816–824.

Lampiran 1

SOAL PRETEST MATERI ALJABAR

Nama Sekolah : SMPN 5 Padangsidempuan

Fase : D

Materi : Aljabar

Petunjuk Umum:

1. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum menjawab
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang dianggap mudah
4. Jangan lupa berdoa terlebih dahulu dan selamat mengerjakan

Kerjakan Tes Berikut dengan Benar!

1. Perhatikan bentuk aljabar berikut:

$$7x + 5y - 10z + 2$$

Tentukan:

- a. Variabel yang terdapat pada bentuk aljabar tersebut
 - b. Koefisien dari setiap variabel
 - c. Konstanta dalam bentuk aljabar tersebut
2. Tentukanlah suku-suku yang sejenis dari bentuk aljabar berikut:

$$3x + 5y - 2x + 7 - 8y$$

3. Hitunglah hasil dari $(10x + 7y) - (4x + 3y)$!
4. Kebun apel pak Rio berbentuk persegi panjang. Jika panjang kebun tersebut $(3x - 2)$ m, dan lebar $(x + 5)$ m. Tentukanlah keliling kebun pak Rio!
5. Hitunglah hasil dari:

$$\frac{14x^2y}{2x} = \dots$$

6. Sebuah toko menjual paket buku sekolah seharga $(7x + 5000)$ dalam satu paket (per paket). Kemudian Budi menyatakan jika membeli 4 paket dan nilai $x = 3.000$, total harga pasti lebih dari Rp 100.000. Tentukan apakah pernyataan Budi tersebut benar atau salah. Jelaskan jawaban mu dengan perhitungan aljabar yang tepat!
7. Buatlah uraian matematika bentuk aljabar $2x + x + 5x + 4y$ dengan peristiwa sehari-hari!

Lampiran 2

Kunci Jawaban Soal Pretest

No	Kunci Jawaban	Total
1	Dari bentuk aljabar berikut: $7x + 5y - 10z + 2$ a. Variabelnya adalah: x, y dan z b. Koefisiennya adalah: 7, 5 dan -10 c. Konstantanya adalah: 2	4
2	Dari bentuk aljabar berikut $3x + 5y - 2x + 7 - 8y$ Suku-suku yang sejenis adalah: $3x$ dengan $-2x$ $5y$ dengan $-8y$	4
3	Hasil dari $(10x + 7y) - (4x + 3y)$ adalah: $(10x + 7y) - (4x + 3y) = 10x + 7y - 4x - 3y$ $= 10x - 4x + 7y - 3y$ $= 6x + 4y$	4
4	Kebun apel pak Rio berbentuk persegi panjang. Jika panjang kebun tersebut $(3x - 2)$ m, dan lebar $(x + 5)$ m. Tentukanlah keliling dan luas kebun pak rio! Dik : Panjang kebun = $(3x - 2)$ m Lebar kebun = $(x + 5)$ m Dit: Keliling kebun Penyelesaian: $\text{Keliling kebun} = 2(p + l)$ $= 2((3x - 2) + (x + 5))$ $= 2(4x + 3)$ $= 8x + 6 \text{ meter}$ Jadi keliling kebun pak Rio adalah $8x + 6$ meter	4
5	$\frac{14x^2y}{2x} = \dots$	

	$\frac{14}{2} = 7$ $x^{2-1} = x$ $= 7xy$ Jadi hasilnya adalah $7xy$	4
6	Dik : Harga satu paket ($7x + 5000$) Jumlah paket yang akan dibeli 4 paket Nilai $x = 3.000$ Total harga menurut Budi pasti lebih dari Rp 100.000 Dit : Apakah pernyataan Budi benar atau salah Jawab: Total harga = $4 \times (7x + 5000)$ ribu rupiah $= 28x + 20.000$ Nilai $x = 3.000$ $= 28(3.000) + 20.000$ $= 84.000 + 20.000$ $= 104.000$ $104.000 > 100.000$ Jadi pernyataan Budi benar karena Rp 104.000 > Rp100.000	4
7	Peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dinyatakan dalam bentuk aljabar $2x + x + 5x + 4y$ adalah: Pada saat makan malam bersama keluarga, saya memakan 2 potong tempe, ayah saya memakan 1 potong tempe, ibu saya memakan 5 potong tempe dan adik saya memakan 4 potong tahu (siswa bebas menggunakan cerita apa saja yang dianggap sesuai) saya memakan 2 potong tempe (mewakili $2x$)	

	ayah saya memakan 1 potong tempe (mewakili x) ibu saya memakan 5 potong tempe (mewakili $5x$) adik saya memakan 4 potong tahu (mewakili $4y$)	4
--	--	---

Lampiran 3

SOAL POST-TEST MATERI ALJABAR

Nama Sekolah : SMPN 5 Padangsidempuan

Fase : D

Materi : Aljabar

Petunjuk Umum:

1. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum menjawab
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang dianggap mudah
4. Jangan lupa berdoa terlebih dahulu dan selamat mengerjakan

Kerjakan Tes Berikut dengan Benar!

1. Pada bentuk aljabar berikut tentukan variabel, koefisien dan konstanta!

Bentuk Aljabar	Variabel	Koefisien	Konstanta
$7x - 3y + 2z - 9$			

2. Tentukanlah suku-suku yang sejenis dari bentuk aljabar berikut:

$$4x + 3y - 2x + 7 - 5y$$

3. Hitunglah hasil dari $(9x + 5y) - (4x + 3y)$!
4. Sebuah kebun berbentuk persegi panjang memiliki panjang $(2x + 5)$ meter dan lebar $(3x - 2)$ meter. Tentukan luas kebun tersebut dalam bentuk aljabar!
5. Hitunglah hasil dari:

$$\frac{18x^3y^2}{3xy} = \dots$$

6. Panitia lomba menyediakan $(2x + 5)$ hadiah setiap hari (per hari). Desi menyatakan jika lomba berlangsung selama 4 hari dan $x = 6$, total hadiah yang disiapkan akan lebih dari 100 hadiah. Tentukan apakah pernyataan Desi tersebut benar atau salah. Jelaskan jawaban mu dengan perhitungan aljabar yang tepat!
7. Buatlah cerita atau peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dengan bentuk aljabar $x + 2x + 4x + 5y$!

Lampiran 4

Kunci Jawaban Soal Post-test

No	Kunci Jawaban	Total
1	Dari bentuk aljabar berikut: $7x - 3y + 2z - 9$ a. Variabelnya adalah: x, y dan z b. Koefisiennya adalah: $7, -3$ dan 2 c. Konstantanya adalah: -9	4
2	Dari bentuk aljabar berikut $4x + 3y - 2x + 7 - 5y$ Suku-suku yang sejenis adalah: $4x$ dengan $-2x$ $3y$ dengan $-5y$	4
3	Hasil dari $(9x + 5y) - (4x + 3y)$ adalah: $\begin{aligned}(9x + 5y) - (4x + 3y) &= 9x + 5y - 4x - 3y \\ &= 9x - 4x + 5y - 3y \\ &= 5x + 2y\end{aligned}$	4
4	Sebuah kebun berbentuk persegi panjang memiliki panjang $(2x + 5)$ meter dan lebar $(3x - 2)$ meter. Tentukan luas kebun tersebut dalam bentuk aljabar Diketahui: Panjang $(2x + 5)$ meter Lebar $(3x - 2)$ meter Ditanya: Luas kebun Penyelesaian: Luas: $P \times L$ $\begin{aligned}(2x + 5) \times (3x - 2) \\ &= 2x(3x - 2) + 5(3x - 2) \\ &= 6x^2 - 4x + 15x - 10 \\ &= 6x^2 + 11x - 10\end{aligned}$ Jadi luas kebun adalah $6x^2 + 11x - 10$ meter persegi	4

5	$\frac{18x^3y^2}{3xy}$ $= \frac{18}{3} = 6$ $= x^{3-1} = x^2$ $= y^{2-1} = y$ $= 6x^2y$ Jadi hasilnya $6x^2y$	4
6	Dik : Jumlah hadiah per hari $2x + 5$ Jumlah hari lomba 4 hari Nilai $x = 6$ Total hadiah menurut Desi pasti lebih dari 100 hadiah Dit : Apakah pernyataan Desi benar atau salah Jawab: Total hadiah $= 4 \times (2x + 5)$ hadiah $= 8x + 20$ Nilai $x = 6$ $= 8(6) + 20$ $= 48 + 20$ $= 68$ $68 < 100$ Jadi pernyataan Desi salah karena total hadiah yang disipkan 68 hadiah, tidak lebih dari 100 hadiah	4
7	Peristiwa sehari-hari yang dapat menyatakan bentuk aljabar $x + 2x + 4x + 5y$ adalah: Pada saat belanja alat tulis bersama teman-teman saya, saya membeli 1 buah pensil, Tika membeli 2 buah pensil, Beni membeli 4 buah pensil dan Edo membeli 5 buah buku. (Siswa bebas menggunakan cerita apa saja yang dianggap relevan).	4

Lampiran 5



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025/2026

KELAS EKSPERIMEN

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

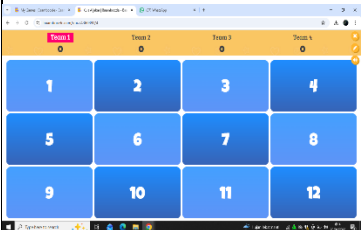
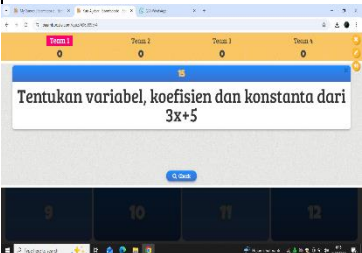
Nama Penyusun : Indah Juliana Hutasuhut

Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Matematika

A. IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Penyusun	INDAH JULIANA HUTASUHUT
Institusi	SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN
Tahun Pelajaran	2025/2026
Jenjang Sekolah	SMP
Mata Pelajaran	MATEMATIKA
Fase	D
Elemen	Aljabar
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Alokasi Waktu	4 JP (2×Pertemuan)
Capaian Pembelajaran	Pada akhir Fase D, peserta didik mampu memahami dan menggunakan bentuk aljabar untuk merepresentasikan permasalahan matematika. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur bentuk aljabar, melakukan operasi hitung pada bentuk aljabar, serta melakukan substitusi nilai pada variabel untuk menentukan nilai suatu bentuk aljabar secara tepat.
B. KOMPETENSI AWAL	
Apa saja yang termasuk unsur-unsur aljabar?	
Bagaimana cara melakukan operasi dasar dalam bentuk aljabar?	
Bagaimana cara mengganti variabel dengan nilai tertentu untuk menghitung nilai bentuk aljabar?	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Bernalar kritis, gotong royong dan mandiri	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media	Ruang kelas, LCD Proyektor, <i>Baamboozle</i> . Laptop.
Sumber Belajar	Buku teks matematika dan file materi matematika aljabar yang relevan.
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Siswa reguler	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model	<i>Teams Games Tournament (TGT)</i>
Metode	Diskusi, tanya jawab, game, kompetisi.
KOMPONEN INTI	
G. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Melalui model pembelajaran TGT berbantuan media <i>bamboozle</i> :	
1. Siswa dapat mengidentifikasi bentuk aljabar.	
2. Siswa dapat menunjukkan suku pada bentuk aljabar.	
3. Siswa dapat menentukan operasi hitung pada bentuk aljabar.	
4. Siswa dapat mensubstitusi bilangan pada bentuk aljabar.	
H. PEMAHAMAN BERMAKNA	
➤ Memahami pengertian aljabar.	
➤ Memahami unsur-unsur dalam bentuk aljabar.	

➤ Memahami operasi bentuk aljabar. ➤ Memahami substitusi bilangan pada variabel.		
I. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Apa yang dimaksud dengan aljabar? 2. Menurut kalian, bagaimana cara kita menulis hal yang jumlahnya belum diketahui?		
J. PERSIAPAN PEMBELAJARAN		
1. Menyiapkan kelengkapan sarana dan prasana dengan baik. 2. Menyiapkan soal latihan.		
K. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pertemuan Pertama (2 × 45 Menit)		
Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru memberi salam dan menyapa siswa. 2. Guru dan siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menyampaikan topik pembelajaran. 5. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.	1. Siswa menjawab salam. 2. Siswa berdoa sesuai agama yang dianut. 3. Siswa mengangkat tangan ketika dipanggil. 4. Siswa mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan guru. 5. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
Kegiatan Inti (60 menit)	Presentasi Kelas	
	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi awal tentang pengertian, unsur-unsur, penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar.	1. Siswa mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan guru. 2. Siswa dengan seksama memperhatikan dan mencatat materi yang dijelaskan guru.

		3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru.
	Belajar dalam Kelompok (TGT)	
	1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen, dan menjelaskan tugas tiap kelompok.	1. Siswa duduk bersama anggota kelompok yang telah ditentukan guru. 2. Siswa berdiskusi dengan masing masing anggota kelompok. 3. Memperhatikan instruksi guru tentang tugas setiap kelompok.
	Permainan	
	 1. Guru menampilkan media <i>Baamboozle</i> yang berisi pilihan nomor soal dan menjelaskan aturan permainan.  2. Soal yang dipilih akan ditampilkan seperti gambar diatas untuk didiskusikan bersama kelompok.	1. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang ditampilkan guru melalui proyektor. 2. Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang aturan permainan, perolehan poin dan konsekuensi dalam permainan.

Pertandingan	
1. Pertandingan dilakukan dalam bentuk kuis berbasis giliran (<i>turn-based quiz</i>) antar kelompok menggunakan media <i>Baamboozle</i> 2. Guru memandu jalannya pertandingan dan menjaga sportivitas.	1. Siswa memperhatikan tampilan <i>Baamboozle</i> yang menampilkan pilihan nomor soal, sedangkan isi soal belum terlihat. 2. Siswa dalam kelompok mendiskusikan dan memilih nomor soal. 3. Nomor yang dipilih kemudian dibuka, sehingga soal muncul pada layar. 4. Siswa dalam kelompok berdiskusi singkat untuk menentukan jawaban yang tepat. 5. Satu siswa yang ditunjuk sebagai perwakilan kelompok menyampaikan jawaban sesuai hasil diskusi. 6. Siswa memperhatikan hasil jawaban yang ditampilkan secara otomatis pada media <i>Baamboozle</i> (benar atau salah) beserta perolehan skor kelompok. 7. Siswa mengikuti jalannya turnamen secara bergiliran dengan tertib sambil memperhatikan

		kelompok lain bermain. 8. Siswa bersama kelompok tetap menjaga kerja sama, kejujuran, disiplin, dan sportivitas selama turnamen berlangsung.
	Penghargaan Kelompok	
	1. Guru mengumumkan hasil pertandingan dan memandu koreksi jawaban yang salah. 2. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang.	1. Siswa mendengarkan pengumuman hasil pertandingan dan mengetahui posisi kelompoknya. 2. Siswa ikut mengoreksi jawaban yang salah secara bersama-sama. 3. Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru serta menunjukkan sikap sportif terhadap hasil yang diperoleh.
Penutup (15 Menit)	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan diakhiri dengan salam.	1. Siswa bersama kelompok menyampaikan hasil kesimpulan materi. 2. Siswa mengikuti penutupan pelajaran dengan berdoa bersama.
Pertemuan Kedua (2 × 45 Menit)		
Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pendahuluan (15 Menit)	1. Guru memberi salam dan menyapa siswa. 2. Guru dan siswa memulai pembelajaran	1. Siswa menjawab salam. 2. Siswa berdoa sesuai agama yang dianut.

	dengan berdoa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menyampaikan topik pembelajaran. 5. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.	3. Siswa mengangkat tangan ketika dipanggil. 4. Siswa mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan guru. 5. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
Kegiatan Inti (60 Menit)	Presentasi Kelas	
	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi selanjutnya mengenai perkalian, pembagian dan substitusi bentuk aljabar.	1. Siswa mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan guru. 2. Siswa dengan seksama memperhatikan dan mencatat materi yang dijelaskan guru. 3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru.
	Belajar dalam Kelompok (TGT)	
	1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen, dan menjelaskan tugas tiap kelompok.	1. Siswa duduk bersama anggota kelompok yang telah ditentukan guru. 2. Siswa berdiskusi dengan masing masing anggota kelompok. 3. Memperhatikan instruksi guru tentang tugas setiap kelompok.

	Permainan atau Game 1. Guru menampilkan media <i>Baamboozle</i> yang berisi pilihan nomor soal dan menjelaskan aturan permainan. 2. Soal yang dipilih akan ditampilkan seperti gambar diatas untuk didiskusikan bersama kelompok. 1. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang ditampilkan guru melalui proyektor. 2. Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang aturan permainan, perolehan poin dan konsekuensi dalam permainan. Pertandingan 1. Pertandingan dilakukan dalam bentuk kuis berbasis giliran (<i>turn-based quiz</i>) antar kelompok menggunakan media <i>Baamboozle</i> 2. Guru memandu jalannya pertandingan 1. Siswa memperhatikan tampilan <i>Baamboozle</i> yang menampilkan pilihan nomor soal, sedangkan isi soal belum terlihat. 2. Siswa dalam kelompok mendiskusikan dan memilih nomor soal.
	Pertandingan 1. Pertandingan dilakukan dalam bentuk kuis berbasis giliran (<i>turn-based quiz</i>) antar kelompok menggunakan media <i>Baamboozle</i> 2. Guru memandu jalannya pertandingan 1. Siswa memperhatikan tampilan <i>Baamboozle</i> yang menampilkan pilihan nomor soal, sedangkan isi soal belum terlihat. 2. Siswa dalam kelompok mendiskusikan dan memilih nomor soal.

	dan menjaga sportivitas.	3. Nomor yang dipilih kemudian dibuka, sehingga soal muncul pada layar. 4. Siswa dalam kelompok berdiskusi singkat untuk menentukan jawaban yang tepat. 5. Satu siswa yang ditunjuk sebagai perwakilan kelompok menyampaikan jawaban sesuai hasil diskusi. 6. Siswa memperhatikan hasil jawaban yang ditampilkan secara otomatis pada media Baamboozle (benar atau salah) beserta perolehan skor kelompok 7. Siswa mengikuti jalannya turnamen secara bergiliran dengan tertib sambil memperhatikan kelompok lain bermain. 8. Siswa bersama kelompok tetap menjaga kerja sama, kejujuran, disiplin, dan sportivitas selama turnamen berlangsung.
	Penghargaan Kelompok	
	1. Guru mengumumkan hasil pertandingan dan	1. Siswa mendengarkan pengumuman hasil pertandingan dan

	memandu koreksi jawaban yang salah. 2. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang.	mengetahui posisi kelompoknya. 2. Siswa ikut mengoreksi jawaban yang salah secara bersama-sama. 3. Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru serta menunjukkan sikap sportif terhadap hasil yang diperoleh.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi. 2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan diakhiri dengan salam.	1. Siswa bersama kelompok menyampaikan hasil kesimpulan materi. 2. Siswa mengikuti penutupan pelajaran dengan berdoa bersama.
L. ASESMEN		
Diagnostik	Dilakukan di awal pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan.	
Formatif	Dilakukan pemantauan selama proses pembelajaran untuk melihat perkembangan kognitif dan afektif (profil belajar pancasila) peserta didik selama pembelajaran berlangsung.	
Sumatif	Dilakukan di akhir pembelajaran dengan memberikan soal yang berkaitan dengan aljabar.	
M. PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
➤ Pengayaan diberikan kepada siswa dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan latihan soal yang lebih bervariasi. ➤ Remedial diberikan kepada siswa yang kurang dari capaian KFTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang membutuhkan pembelajaran ulang yang sesuai dengan kebutuhan siswa.		
N. REFLEKSI GURU DAN SISWA		
Refleksi guru:		
1. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa dan bagaimana solusinya? 2. Apakah ada siswa yang sulit berkonsentrasi? 3. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?		

Refleksi siswa:

1. Bagaimana perasaan kamu belajar hari ini?
2. Bagian mana menurutmu yang paling menarik?
3. Apakah kalian siap mengikuti materi selanjutnya?

LAMPIRAN

- A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**
B. GLOSARIUM

Padangsidimpuan, 24-02-2026

Mengetahui
Guru Matematika



Masrina Nasution, S.Pd.
NIP. 19850730 2009042 003

Peneliti



Indah Juliana Hutasuht
NIM. 2220200020

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Padangsidimpuan



JAMALI, S.Pd
NIP. 19680626 199412 1 001

A. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

1. Pengertian Aljabar

Aljabar adalah cabang matematika yang mempelajari simbol-simbol, terutama huruf yang digunakan untuk mewakili bilangan yang belum diketahui.

2. Unsur-unsur Bentuk Aljabar

- a. Variabel : huruf atau simbol yang digunakan untuk mewakili nilai yang belum diketahui, seperti x, y, z .
- b. Koefisien : koefisien adalah bilangan yang mengalikan variabel. Contoh nya $5x$, angka 5 adalah koefisien.
- c. Konstanta : bilangan tetap yang tidak memiliki variabel. Contoh $7x + 6$, angka 6 adalah konstanta.
- d. Suku : bagian dari bentuk aljabar yang dipisahkan oleh tanda penjumlahan (+) atau pengurangan (-). Contoh $2x + 5y + 6$, terdapat 3 suku.

3. Operasi dalam Bentuk Aljabar

a. Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Aljabar

Penjumlahan dan pengurangan hanya bisa dilakukan terhadap suku-suku yang sejenis (variabel dan pangkatnya sama).

Contoh:

- Penjumlahan

$$\begin{aligned}(5x + 3y) + (4x - 6y) &= (5x + 4x) + (3y - 6y) \\ &= 9x - 3y\end{aligned}$$

- Pengurangan

$$\begin{aligned}(4x + 2y) - (6x - 5y) &= (4x - 6x) + (2y + 5y) \\ &= (-2x + 7y)\end{aligned}$$

b. Perkalian Bentuk Aljabar

Suku satu dengan suku yang lain dapat dilakukan dengan aturan distributif.

Contoh:

- $3x(4x - 5) = (3x \times 4x) + (3x \times (-5))$
 $= 12x^2 - 15$
- $(2x + 3)(4x + 6) = 2x(4x + 6) + 3(4x + 6)$
 $= 8x^2 + 12x + 12x + 18$
 $= 8x^2 + 24x + 18$

c. Pembagian dalam Bentuk Aljabar

Pembagian dilakukan dengan membagi koefisien dan mengurangi pangkat variabel yang sama.

Contoh:

$$\frac{18x^2}{6x} = 3x^{2-1} = 3x$$

4. Substitusi Bentuk Aljabar

Substitusi bentuk aljabar merupakan proses mengganti variabel dengan nilai tertentu yang telah diketahui untuk menentukan nilai dari bentuk aljabar tersebut.

Contoh:

- Diketahui bentuk $5x + 8$. Jika $x = 3$, maka
 $= 5(3) + 8$
 $= 15 + 8$
 $= 23$
- Diketahui bentuk $4x + 8y - 5$. Jika $x = 2$, $y = 5$ maka
 $= 4(2) + 8(5) - 5$
 $= 8 + 40 - 5$
 $= 42$

B. GLOSARIUM

Bentuk Aljabar adalah ungkapan matematika yang terdiri dari variabel, konstanta, dan koefisien.

Variabel adalah huruf atau simbol yang mewakili bilangan yang belum diketahui.

Konstanta adalah bilangan tetap yang nilainya tidak berubah.

Koefisien adalah bilangan yang mengalikan variabel.

Suku adalah bentuk aljabar yang dipisahkan oleh tanda (+) atau (–)

Substitusi adalah mengganti variabel dengan bilangan tertentu untuk mencari nilai suatu bentuk aljabar.

DAFTAR PUSTAKA

Budhi, W.S., Kristianti, W., & Wonoputri, V. (2022). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Penerbit Erlangga.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Pusat Perbukuan.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Matematika-BS-KLS-VII.pdf>

Lampiran 6



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025/2026

KELAS KONTROL

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Nama Penyusun : Indah Juliana Hutasuhut

Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Matematika

A. IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Penyusun	INDAH JULIANA HUTASUHUT
Institusi	SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN
Tahun Pelajaran	2025/2026
Jenjang Sekolah	SMP
Mata Pelajaran	MATEMATIKA
Fase	D
Elemen	Aljabar
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Alokasi Waktu	4 JP (2 × Pertemuan)
Capaian Pembelajaran	Pada akhir Fase D, peserta didik mampu memahami dan menggunakan bentuk aljabar untuk merepresentasikan permasalahan matematika. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur bentuk aljabar, melakukan operasi hitung pada bentuk aljabar, serta melakukan substitusi nilai pada variabel untuk menentukan nilai suatu bentuk aljabar secara tepat.
B. KOMPETENSI AWAL	
Apa saja yang termasuk unsur-unsur aljabar?	
Bagaimana cara melakukan operasi dasar dalam bentuk aljabar?	
Bagaimana cara mengganti variabel dengan nilai tertentu untuk menghitung nilai bentuk aljabar?	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Bernalar kritis, gotong royong dan mandiri	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media	Ruang kelas, papan tulis, spidol penghapus.
Sumber Belajar	Buku teks matematika
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Siswa reguler	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model	Konvensional
Metode	Ceramah dan tanya jawab
KOMPONEN INTI	
G. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Melalui penjelasan di papan tulis: 1. Siswa dapat mengidentifikasi bentuk aljabar. 2. Siswa dapat menunjukkan suku pada bentuk aljabar. 3. Siswa dapat menentukan operasi hitung pada bentuk aljabar.	

4. Siswa dapat mensubsitisi bilangan pada bentuk aljabar.	
H. PEMAHAMAN BERMAKNA	
➤ Memahami pengertian aljabar. ➤ Memahami unsur-unsur dalam bentuk aljabar. ➤ Memahami operasi bentuk aljabar. ➤ Memahami subsitusi bilangan pada variabel.	
I. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Apa yang dimaksud dengan aljabar? 2. Menurut kalian, bagaimana cara kita menulis hal yang jumlahnya belum diketahui?	
J. PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
1. Menyiapkan kelengkapan sarana dan prasana dengan baik. 2. Menyiapkan soal latihan.	
K. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan Pertama (2 ×45 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	➤ Guru memberi salam dan menyapa siswa. ➤ Guru dan siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. ➤ Guru mengecek kehadiran siswa. ➤ Guru menyampaikan topik pembelajaran. ➤ Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.
Kegitan Inti (60 Menit)	➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ➤ Guru menyampaikan materi mengenai pengertian, unsur-unsur, penjumlahan serta pengurangan bentuk aljabar secara bertahap melalui ceramah. ➤ Guru mengecek pemahaman dan meberikan umpan balik. ➤ Guru meminta siswa mengerjakan soal yang telah disiapkan untuk memperdalam materi.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi. ➤ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan diakhiri dengan salam.
Pertemuan Kedua (2 ×45 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	➤ Guru memberi salam dan menyapa siswa. ➤ Guru dan siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama. ➤ Guru mengecek kehadiran siswa.

	➤ Guru menyampaikan topik pembelajaran. ➤ Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.
Kegiatan Inti (60 Menit)	➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ➤ Guru menyampaikan materi selanjutnya mengenai perkalian, pembagian dan substitusi bentuk aljabar secara bertahap melalui ceramah. ➤ Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. ➤ Guru meminta siswa mengerjakan soal yang telah disiapkan untuk memperdalam materi.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi ➤ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan diakhiri dengan salam.
L. ASESMEN	
Diagnostik	Dilakukan di awal pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan.
Formatif	Dilakukan pemantauan selama proses pembelajaran untuk melihat perkembangan kognitif dan afektif (profil belajar pancasila) peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
Sumatif	Dilakukan di akhir pembelajaran dengan memberikan soal yang berkaitan dengan aljabar.
M. PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
➤ Pengayaan diberikan kepada siswa dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan latihan soal yang lebih bervariasi. ➤ Remedial diberikan kepada siswa yang kurang dari capaian KTTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang membutuhkan pembelajaran ulang yang sesuai dengan kebutuhan siswa.	
N. REFLEKSI GURU DAN SISWA	
Refleksi guru: 1. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa dan bagaimana solusinya? 2. Apakah ada siswa yang sulit berkonsentrasi? 3. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?	
Refleksi siswa: 1. Bagaimana perasaan kamu belajar hari ini? 2. Bagian mana menurutmu yang paling menarik? 3. Apakah kalian siap mengikuti materi selanjutnya?	

LAMPIRAN

- A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**
B. GLOSARIUM

Padangsidimpuan, 24-02-2026

Mengetahui
Guru Matematika



Masrina Nasution, S.Pd.
NIP. 19850730 2009042 003

Peneliti



Indah Juliana Hutasuhut
NIM. 2220200020

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Padangsidimpuan



JAMALI, S.Pd
NIP. 19680626 199412 1 001

A. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

1. Pengertian Aljabar

Aljabar adalah cabang matematika yang mempelajari simbol-simbol, terutama huruf yang digunakan untuk mewakili bilangan yang belum diketahui.

2. Unsur-unsur Bentuk Aljabar

- a. Variabel : huruf atau simbol yang digunakan untuk mewakili nilai yang belum diketahui, seperti x, y, z .
- b. Koefisien : koefisien adalah bilangan yang mengalikan variabel. Contoh nya $5x$, angka 5 adalah koefisien.
- c. Konstanta : bilangan tetap yang tidak memiliki variabel. Contoh $7x + 6$, angka 6 adalah konstanta.
- d. Suku : bagian dari bentuk aljabar yang dipisahkan oleh tanda penjumlahan (+) atau pengurangan (-). Contoh $2x + 5y + 6$, terdapat 3 suku.

3. Operasi dalam Bentuk Aljabar

a. Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Aljabar

Penjumlahan dan pengurangan hanya bisa dilakukan terhadap suku-suku yang sejenis (variabel dan pangkatnya sama).

Contoh:

- Penjumlahan
$$(5x + 3y) + (4x - 6y) = (5x + 4x) + (3y - 6y) = 9x - 3y$$
- Pengurangan
$$(4x + 2y) - (6x - 5y) = (4x - 6x) + (2y + 5y) = (-2x + 7y)$$

b. Perkalian Bentuk Aljabar

Suku satu dengan suku yang lain dapat dilakukan dengan aturan distributif.

Contoh:

- $3x(4x - 5) = (3x \times 4x) + (3x \times (-5))$

$$\begin{aligned}
 &= 12x^2 - 15 \\
 \bullet \quad (2x + 3)(4x + 6) &= 2x(4x + 6) + 3(4x + 6) \\
 &= 8x^2 + 12x + 12x + 18 \\
 &= 8x^2 + 24x + 18
 \end{aligned}$$

c. Pembagian dalam Bentuk Aljabar

Pembagian dilakukan dengan membagi koefisien dan mengurangi pangkat variabel yang sama.

Contoh:

$$\frac{18x^2}{6x} = 3x^{2-1} = 3x$$

4. Substitusi Bentuk Aljabar

Substitusi bentuk aljabar merupakan proses mengganti variabel dengan nilai tertentu yang telah diketahui untuk menentukan nilai dari bentuk aljabar tersebut.

Contoh:

- Diketahui bentuk $5x + 8$. Jika $x = 3$, maka

$$\begin{aligned}
 &= 5(3) + 8 \\
 &= 15 + 8 \\
 &= 23
 \end{aligned}$$
- Diketahui bentuk $4x + 8y - 5$. Jika $x = 2$, $y = 5$ maka

$$\begin{aligned}
 &= 4(2) + 8(5) - 5 \\
 &= 8 + 40 - 5 \\
 &= 42
 \end{aligned}$$

B. GLOSARIUM

Bentuk Aljabar adalah ungkapan matematika yang terdiri dari variabel, konstanta, dan koefisien.

Variabel adalah huruf atau simbol yang mewakili bilangan yang belum diketahui.

Konstanta adalah bilangan tetap yang nilainya tidak berubah.

Koefisien adalah bilangan yang mengalikan variabel.

Suku adalah bentuk aljabar yang dipisahkan oleh tanda (+) atau (–)

Substitusi adalah mengganti variabel dengan bilangan tertentu untuk mencari nilai suatu bentuk aljabar.

DAFTAR PUSTAKA

Budhi, W.S., Kristianti, W., & Wonoputri, V. (2022). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Penerbit Erlangga.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Pusat Perbukuan.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Matematika-BS-KLS-VII.pdf>

Lampiran 7

NAMA:

KELAS:

**ANGKET RESPON SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN
MEDIA BAAMBOOZLE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> membuat saya merasa senang mengikuti pembelajaran.				
2	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> membuat suasana belajar lebih menyenangkan.				
3	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> membuat saya senang menjawab soal-soal yang diberikan karena disajikan dalam bentuk game.				
4	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> menarik untuk diikuti.				
5	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> membuat saya bersemangat dalam memahami materi.				
6	Rasa ingin tahu saya meningkat untuk menyelesaikan soal-soal yang disajikan karena adanya perengkingan kelompok.				
7	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				
8	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> membuat saya lebih fokus dalam menyelesaikan soal.				
9	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Baamboozle</i> mendorong saya lebih aktif berdiskusi dengan tim				
10	Pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media <i>Bamboozle</i> membuat saya berpartisipasi aktif menjawab soal melalui kegiatan permainan dan pertandingan.				

KETERANGAN:

SS = SANGAT SETUJU

S = SETUJU

TS = TIDAK SETUJU

STS = SANGAT TIDAK SETUJU

LEMBAR VALIDASI

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

A. Identitas Validator

Nama Validator : Syarif Hidayat Matondang, M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen Matematika
 Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan

B. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi modul yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang disediakan.

C. Skala Penilaian

Kriteria Penilaian	Skor
Tidak Valid	1
Kurang Valid	2
Valid	3
Sangat Valid	4

D. Tabel Penilaian

NO	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format Modul Ajar a. Kesesuaian penjabaran tujuan pembelajaran ke dalam indikator			✓	

	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian tujuan pembelajaran c. Kejelasan rumusan indikator d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan			✓ ✓ ✓	✓
2	Materi (isi) yang disajikan a. Kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran dan indikator b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa			✓ ✓	
3	Bahasa a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku			✓	
4	Waktu a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran			✓ ✓	
5	Metode Sajian a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berfikir siswa				✓ ✓
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				✓
7	Penilaian (validasi) umum a. Penilaian umum terhadap modul ajar			✓	

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

A = 80 – 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D = 50 – 59

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

E. Catatan

Perbaiki kualitas pernyataan/pertanyaan
sesuai dengan EYD

Padangsidempuan, 31 - 12 2025



Syarif Hidayat Matondang, M.Pd
NIP

LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

A. Identitas Validator

Nama : Syarif Hidayat Matondang, M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen Matematika
 Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan

B. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan pada tabel dengan seksama
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu, dengan ketentuan

Kriteria Penilaian	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

3. Apabila terdapat saran ataupun komentar, maka dapat ditulis pada lembar saran ataupun komentar yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Format Soal a. Kejelasan pembagian materi b. Kemenarikan			✓ ✓	
2.	Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan modul ajar b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi			✓	✓ ✓
3.	Bahasan dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	

	b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami			✓	
	c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah Bahasa Indonesia			✓	

C. Penilaian secara umum berilah tanda (x)

Format lembar soal siswa ini:

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

D. Saran-saran dan Komentar

Perbaiki kalimat sesuai dengan ELO

Padangsidempuan, 31 - 12 - 2025



Syarif Hidayat Matondang, M.Pd
NIP

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : Syarif Hidayat Matondang, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrumen tes penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 5 PADANGSIDIMPUAN.”

Yang disusun oleh:

Nama : Indah Juliana Hutasuhut

Nim : 2220200020

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Matematika

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Perbaiki layout cover dengan ExD
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidimpuan, 31-12-2025



Syarif Hidayat Matondang, M.Pd
NIP

Lampiran 12

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA PADA MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE*

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
 NIM : 2220200020
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa VII SMPN 5 Padangsidempuan.
 Nama Validator : Syarif Hidayat Matondang, M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen Matematika

Petunjuk

- Berilah (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda
- Isi kolom komentar dan saran serta kesimpulan mengenai Angket Keaktifan Belajar Siswa

Keterangan

- 1 : Sangat Kurang
 2 : Kurang
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

No	Aspek yang di nilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Aspek bahasa					
1.	Bahasa pada angket menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti			✓	
3.	Penggunaan bahasa yang komutatif			✓	
4.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu				✓
Aspek format penulisan					
1.	Kejelasan petunjuk pengisian angket keaktifan belajar siswa				✓
2.	Penulisan butir-butir item pernyataan pada angket tidak berulang-ulang			✓	
3.	Pilihan pada setiap kategori jelas			✓	

Aspek isi					
1.	Kategori yang tepat pada angket sudah mencakup semua aspek penilaian keaktifan belajar siswa			✓	
2.	Isi sudah mencakup semua aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa sebagai penilaian keaktifan belajar			✓	
3.	Kategori pada respon siswa jelas				✓

PENILAIAN :

(Linkari angka sesuai dengan penilaian bapak/ibu)

Kesimpulan penilaian angket secara umum

1. Sangat Baik
2. Baik
3. Kurang
4. Sangat Kurang

KOMENTAR DAN SARAN

Bisa digunakan pada lain setelah
pembelajaran

KESIMPULAN

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil

Padangsidiimpuan, 31 Desember 2025



Syarif Hidayat Matondang, M. Pd
NIP.

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : Syarif Hidayat Matondang, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrumen angket untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 5 PADANGSIDIMPUAN.”

Yang disusun oleh:

Nama : Indah Juliana Hutasuhut

Nim : 2220200020

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Matematika

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. *Mengesahkan hasil ketrampilan ETD*
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen angket yang baik.

Padangsidimpuan, 31.01.2025



Syarif Hidayat Matondang, M. Pd
NIP.

Lampiran 14

Daftar Nilai Uji Coba Instrumen Pretest

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal							Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	3	3	3	3	3	1	0	16	57
2	Siswa 2	3	4	4	4	3	3	3	24	86
3	Siswa 3	3	4	4	3	2	0	1	17	61
4	Siswa 4	3	2	2	3	3	1	0	14	50
5	Siswa 5	2	3	2	4	2	0	2	15	54
6	Siswa 6	3	2	2	2	2	1	1	13	46
7	Siswa 7	4	4	3	3	4	2	1	21	75
8	Siswa 8	3	2	2	1	2	1	1	12	43
9	Siswa 9	4	3	3	2	1	1	1	15	54
10	Siswa 10	4	4	4	3	3	2	4	24	86
11	Siswa 11	4	3	4	2	2	2	0	17	61
12	Siswa 12	4	4	3	3	4	0	2	20	71
13	Siswa 13	3	3	1	2	3	1	2	15	54
14	Siswa 14	2	3	2	1	2	0	0	10	36
15	Siswa 15	2	3	3	2	2	1	0	13	46
16	Siswa 16	3	3	3	2	2	2	0	15	54
17	Siswa 17	4	2	4	2	4	1	1	18	64
18	Siswa 18	4	3	3	4	4	4	2	24	86
19	Siswa 19	4	3	2	3	2	0	2	16	57
20	Siswa 20	3	4	2	3	3	1	1	17	61
Jumlah		65	62	56	52	53	24	24	336	1202
Mean		3,25	3,10	2,80	2,60	2,65	1,20	1,20	16,80	60,10

Lampiran 15

Daftar Nilai Uji Coba Instrumen Posttest

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal							Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	3	4	4	4	3	2	1	21	75
2	Siswa 2	3	3	3	2	3	0	0	14	50
3	Siswa 3	4	3	2	3	3	4	1	20	71
4	Siswa 4	4	3	3	3	4	3	1	21	75
5	Siswa 5	3	2	1	2	2	1	0	11	39
6	Siswa 6	2	4	3	4	4	1	2	20	71
7	Siswa 7	3	4	4	3	4	2	4	24	86
8	Siswa 8	2	3	3	1	1	0	0	10	36
9	Siswa 9	3	3	2	3	4	0	2	17	61
10	Siswa 10	3	3	2	1	2	0	1	12	43
11	Siswa 11	4	3	3	3	3	2	2	20	71
12	Siswa 12	4	4	3	4	1	1	1	18	64
13	Siswa 13	4	4	3	4	4	2	1	22	79
14	Siswa 14	3	3	2	3	3	2	0	16	57
15	Siswa 15	4	4	4	3	2	1	3	21	75
16	Siswa 16	2	3	1	2	2	0	0	10	36
17	Siswa 17	4	3	4	1	3	1	3	19	68
18	Siswa 18	3	3	2	2	2	0	1	13	46
19	Siswa 19	4	2	3	3	3	2	0	17	61
20	Siswa 20	3	3	2	3	3	0	0	14	50
Jumlah		65	64	54	54	56	24	23	340	1214
Mean		3,25	3,20	2,70	2,70	2,80	1,20	1,15	17,00	60,70

Lampiran 16

Validitas dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Soal Pretest

a. Validitas Soal Pretest

		Correlations							
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	SkorTotal
Soal1	Pearson Correlation	1	.153	.411	.166	.399	.348	.332	.605**
	Sig. (2-tailed)		.518	.072	.483	.082	.133	.152	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal2	Pearson Correlation	.153	1	.361	.482*	.226	.111	.438	.592**
	Sig. (2-tailed)	.518		.118	.032	.338	.641	.054	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal3	Pearson Correlation	.411	.361	1	.227	.175	.379	.149	.590**
	Sig. (2-tailed)	.072	.118		.337	.461	.100	.530	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal4	Pearson Correlation	.166	.482*	.227	1	.423	.316	.518*	.705**
	Sig. (2-tailed)	.483	.032	.337		.063	.174	.019	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal5	Pearson Correlation	.399	.226	.175	.423	1	.364	.294	.639**
	Sig. (2-tailed)	.082	.338	.461	.063		.114	.208	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal6	Pearson Correlation	.348	.111	.379	.316	.364	1	.234	.644**
	Sig. (2-tailed)	.133	.641	.100	.174	.114		.320	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal7	Pearson Correlation	.332	.438	.149	.518*	.294	.234	1	.687**
	Sig. (2-tailed)	.152	.054	.530	.019	.208	.320		.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

SkorTotal	Pearson Correlation	.605**	.592**	.590**	.705**	.639**	.644**	.687**	1
	Sig. (2-tailed)	.005	.006	.006	.001	.002	.002	.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

b. Uji Reliabilitas Pretest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.752	7

Lampiran 17

Uji Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Hasil Uji Coba Soal Pretest

a. Taraf Kesukaran Soal Pretest

Statistics								
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.25	3.10	2.80	2.60	2.65	1.20	1.20
Maximum		4	4	4	4	4	4	4

$$\text{Soal 1} = \frac{3,25}{4} = 0,81$$

$$\text{Soal 2} = \frac{3,10}{4} = 0,77$$

$$\text{Soal 3} = \frac{2,80}{4} = 0,7$$

$$\text{Soal 4} = \frac{2,60}{4} = 0,65$$

$$\text{Soal 5} = \frac{2,65}{4} = 0,66$$

$$\text{Soal 6} = \frac{1,20}{4} = 0,3$$

$$\text{Soal 7} = \frac{1,20}{4} = 0,3$$

b. Daya Pembeda Soal Pretest

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	13.55	13.103	.472	.724
Soal2	13.70	13.168	.456	.727
Soal3	14.00	12.632	.414	.734
Soal4	14.20	11.853	.565	.701
Soal5	14.15	12.345	.480	.719
Soal6	15.60	11.726	.445	.730
Soal7	15.60	11.200	.492	.719

Lampiran 18

Validitas dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Soal Posttest

a. Validitas Soal Posttest

		Correlations							
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	SkorTotal
Soal01	Pearson Correlation	1	.000	.358	.263	.154	.574**	.264	.567**
	Sig. (2-tailed)		1.000	.121	.263	.516	.008	.260	.009
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal02	Pearson Correlation	.000	1	.574**	.542*	.162	.089	.535*	.599**
	Sig. (2-tailed)	1.000		.008	.014	.496	.709	.015	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal03	Pearson Correlation	.358	.574**	1	.245	.228	.257	.622**	.706**
	Sig. (2-tailed)	.121	.008		.299	.334	.273	.003	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal04	Pearson Correlation	.263	.542*	.245	1	.441	.476*	.132	.666**
	Sig. (2-tailed)	.263	.014	.299		.052	.034	.579	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal05	Pearson Correlation	.154	.162	.228	.441	1	.423	.356	.633**
	Sig. (2-tailed)	.516	.496	.334	.052		.063	.124	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal06	Pearson Correlation	.574**	.089	.257	.476*	.423	1	.170	.683**
	Sig. (2-tailed)	.008	.709	.273	.034	.063		.473	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal07	Pearson Correlation	.264	.535*	.622**	.132	.356	.170	1	.687**
	Sig. (2-tailed)	.260	.015	.003	.579	.124	.473		.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

SkorTotal	Pearson Correlation	.567**	.599**	.706**	.666**	.633**	.683**	.687**	1
	Sig. (2-tailed)	.009	.005	.001	.001	.003	.001	.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

b. Reliabilitas Soal Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.763	7

Lampiran 19

Uji Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Hasil Uji Coba Soal Posttest

a. Taraf Kesukaran Soal Posttest

Statistics								
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.25	3.20	2.70	2.70	2.80	1.20	1.15
Maximum		4	4	4	4	4	4	4

$$\text{Soal 1} = \frac{3,25}{4} = 0,81$$

$$\text{Soal 2} = \frac{3,20}{4} = 0,8$$

$$\text{Soal 3} = \frac{2,70}{4} = 0,67$$

$$\text{Soal 4} = \frac{2,70}{4} = 0,67$$

$$\text{Soal 5} = \frac{2,80}{4} = 0,7$$

$$\text{Soal 6} = \frac{1,20}{4} = 0,3$$

$$\text{Soal 7} = \frac{1,15}{4} = 0,28$$

b. Daya Pembeda Soal Posttest

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	13.75	15.355	.436	.745
Soal02	13.80	15.537	.495	.740
Soal03	14.30	13.589	.569	.716
Soal04	14.30	13.695	.506	.729
Soal05	14.20	14.063	.469	.737
Soal06	15.80	12.905	.494	.735
Soal07	15.85	12.766	.492	.736

Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal							Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	3	3	2	2	2	1	1	14	50
2	Siswa 2	2	3	2	2	3	0	0	12	43
3	Siswa 3	4	4	2	2	2	2	2	18	64
4	Siswa 4	4	3	3	1	2	1	0	14	50
5	Siswa 5	3	2	2	2	3	0	1	13	46
6	Siswa 6	3	3	3	2	2	1	1	15	54
7	Siswa 7	4	4	3	2	3	2	2	20	71
8	Siswa 8	3	3	2	2	3	1	2	16	57
9	Siswa 9	3	3	2	1	2	1	0	12	43
10	Siswa 10	3	3	3	2	3	3	2	19	68
11	Siswa 11	3	2	2	2	2	1	1	13	46
12	Siswa 12	4	3	2	2	2	1	2	16	57
13	Siswa 13	4	4	3	3	3	1	1	19	68
14	Siswa 14	4	3	4	2	3	1	0	17	61
15	Siswa 15	3	4	3	1	3	2	2	18	64
16	Siswa 16	4	3	3	2	3	2	0	17	61
17	Siswa 17	4	4	3	3	3	2	1	20	71
18	Siswa 18	4	4	3	3	2	1	1	18	64
19	Siswa 19	4	4	3	3	4	2	1	21	75
20	Siswa 20	3	3	3	2	2	1	0	14	50
21	Siswa 21	4	4	3	3	3	2	1	20	71
22	Siswa 22	3	4	3	2	2	2	1	17	61
23	Siswa 23	3	4	3	3	4	1	1	19	68
24	Siswa 24	4	4	4	3	4	1	2	22	79
25	Siswa 25	3	3	3	2	3	2	1	17	61
26	Siswa 26	4	4	3	3	3	2	2	21	75
27	Siswa 27	3	3	2	1	2	0	1	12	43
28	Siswa 28	4	3	2	3	3	2	2	19	68
29	Siswa 29	4	3	3	3	4	2	2	21	75
30	Siswa 30	3	4	3	2	3	0	0	15	54
Jumlah		104	101	82	66	83	40	33	509	1818
Mean		3,47	3,37	2,73	2,20	2,77	1,33	1,10	16,97	60,60

Daftar Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Kode Siswa	Nomor Butir Soal							Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	4	3	3	3	1	1	0	15	54
2	Siswa 2	4	3	3	2	2	2	1	17	61
3	Siswa 3	4	3	3	2	3	2	2	19	68
4	Siswa 4	3	3	3	2	2	1	1	15	54
5	Siswa 5	3	4	2	3	2	2	2	18	64
6	Siswa 6	3	3	2	1	2	1	1	13	46
7	Siswa 7	4	3	3	3	2	2	2	19	68
8	Siswa 8	3	3	3	1	3	2	1	16	57
9	Siswa 9	4	3	3	2	3	2	2	19	68
10	Siswa 10	4	4	2	2	2	1	0	15	54
11	Siswa 11	4	4	3	3	3	2	1	20	71
12	Siswa 12	3	3	3	2	2	2	1	16	57
13	Siswa 13	3	4	3	1	3	2	2	18	64
14	Siswa 14	3	2	2	2	2	1	1	13	46
15	Siswa 15	3	3	2	3	3	2	2	18	64
16	Siswa 16	4	4	4	3	3	2	1	21	75
17	Siswa 17	3	3	3	2	2	1	1	15	54
18	Siswa 18	4	4	3	3	3	2	1	20	71
19	Siswa 19	3	3	3	2	2	1	1	15	54
20	Siswa 20	4	4	3	3	2	2	1	19	68
21	Siswa 21	3	2	3	2	3	2	0	15	54
22	Siswa 22	4	4	3	3	3	3	2	22	79
23	Siswa 23	4	3	2	3	2	2	2	18	64
24	Siswa 24	4	4	3	3	2	2	1	19	68
25	Siswa 25	3	3	3	2	2	1	1	15	54
26	Siswa 26	4	4	4	3	2	2	2	21	75
27	Siswa 27	4	3	2	2	2	1	1	15	54
28	Siswa 28	3	4	3	2	2	2	1	17	61
29	Siswa 29	3	4	4	2	3	1	2	19	68
30	Siswa 30	3	3	3	3	3	2	1	18	64
Jumlah		105	100	86	70	71	51	37	520	1859
Mean		3,50	3,33	2,87	2,33	2,37	1,70	1,23	17,33	61,97

Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal							Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	4	4	3	2	3	3	3	22	79
2	Siswa 2	4	4	3	3	3	1	0	18	64
3	Siswa 3	4	4	3	3	3	2	2	21	75
4	Siswa 4	4	3	4	2	4	2	2	21	75
5	Siswa 5	3	4	3	2	3	2	1	18	64
6	Siswa 6	4	4	4	3	3	3	2	23	82
7	Siswa 7	3	3	3	3	3	3	2	20	71
8	Siswa 8	4	4	4	3	4	2	2	23	82
9	Siswa 9	4	4	3	2	4	2	2	21	75
10	Siswa 10	4	3	4	3	4	3	3	24	86
11	Siswa 11	4	4	3	3	3	3	2	22	79
12	Siswa 12	4	3	4	3	3	3	3	23	82
13	Siswa 13	3	4	3	2	2	3	2	19	68
14	Siswa 14	4	4	3	3	3	3	4	24	86
15	Siswa 15	4	4	3	3	4	3	2	23	82
16	Siswa 16	4	4	4	2	4	2	3	23	82
17	Siswa 17	4	4	4	4	4	3	3	26	93
18	Siswa 18	4	4	3	3	4	3	2	23	82
19	Siswa 19	4	4	3	3	3	4	3	24	86
20	Siswa 20	4	4	3	3	3	2	3	22	79
21	Siswa 21	4	4	4	4	4	3	4	27	96
22	Siswa 22	4	4	4	2	3	2	3	22	79
23	Siswa 23	4	3	3	3	4	3	4	24	86
24	Siswa 24	4	4	4	3	4	4	3	26	93
25	Siswa 25	4	4	3	3	4	2	3	23	82
26	Siswa 26	4	4	4	3	4	3	4	26	93
27	Siswa 27	4	3	3	3	3	2	1	19	68
28	Siswa 28	3	4	4	3	3	3	3	23	82
29	Siswa 29	4	4	4	4	4	3	4	27	96
30	Siswa 30	4	4	4	2	4	2	3	23	82
Jumlah		116	114	104	85	104	79	78	680	2429
Mean		3,87	3,80	3,47	2,83	3,47	2,63	2,60	22,67	80,97

Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal							Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	4	3	4	3	4	2	1	21	75
2	Siswa 2	4	3	4	3	3	3	3	23	82
3	Siswa 3	4	4	3	3	3	3	2	22	79
4	Siswa 4	4	3	3	2	3	2	1	18	64
5	Siswa 5	4	4	3	3	4	2	1	21	75
6	Siswa 6	3	4	3	2	4	1	1	18	64
7	Siswa 7	4	4	4	2	4	2	3	23	82
8	Siswa 8	3	3	3	3	3	3	2	20	71
9	Siswa 9	4	4	4	3	3	2	1	21	75
10	Siswa 10	3	4	4	3	4	1	2	21	75
11	Siswa 11	4	4	3	3	3	2	1	20	71
12	Siswa 12	3	3	3	2	4	1	3	19	68
13	Siswa 13	4	3	3	3	4	2	2	21	75
14	Siswa 14	3	4	3	1	3	1	1	16	57
15	Siswa 15	4	3	3	3	4	2	2	21	75
16	Siswa 16	4	3	4	3	4	2	3	23	82
17	Siswa 17	4	4	3	3	3	2	1	20	71
18	Siswa 18	4	4	3	3	4	3	2	23	82
19	Siswa 19	4	3	4	2	4	2	2	21	75
20	Siswa 20	3	4	4	3	3	4	2	23	82
21	Siswa 21	4	4	3	3	3	2	1	20	71
22	Siswa 22	4	4	3	3	4	2	4	24	86
23	Siswa 23	4	3	3	2	4	3	2	21	75
24	Siswa 24	4	4	3	3	2	2	1	19	68
25	Siswa 25	4	4	3	2	3	1	2	19	68
26	Siswa 26	4	4	3	3	3	3	2	22	79
27	Siswa 27	4	3	3	3	4	1	1	19	68
28	Siswa 28	4	4	3	3	2	2	3	21	75
29	Siswa 29	4	3	3	4	4	2	2	22	79
30	Siswa 30	3	4	3	3	3	2	3	21	75
Jumlah		113	108	98	82	103	62	57	623	2224
Mean		3,77	3,60	3,27	2,73	3,43	2,07	1,90	20,77	74,13

Lampiran 24

Deskripsi Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
Pretest	Kelas Eksperimen	Mean	60.60	1.961
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 56.59	
			Upper Bound 64.61	
		5% Trimmed Mean	60.63	
		Median	61.00	
		Variance	115.352	
		Std. Deviation	10.740	
		Minimum	43	
		Maximum	79	
		Range	36	
		Interquartile Range	19	
		Skewness	-.194	.427
		Kurtosis	-1.068	.833
	Kelas Kontrol	Mean	61.97	1.554
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 58.79	
			Upper Bound 65.14	
		5% Trimmed Mean	61.98	
		Median	64.00	
		Variance	72.447	
		Std. Deviation	8.512	
		Minimum	46	
		Maximum	79	
		Range	33	
		Interquartile Range	14	
		Skewness	-.014	.427
		Kurtosis	-.697	.833

Lampiran 25

Deskripsi Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
Posttest	Posttest eksperimen	Mean	80.97	1.565
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	77.77
			Upper Bound	84.17
		5% Trimmed Mean	81.07	
		Median	82.00	
		Variance	73.482	
		Std. Deviation	8.572	
		Minimum	64	
		Maximum	96	
		Range	32	
		Interquartile Range	11	
		Skewness	-.190	.427
		Kurtosis	-.166	.833
	Posttest kontrol	Mean	74.13	1.183
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.71
			Upper Bound	76.55
		5% Trimmed Mean	74.37	
		Median	75.00	
		Variance	41.982	
		Std. Deviation	6.479	
		Minimum	57	
		Maximum	86	
		Range	29	
		Interquartile Range	9	
		Skewness	-.502	.427
		Kurtosis	.369	.833

**Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Pretest
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

a. Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kelas Eksperimen	.121	30	.200*	.948	30	.147
	Kelas Kontrol	.159	30	.052	.949	30	.157

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.829	1	58	.181
	Based on Median	1.688	1	58	.199
	Based on Median and with adjusted df	1.688	1	56.812	.199
	Based on trimmed mean	1.815	1	58	.183

Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a. Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	Posttest eksperimen	.152	30	.075	.945	30	.121
	Posttest kontrol	.187	30	.009	.949	30	.160

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	1.242	1	58	.270
	Based on Median	1.124	1	58	.293
	Based on Median and with adjusted df	1.124	1	53.623	.294
	Based on trimmed mean	1.290	1	58	.261

Hasil Analisis Independent T Pretest**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Pretest Equal variances assumed	1.829	.181	-.546	58	.587	-1.367	2.502	-6.375	3.642	
Equal variances not assumed			-.546	55.123	.587	-1.367	2.502	-6.381	3.647	

Hasil Analisis Independent T Posttest**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Posttest Equal variances assumed	1.242	.270	3.483	58	.001	6.833	1.962	2.906	10.760	
Equal variances not assumed			3.483	53.982	.001	6.833	1.962	2.900	10.767	

Lampiran 29

**Daftar Nilai Angket Respon Siswa terhadap Model TGT Berbantuan Media
*Baamboozle***

Responden	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	Total	Persentase
Siswa 1	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34	85
Siswa 2	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	33	82,5
Siswa 3	4	3	2	2	4	3	3	4	3	4	32	80
Siswa 4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	37	92,5
Siswa 5	4	4	3	4	2	3	4	2	3	3	32	80
Siswa 6	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	32	80
Siswa 7	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
Siswa 8	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33	82,5
Siswa 9	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37	92,5
Siswa 10	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	34	85
Siswa 11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
Siswa 12	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	85
Siswa 13	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	31	77,5
Siswa 14	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	34	85
Siswa 15	3	4	2	3	4	4	3	2	3	2	30	75
Siswa 16	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	25	62,5
Siswa 17	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	31	77,5
Siswa 18	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	34	85
Siswa 19	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	95
Siswa 20	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	27	67,5
Siswa 21	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	30	75
Siswa 22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Siswa 23	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	32	80
Siswa 24	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	29	72,5
Siswa 25	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	27	67,5
Siswa 26	4	3	3	2	3	2	3	2	2	2	26	65
Siswa 27	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	47,5
Siswa 28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
Siswa 29	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	32	80
Siswa 30	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	33	82,5
Jumlah	109	102	90	93	94	91	93	87	89	91	939	2130
Mean	3,63	3,40	3,00	3,10	3,13	3,03	3,10	2,90	2,97	3,03	31,30	78,25

Hasil Uji Deskriptif Kuantitatif Angket

Statistics												
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total	Persentase
N Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	3.63	3.40	3.00	3.10	3.13	3.03	3.10	2.90	2.97	3.03	31.30	78.2500
Std. Error of Mean	.112	.113	.107	.147	.142	.122	.139	.121	.122	.131	.851	2.12791
Median	4.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	32.00	80.0000
Mode	4	3 ^a	3	3 ^a	3	3	3	3	3	3	32 ^a	80.00 ^a
Std. Deviation	.615	.621	.587	.803	.776	.669	.759	.662	.669	.718	4.662	11.65506
Variance	.378	.386	.345	.645	.602	.447	.576	.438	.447	.516	21.734	135.841
Range	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	52.50
Minimum	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	47.50
Maximum	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.00
Sum	109	102	90	93	94	91	93	87	89	91	939	2347.50

DISTRIBUSI NILAI t_{tabel}

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
1	1,000000	3,077684	6,313752	12,706205	31,820516	63,656741	318,308839
2	0,816497	1,885618	2,919986	4,302653	6,964557	9,924843	22,327125
3	0,764892	1,637744	2,353363	3,182446	4,540703	5,840909	10,214532
4	0,740697	1,533206	2,131847	2,776445	3,746947	4,604095	7,173182
5	0,726687	1,475884	2,015048	2,570582	3,364930	4,032143	5,893430
6	0,717558	1,439756	1,943180	2,446912	3,142668	3,707428	5,207626
7	0,711142	1,414924	1,894579	2,364624	2,997952	3,499483	4,785290
8	0,706387	1,396815	1,859548	2,306004	2,896459	3,355387	4,500791
9	0,702722	1,383029	1,833113	2,262157	2,821438	3,249836	4,296806
10	0,699812	1,372184	1,812461	2,228139	2,763769	3,169273	4,143700
11	0,697445	1,363430	1,795885	2,200985	2,718079	3,105807	4,024701
12	0,695483	1,356217	1,782288	2,178813	2,680998	3,054540	3,929633
13	0,693829	1,350171	1,770933	2,160369	2,650309	3,012276	3,851982
14	0,692417	1,345030	1,761310	2,144787	2,624494	2,976843	3,787390
15	0,691197	1,340606	1,753050	2,131450	2,602480	2,946713	3,732834
16	0,690132	1,336757	1,745884	2,119905	2,583487	2,920782	3,686155
17	0,689195	1,333379	1,739607	2,109816	2,566934	2,898231	3,645767
18	0,688364	1,330391	1,734064	2,100922	2,552380	2,878440	3,610485
19	0,687621	1,327728	1,729133	2,093024	2,539483	2,860935	3,579400
20	0,686954	1,325341	1,724718	2,085963	2,527977	2,845340	3,551808
21	0,686352	1,323188	1,720743	2,079614	2,517648	2,831360	3,527154
22	0,685805	1,321237	1,717144	2,073873	2,508325	2,818756	3,504992
23	0,685306	1,319460	1,713872	2,068658	2,499867	2,807336	3,484964
24	0,684850	1,317836	1,710882	2,063899	2,492159	2,796940	3,466777
25	0,684430	1,316345	1,708141	2,059539	2,485107	2,787436	3,450189
26	0,684043	1,314972	1,705618	2,055529	2,478630	2,778715	3,434997
27	0,683685	1,313703	1,703288	2,051831	2,472660	2,770683	3,421034
28	0,683353	1,312527	1,701131	2,048407	2,467140	2,763262	3,408155
29	0,683044	1,311434	1,699127	2,045230	2,462021	2,756386	3,396240
30	0,682756	1,310415	1,697261	2,042272	2,457262	2,749996	3,385185
31	0,682486	1,309464	1,695519	2,039513	2,452824	2,744042	3,374899
32	0,682234	1,308573	1,693889	2,036933	2,448678	2,738481	3,365306
33	0,681997	1,307737	1,692360	2,034515	2,444794	2,733277	3,356337
34	0,681774	1,306952	1,690924	2,032245	2,441150	2,728394	3,347934
35	0,681564	1,306212	1,689572	2,030108	2,437723	2,723806	3,340045
36	0,681366	1,305514	1,688298	2,028094	2,434494	2,719485	3,332624
37	0,681178	1,304854	1,687094	2,026192	2,431447	2,715409	3,325631
38	0,681001	1,304230	1,685954	2,024394	2,428568	2,711558	3,319030
39	0,680833	1,303639	1,684875	2,022691	2,425841	2,707913	3,312788
40	0,680673	1,303077	1,683851	2,021075	2,423257	2,704459	3,306878

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
55	0,678977	1,297134	1,673034	2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032
72	0,677912	1,293421	1,666294	1,993464	2,379262	2,645852	3,207326
73	0,677865	1,293256	1,665996	1,992997	2,378522	2,644869	3,205668
74	0,677820	1,293097	1,665707	1,992543	2,377802	2,643913	3,204056
75	0,677775	1,292941	1,665425	1,992102	2,377102	2,642983	3,202489
76	0,677732	1,292790	1,665151	1,991673	2,376420	2,642078	3,200964
77	0,677689	1,292643	1,664885	1,991254	2,375757	2,641198	3,199480
78	0,677648	1,292500	1,664625	1,990847	2,375111	2,640340	3,198035
79	0,677608	1,292360	1,664371	1,990450	2,374482	2,639505	3,196628
80	0,677569	1,292224	1,664125	1,990063	2,373868	2,638691	3,195258

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
Nim : 222020020
Tempat/ Tanggal Lahir : Padangmatinggi, 17 Juli 2004
Email/No. Hp : indahjulianahutasuhut17@.com / 085358860713
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : 3 (Tiga)
Alamat : Jl. Bhakti Abri II,
Padangmatinggi, Padangsidempuan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Ade Martono Hutasuhut
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Sinta Sagala
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN. 200212/2 Padangmatinggi
SMP : SMPN. 5 Padangsidempuan
SMA : SMAN. 3 Padangsidempuan

DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN



Memberikan Soal Pretest



Presentasi Kelas



Membagi Siswa Kedalam Beberapa
Kelompok



Menjelaskan Aturan Permainan



Siswa Melaksanakan Pertandingan



Memberikan Penghargaan Kepada Kelompok yang Menang



Memberikan Soal Posttest



Memberikan Anget

DOKUMENTASI KELAS KONTROL



Memberikan Soal Pretest



Melaksanakan Pembelajaran dengan Model Konvensional



Memberikan Soal Posttest



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 0612 /Un.28/E.2/TL.00.9/02/2026

19 Februari 2026

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SMPN 5 Padangsidimpuan

Nama : Indah Juliana Hutasuhut
NIM : 2220200020
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika
Alamat : Jln. Bakti Abri II ,Padangmatinggi Kota Padangsidimpuan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Padangsidimpuan "**

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.mulai dari tanggal 23 Februari 2026 s/d 23 Maret 2026

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



an: Dekan
Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum
Perencanaan Dan Keuangan

Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd.
NIP 19710424 199903 1 004



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN

Jl. Perintis Kemerdekaan No. 61 Padangsidempuan Selatan
Telp. (0634)22255 Kode Pos 22727

SURAT KETERANGAN

NOMOR 422/087/SMP.5/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 5 Padangsidempuan di Padangsidempuan, menerangkan bahwa:

Nama	: INDAH JULIANA HUTASUHUT
NIM	: 2220200020
Program Studi	: Tadris Matematika

benar telah mengadakan penelitian (Riset) di SMP Negeri 5 Padangsidempuan pada tanggal 23 Februari s/d 23 Maret 2026 , guna untuk melengkapi penyelesaian skripsinya yang berjudul : “ **Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidempuan** ”, sesuai dengan surat Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan Dan Keuangan, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor : 0612/UN.28/E.2/TL.00.9/02/2026 tanggal 19 February 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 15 April 2026
An.Kepala SMP Negeri 5 Padangsidempuan
Wakasek Bid. Kurikulum



ROSMAWAR, S.Pd
NIP. 19730202 200502 2 001



PROGRAM STUDI TADRIS PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIMPULAN
2020