EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH
NOVIA RINDIYANI
F1041211040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENGETAHUAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pengetahuan Matematika dan IPA
Program Studi Pendidikan Matematika

OLEH
NOVIA RINDIYANI
F1041211040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENGETAHUAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PENGESAHAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK

Novia Rindiyani
F1041211040

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yulis Jamiah, M.Pd	Drs. Edy Yusmin, M.Pd
NIP. 196205071988102001	NIP.196011301987031003

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ade Mirza, M.Pd
NIP. 196510281989031003

LEMBAR PENGESAHAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK

NOVIA RINDIYANI
NIM. F1041211040

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yulis Jamiah, M.Pd	Drs. Edy Yusmin, M.Pd
NIP. 196205071988102001	NIP. 196011301987031003

Disahkan Oleh
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal : 27 Agustus 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK

NOVIA RINDIYANI
NIM F1041211040

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yulis Jamiah, M.Pd	Drs. Edy Yusmin, M.Pd
NIP. 196205071988102001	NIP. 196011301987031003

Penguji I	Penguji II
Drs. Ade Mirza, M.Pd	Drs. Dian Ahmad BS, M.Si
NIP. 196510281989031003	NIP. 196010301986031002

Mengetahui
Ketua Jurusan dan Ilmu Pengetahuan Alam
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd
NIP. 19670319199101200l

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK

NOVIA RINDIYANI
NIM F1041211040

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yulis Jamiah, M.Pd	Drs. Edy Yusmin, M.Pd
NIP. 196205071988102001	NIP. 196011301987031003

Penguji I	Penguji II
Drs. Ade Mirza, M.Pd	Drs. Dian Ahmad BS, M.Si
NIP. 196510281989031003	NIP. 196010301986031002

Mengetahui
Ketua Program Studi

Drs. Ade Mirza, M.Pd
NIP. 196510281989031003

LEMBAR PENGESAHAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK

ARTIKEL PENELITIAN

NOVIA RINDIYANI
NIM F1041211040

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yulis Jamiah, M.Pd	**Drs. Edy Yusmin, M.Pd**
NIP. 196205071988102001	**NIP. 196011301987031003**

Mengetahui

Dekan FKIP	Ketua Jurusan
Dr. Ahmad Yani T, M.Pd	**Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd**
NIP. 196604011991021001	**NIP. 196703191991012001**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Novia Rindiyani
NIM	: F1041211040
Jurusan/Prodi	: Pengetahuan Matematika dan IPA/Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skrips/tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi/tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Pontianak, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Novia Rindiyani

F1041211040

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat Menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* terhadap Perolehan Belajar pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Pontianak".

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tanjungpura. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Ibu Dr. Hj. Kurnia Ningsih, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Bapak Drs. Ade Mirza, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PendidikanMatematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
4. Ibu Dr. Yulis Jamiah, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan desain penelitian ini.
5. Bapak Drs. Edy Yusmin, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan desain penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika serta staf akademik dan administrasi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah membantu dan mendukung peneliti.
7. Ibu Umiati, S.Pd dan Ibu Syarifah Hatifah, S.Pd selaku guru matematika SMP Negeri 8 Pontianak yang telah membantu, membimbing dan memberikan motivasi kepada peneliti.
8. Kedua orang tua, saudara kandung, dan keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi maupun dukungan baik moril dan materil.

9. Teman-teman mahasiswa/i Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak Angkatan 2021, khususnya kelas A2 dan A3 yang membersamai peneliti dalam menuntut ilmu.
10. Seluruh pihak yang mendukung namun tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu saat ini.

Semoga bimbingan dan bantuan serta doa yang telah diberikan selama ini mendaoat balasan dari Allah Swt.. Peneliti menyadari masih terdapat banyak kesalahan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki desain penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Pontianak, Juli 2025

Novia Rindiyani
F1041211040

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR TABEL ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **vii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 10
G. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA **15**
A. Efektivitas Pembelajaran Matematika 15
B. Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) 18
C. Media Pembelajaran *Baamboozle* 22
D. Perolehanan Belajar 25
E. Materi Garis dan Sudut 31
F. Penelitian yang Relevan 37
G. Kerangka Berpikir 38
H. Hipotesis 41
BAB III METODE PENELITIAN **42**
A. Jenis penelitian 42
B. Desain Penelitian 42
C. Tempat dan Waktu 43
D. Populasi dan Sampel 43
E. Langkah-Langkah Operasional Penelitian 43
F. Teknik Pengumpulan Data 46
G. Instrumen Penelitian 46
H. Uji Instrumen Penelitian 47

I. Teknik Analisis Data 50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 55
A. Hasil Penelitian 55
B. Pembahasan Penelitian 65
BAB VI PENUTUP 74
A. Kesimpulan 74
B. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 76

DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1 DESAIN PENELITIAN ONE-SHOT STUDY CASE.....43
TABEL 3. 2 LANGKAH-LANGKAH OPERASIONAL PENELITIAN.....43
TABEL 3. 3 KRITERIA KOEFISIEN KORELASI VALIDITAS INSTRUMEN 49
TABEL 3. 4 KRITERIA KOEFISIEN KORELASI RELIABILITAS INSTRUMEN 50
TABEL 3. 5. KATEGORI KETERLAKSANAAN METODE PEMBELAJARAN 51
TABEL 3. 6. KATEGORISASI STANDAR HASIL BELAJAR SISWA.....52
TABEL 3. 7.KATEGORISASI STANDAR KETUNTASAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 8 PONTIANAK.....52
TABEL 4.1 HASIL UJI VALIDITAS TES HASIL BELAJAR.....56
TABEL 4.2 HASIL UJI VALIDITAS ANGKET RESPON SISWA.....56
TABEL 4.3 HASIL UJI RELIABILITAS TES HASIL BELAJAR.....57
TABEL 4.4 HASIL UJI RELIABILITAS ANGKET RESPON SISWA.....57
TABEL 4.5 DATA HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN.....58
TABEL 4.6 STATISTIK SKOR HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VIIE SMP NEGERI 8 PONTIANAK SETELAH DITERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE 60
TABEL 4.7 DISTRIBUSI FREKUENSI DAN PERSENTASE SKOR HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VIIE SMP NEGERI 8 PONTIANAK SETELAH DITERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE.....60
TABEL 4.8 DESKRIPSI KETUNTASAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VIIE SMP NEGERI 8 PONTIANAK SETELAH DITERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE 61
TABEL 4.9 DESKRIPSI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA SETELAH DITERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE.....62
TABEL 4.10 DESKRIPSI RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA SETELAH DITERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE.....64

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 GARIS SEJAJAR....31
GAMBAR 2. 2 GARIS BERPOTONGAN....32
GAMBAR 2. 3 GARIS BERHIMPIT....32
GAMBAR 2. 4 GARIS BERSILANGAN....32
GAMBAR 2. 5 BAGIAN-BAGIAN SUDUT....33
GAMBAR 2. 6 SUDUT SIKU-SIKU....33
GAMBAR 2. 7 SUDUT LANCIP....33
GAMBAR 2. 8 SUDUT TUMPUL....34
GAMBAR 2. 9 SUDUT BERPENYIKU....34
GAMBAR 2. 10 SUDUT BERPELURUS....35
GAMBAR 2. 11 SUDUT BERTOLAK BELAKANG....35
GAMBAR 2. 12 HUBUNGAN ANTAR SUDUT JIKA DUA GARIS SEJAJAR DIPOTONG OLEH GARIS LAIN....35
GAMBAR 2. 13 BAGAN KERANGKA BERPIKIR....40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 86
Lampiran A- 2 102
Lampiran A- 3 103
Lampiran A- 4 105
Lampiran A- 5 107
Lampiran A- 6 110
Lampiran A- 7 113
LAMPIRAN B- 1 117
LAMPIRAN B- 2 121
LAMPIRAN B- 3 122
LAMPIRAN B- 4 123
LAMPIRAN B- 5 124
LAMPIRAN B- 6 125
LAMPIRAN B- 7 129
LAMPIRAN B- 8 130
LAMPIRAN B- 9 131
LAMPIRAN C- 1 133
LAMPIRAN C- 2 135
LAMPIRAN C- 3 139
LAMPIRAN C- 4 145
LAMPIRAN D- 1 152
LAMPIRAN D- 2 153
LAMPIRAN D- 3 154
LAMPIRAN D- 4 155
LAMPIRAN D- 5 156
LAMPIRAN D- 6 157
LAMPIRAN D- 7 158
LAMPIRAN D- 8 159
LAMPIRAN D- 9 160
LAMPIRAN D- 10 161
LAMPIRAN D- 11 162
LAMPIRAN E- 1 164
LAMPIRAN E- 2 165
LAMPIRAN E- 3 166
LAMPIRAN E- 4 167
LAMPIRAN E- 5 169
LAMPIRAN E- 6 170
LAMPIRAN E- 7 171
LAMPIRAN E- 8 172
LAMPIRAN E- 9 173
LAMPIRAN F- 1 175
LAMPIRAN F- 2 176
LAMPIRAN F- 3 177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang memiliki peran penting pada upaya pembentukan karakter dan kapasitas manusia yang berkelas. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan, manusia dapat dibentuk agar mampu bersaing serta kompeten di berbagai aspek kehidupan (Alpian et al., 2019). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik mengembangkan potensi jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Oleh karena itu, sebagai upaya menggali dan mengembangkan potensi tersebut, sekolah berperan penting dalam menemukan dan mengembangkannya dalam suatu proses yang disebut pembelajaran (Mahmudi et al., 2022).

Aspek yang perlu diamati sebagai upaya dalam menaikkan kualitas dibidang pendidikan adalah mengoperasikan kegiatan pembelajaran dikelas (Masril et al., 2020). Pembelajaran merupakan proses dinamis yang melibatkan interaksi timbal balik antara siswa dan guru (Nurjanah et al., 2024). Dalam proses ini, kedua pihak saling memengaruhi dan belajar satu sama lain. Siswa berperan aktif dalam mencari informasi, memahami konsep, dan membangun pengetahuannya sendiri. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan membantu siswa dalam proses pembelajarannya (Arif et al., 2024).

Pada kurikulum pendidikan baik sekolah dasar ataupun menengah terdapat berbagai macam mata pelajaran pokok yang harus dikuasai siswa, salah satunya ialah matematika (Handayani, 2022). Matematika dianggap sebagai salah satu mata pelajaran penting karena keberadaannya yang dapat diterapkan dibanyak aspek kehidupan sehari-hari (Daimah & Suparni, 2023). Matematika mempunyai potensi

besar untuk menjalankan peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia pada era industrilisasi dan globalisasi yang penuh dengan tantangan (Suharyono & Rosnawati, 2020). Maka dari itu, kemampuan dan potensi yang dimiliki pendidik matematika harus mampu menghasilkan siswa yang berkompetensi dalam matematika dan berhasil menumbuhkan kecakapan, berpikir kritis, logis, inisiatif dan kreatif, terhadap perubahan dan perkembangan zaman (Latifah & Afriansyah, 2021).

Depdiknas (2006:388) menyatakan tujuan pembelajaran matematika diantaranya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, serta 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang agar menarik dan menyenangkan sehingga siswa merasa termotivasi untuk mempelajarinya. Upaya mencapai tujuan ini tidak hanya bergantung pada materi yang disampaikan, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut diajarkan di kelas.

Tantangan dalam pembelajaran matematika tercermin pada data global mengenai pencapaian siswa. Hasil survei PISA 2022 yang dirilis oleh OECD (2023), menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Indonesia, khususnya dalam bidang matematika, masih tertinggal jauh dari rata-rata internasional. Dengan skor rata-rata 366, Indonesia berada jauh di bawah skor rata-rata OECD yang mencapai 472, dan hanya sekitar 18% siswa Indonesia yang berhasil mencapai tingkat kemahiran dasar (Level 2) dalam matematika.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia, termasuk di tingkat SMP, menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan matematika dalam situasi kehidupan nyata. Rendahnya capaian ini mencerminkan masih lemahnya penguasaan konsep, keterampilan berpikir logis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa, yang merupakan indikator utama dalam menilai kualitas hasil belajar. Temuan ini menjadi alarm penting bagi sistem pendidikan Indonesia untuk meninjau kembali strategi pembelajaran matematika, dengan menekankan pendekatan yang lebih kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi abad 21. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi penting untuk memastikan semua kelompok siswa dapat berkembang secara maksimal dan mendorong peningkatan capaian pendidikan di masa mendatang (Muiz et al., 2024).

Salah satu cabang ilmu matematika yang harus dikuasai siswa adalah geometri. Menurut Abdussakir dalam Rahmah (2021) geometri menempati posisi khusus dalam kurikulum matematika, karena banyaknya konsep-konsep yang termuat di dalamnya. Akan tetapi sering kali siswa mengalami kesulitan belajar geometri pada hal-hal yang bersifat konseptual. Jika siswa belum memahami suatu konsep geometri, maka siswa tersebut dimungkinkan mengalami kesulitan dalam memahami konsep geometri yang selanjutnya (Numan & Azka, 2023).

Pada tingkat SMP siswa mengenal geometri pada materi garis dan sudut yang merupakan salah satu materi yang penting dan harus dikuasai oleh setiap siswa karena materi garis dan sudut adalah materi dasar yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi selanjutnya dalam geometri (Sitanggang, 2024). Siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang materi garis dan sudut sesuai dengan kurikulum di sekolah, diantaranya mengenai hubungan sudut-sudut dan hubungan sudut-sudut pada dua garis sejajar (Septiyani, 2022). Pada konsep ini kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan yang ada. Hal ini dikarenakan materi tersebut berkaitan dengan benda-benda yang hanya dapat dipikirkan dan hal ini bersifat abstrak sedangkan tingkat perkembangan siswa masih berpikir secara kongkret (Ananda et al., 2018). Sehingga pada pembelajaran

di kelas tidak menutup kemungkinan beberapa siswa melakukan kesalahan-kesalahan dalam menjawab soal matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusli & Nani (2021) menyatakan bahwa indikator kesalahan yang sering dihadapi siswa dalam pengerjaan soal materi garis dan sudut adalah kesalahan fakta, kesalahan konsep, kesalahan prinsip, dan kesalahan prosedur. Hal ini disebabkan oleh lemahnya tingkat pemahaman siswa terhadap konsep dasar sebagai materi prasyarat. Didukung oleh Fitriyana & Sutirna (2022), diketahui bahwa siswa tidak mengetahui cara menyelesaikan soal dan menunjukkan minat yang rendah dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru turut memengaruhi tingkat keaktifan siswa di kelas."

Model pembelajaran memegang peranan penting sebagai penghubung antara tujuan pendidikan dan keberhasilan siswa dalam memahami materi (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Jika pemilihan model pembelajaran tidak sesuai, hal ini dapat menjadi fenomena yang mempengaruhi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Fenomena umum di kalangan pendidik adalah penggunaan model pembelajaran yang monoton, yang dapat menyebabkan kebosanan, merendahkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menghambat pengembangan potensi, dan akhirnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan (Ula, 2024). Hasil belajar memegang peran penting selama pembelajaran, karena memungkinkan pendidik untuk menilai sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran (Akmalia et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai dengan efektif.

Berdasarkan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) di SMP Negeri 8 Pontianak pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, peneliti melakukan observasi selama masa PLP II ini dan menemukan beberapa permasalahan disekolah tersebut. Tampak dalam penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika di sekolah masih bersifat konvesional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal secara

individu. Pendekatan ini cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat secara langsung dalam pembelajaran, dan tidak memberikan ruang yang cukup bagi interaksi antarsiswa. Berdasarkan data hasil belajar siswa di kelas VII, sebesar 10 orang dari 33 siswa mencapai ketuntasan belajar, sementara 23 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Hal lain yang ditemukan selama observasi adalah penggunaan media pembelajaran belum mampu secara efektif mendukung pemahaman materi salah satunya materi garis dan sudut serta kurang mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Akibatnya, siswa menunjukkan indikasi kurang berminat dan mudah merasa bosan selama pembelajaran, seperti terlihat dari banyaknya siswa yang bermain, mengobrol, tertidur, dan kurang fokus saat guru menyampaikan materi. Selain itu, guru matematika juga mengatakan bahwa alasan penggunaan model konvesional dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa melakukan pembelajaran yang sama setiap harinya tanpa ada pembaruan suasana belajar, yang akhirnya mempengaruhi motivasi dan aktivitas siswa.

Hal ini harus diperbaiki agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Berangkat dari permasalahan yang ditemui selama kegiatan PLP II maka hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melakukan inovasi pada pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang tepat pada saat proses pembelajaran. Terdapat beberapa model pembelajaran yang inovatif dan progresif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif.

Menurut Abidin (dalam Putri, 2019) dalam proses pembelajaran kooperatif siswa didorong untuk bekerjasama dan harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Salah satu model pembelajaran Kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mudah diterapkan dimana melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai pusat pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar yang signifikan menggunakan berbagai permainan (Astuti et al., 2022). Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menggunakan sistem kelompok yang terdiri dari empat sampai enam

orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (Hermawan & Rahayu, 2020). Penggunaan TGT akan lebih maksimal apabila ditambah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar siswa (Salsabila et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran *Baamboozle.* Media pembelajaran *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang menyerupai lomba cerdas cermat (Sa'diyah et al., 2021). Hal yang menarik dari Baamboozle ini merupakan kuis yang dijawab secara berkelompok, sehingga adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kuis yang telah selesai diinput di *Baamboozle* akan muncul dalam papan kuis permainan dimana setiap kuis ada nomor masing-masing. Setiap kelompok akan menyebutkan nomor kuis yang akan dijawab. Di kuis *Baamboozle* juga terdapat bonus/jackpot, swap poin, dan pengambilan poin dari kelompok lain (M et al., 2023). Kelebihan dalam permainan ini, siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi pemenang sehingga pembelajaran akan lebih interaktif (Mariani et al., 2022).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu oleh Rusdi (2018) penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan hasil yang positif dalam pembelajaran matematika. Rata-rata nilai siswa mencapai 84,92 dengan 24 dari 25 siswa memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), Aktivitas positif siswa tercatat sebesar 76%, dan 92,57% siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran ini. Temuan ini menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Mariani dkk. (2022), pembelajaran hybrid learning dengan menggunakan media Baamboozle berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 66,32, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 85,15. Nilai n-gain yang diperoleh adalah 0,56, yang termasuk dalam kategori "Sedang". Temuan ini

menunjukkan bahwa media *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menekankan kerjasama dan kompetisi antar kelompok, dipadukan dengan media *Baamboozle* yang menawarkan kuis interaktif dan fitur permainan yang menarik, memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. TGT menyediakan struktur pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa untuk saling belajar dan mendukung dalam kelompok, sementara *Baamboozle* menghadirkan elemen permainan yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Permainan dalam Baamboozle dapat diintegrasikan ke dalam tahapan permainan/*tournament* dalam model TGT, sehingga siswa tidak hanya belajar konsep garis dan sudut, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan demikian, penggabungan penggunaan model koperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Baamboozle* diharapkan dapat mengatasi permasalahan berupa rendahnya motivasi, kurangnya keterlibatan siswa, dan hasil belajar yang belum optimal.

Perolehan belajar adalah segala sesuatu yang didapatkan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perolehan belajar dalam penelitian ini mencakup hasil belajar, aktivitas siswa, dan respon siswa, yang masing-masing memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Perolehan Belajar Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 8 Pontianak".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa

Masih rendahnya hasil belajar siswa kelas VII yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau dibawah rata-rata nilai 75.

2. Kurangnya Penggunaan Model Pembelajaran yang Tepat

Model pembelajaran yang diterapkan guru hanya terbatas pada pembelajaran saintifik. dengan metode tanya jawab, dan diskusi. Sehingga berakibat pada rendahnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan hasil belajar masih tergolong rendah.

3. Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran yang Inovatif

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan teknologi atau platform yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa secara efektif.

4. Kurangnya Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Siswa cenderung kurang aktif, berinisiatif, dan berinteraksi selama pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, yang mengarah pada rendahnya aktivitas belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap masalah yang akan dibahas, maka diberikan batasan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Baamboozle.*
3. Penelitian dilakukan di kelas VII SMP Negeri 8 Pontianak tahun ajaran 2024/2025 Semester Genap.
4. Materi yang digunakan adalah garis dan sudut.

D. Rumusan Masalah

Berdasakan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan Model

Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap perolehan belajar siswa kelas VII pada materi garis dan sudut di SMP Negeri 8 Pontianak?". Adapun sub masalah dari penelitian ini ditinjau dari empat aspek pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran matematika materi garis dan sudut menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) berbantuan media *Baamboozle*?
3. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) berbantuan media *Baamboozle*?
4. Bagaimana respon siswa setelah penggunaan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) berbantuan media *Baamboozle*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah "untuk mengetahui efektivitas penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap perolehan belajar siswa kelas VII pada Materi Garis dan Sudut di SMP Negeri 8 Pontianak". Ditinjau dari beberapa aspek, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran matematika materi garis dan sudut menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games* Tournament (TGT) berbantuan media *Baamboozle;*
2. Untuk mengetahui besar hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) berbantuan media *Baamboozle*;

3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) berbantuan media *Baamboozle*;
4. Untuk mengetahui respons siswa setelah penggunaan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) berbantuan media *Baamboozle*;

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang akan diperoleh dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa, menjadi landasan teoritis bagi pendidik dan peneliti lain yang ingin mengeksplorasi atau menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

2. Manfaat Praktis

   a. Untuk Siswa

      Diharapkan penggunaan Model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran matematika.

   b. Untuk Guru

      Melalui penelitian ini diharapkabn dapat membantu guru menemukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, yaitu Cooperative *Learning* tipe TGT *dengan* bantuan Baamboozle. Guru dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik serta interaktif.

c. Untuk Sekolah

Sebagai bahan informasi kepada pihak sekolah yang dapat dijadikan masukan mengenai salah satu model pembelajaran yang efektif.

d. Untuk Peneliti

Memperoleh pangalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif dan membandingkannya dengan metode yang sering digunakan oleh guru serta memberi dorongan kepada peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian sejenisnya.

G. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional

1. Ruang Lingkup

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2019). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games* Tournament (TGT) berbantuan media *Baamboozle*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bagian dari model kooperatif yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu presentasi kelas, kelompok, dan permainan/turnamen, dan penghargaan kelompok. Dalam penelitian ini, media *Baamboozle* digunakan sebagai sarana evaluasi pada tahap permainan/turnamen. Setiap kelompok secara berurutan memilih secara acak nomor kotak pertanyaan yang ditampilkan dilayar proyektor, lalu menjawab pertanyaan dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Bentuk soal yang digunakan adalah essai, setelah siswa menjawab pertanyaan maka peneliti akan memunculkan jawaban yang sebenarnya dan menentukan apakah jawaban kelompok tyersebut benar atau salah. Media dirancang oleh peneliti dengan bimbingan guru mata pelajaran. Penggunaan model TGT ini dilakukan sebanyak 2 pertemuan dengan setiap pertemuan digunakan media *Baamboozle.*

b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel terikat (Y) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu efektivitas pembelajaran**,** yang diukur melalui indikator berikut:

1) Keterlaksanaan pembelajaran.

Keterlaksanaan pembelajaran dimaksud untuk mengetahui tingkat kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan sintaks model TGT berbantuan media Baamboozle yang telah direncanakan.

2) Hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai posttest siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*.

3) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, seperti kerja sama dalam kelompok, bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas.

4) Respons siswa terhadap penggunaan model pembelajaran.

Persepsi siswa selama pembelajaran matematika terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*.

2. Definisi Operasional

a. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan proses belajar yang ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran melalui interaksi yang baik antara siswa dan guru, penggunaan metode yang tepat, serta pemanfaatan sarana dan media yang mendukung perkembangan siswa. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari empat indikator, yaitu 1). Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran; 2). Ketuntasan hasil belajar siswa; 3). Aktivitas siswa dalam pembelajaran; dan 4). Respon siswa terhadap pembelajaran.

b. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan membentuk sebuah tim atau kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda untuk memainkan suatu permainan. Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari empat tahapan, yaitu 1). Tahap penyajian kelas (*class precentation*); 2). Kelompok (*teams*); 3). Permainan (*games tournament*); 4) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

c. Media Baamboozle

Media *Baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis game edukatif yang dapat dimainkan secara berkelompok melalui website, menyerupai permainan cerdas cermat. Media ini menarik perhatian peserta didik dengan fitur interaktif seperti pemilihan kotak soal, penambahan dan pengurangan poin, serta elemen persaingan yang meningkatkan semangat belajar. Dengan tampilan yang menarik dan berbasis teknologi, media ini membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, meskipun kontrol permainan sepenuhnya berada di tangan pendidik.

d. Perolehan Belajar

Perolehan belajar adalah proses perubahan perilaku yang diperoleh sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Perolehan belajar dapat dilihat dan dinilai melalui hasil belajar yang dicapai siswa, aktivitas mereka selama pembelajaran, dan respon siswa terhadap model dan media pengajaran.

1) Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimal yang diperoleh siswa setelah melalui proses dari suatu pembelajaran tertentu. Dalam penelitian ini hasil belajar yang di ukur berupa hasil

belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan instrument tes hasil belajar.

2) Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar adalah keaktifan untuk melakukan suatu kegiatan yang mendayagunakan fisik dan psikis untuk mencapai perkembangan kognisi tertentu, dimana siswa diberi kesempatan dalam kelas untuk bertindak aktif. Data tentang aktivitas siswa diambil menggunakan teknik observasi, sedangkan instrument yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas siswa.

3) Respon Siswa

Respon siswa dalam pembelajaran adalah tanggapan dan reaksi siswa yang diberikan selama pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pemberian stimulus dari guru dan mendapat umpan balik atau respon dari siswa. Respons siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*. Indikator respon merujuk pada 3 ranah, yaitu a). Bertanya; b). Menjawab pertanyaan; dan c). Mengemukakan pendapat. Data tentang respon siswa diambil menggunakan teknik komunikasi tak langsung dengan instumen angket respon siswa

e. Garis dan Sudut

Garis merupakan susunan titik-titik (bisa tak hingga) yang saling bersebelahan dan berderet memanjang ke dua arah (kanan/kiri, Bawah/atas). Sedangkan sudut dapat diartikan sebagai sebuah daerah yang terbentuk karena adanya dua buah garis sinar yang titik pangkalnya saling bersekutu atau berhimpit.