

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS GAME
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS XI MA SALAFIYAH
SIMBANGKULON**

Fiana Zuhroh¹, Dewi Mardhiyana²
Pendidikan Matematika^{1,2}, Keguruan Ilmu Pendidikan^{1,2},
Universitas Pekalongan, Indonesia
zuhrohiana71@gmail.com¹, dewimardhiyana139@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game Baamboozle terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas XI MA Salafiyah Simbangkulon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode quasi experiment. Desain yang digunakan adalah the nonequivalent posttest-only control group design. Penelitian ini melibatkan 42 siswa kelas XIP5 sebagai kelas eksperimen dan 38 siswa kelas XIP8 sebagai kelas kontrol. Siswa dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes kemampuan pemahaman konsep matematika. Analisis data dilakukan dengan uji-t Welch dan uji proporsi. Setelah diberikan perlakuan, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game Baamboozle memiliki kemampuan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game Baamboozle juga mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam memahami konsep matematika. Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game Baamboozle memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas XI MA Salafiyah Simbangkulon.

Kata kunci: *Team Games Tournamen, Baamboozle, Pemahaman konsep*

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika berperan krusial dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, terutama dalam hal pemahaman konsep, logika, dan penyelesaian masalah. Pemahaman termasuk ke dalam salah satu dimensi proses kognitif yang menunjukkan kemampuan individu dalam menginterpretasikan dan memahami informasi. pemahaman materi siswa ditunjukkan melalui kemampuan menginterpretasikan konsep, memberikan contoh yang relevan, mengelompokkan informasi, merangkum materi, menarik kesimpulan secara logis, membandingkan antarkonsep, serta menjelaskan konsep dengan jelas (Nabillah et al. 2025). Kemampuan-kemampuan tersebut menjadi indikator bahwa siswa telah memahami materi pembelajaran secara baik. Dengan demikian, pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa untuk menguasai materi secara mendalam dan mengungkapkan kembali konsep tersebut menggunakan bahasa mereka sendiri. Menurut Ningsih (2022) pemahaman konsep merupakan suatu proses penguasaan materi yang diperoleh melalui aktivitas berpikir secara mendalam, karena pada hakikatnya belajar melibatkan proses mental yang bermakna dan bersifat reflektif. Dengan demikian, pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk memahami serta menangkap suatu keadaan secara utuh dan menyeluruh. Pemahaman tidak sekedar mampu mengingat fakta atau informasi, tetapi juga mencakup kemampuan menjelaskan, menginterpretasikan, menguraikan, serta memahami makna dari konsep yang telah dipelajari. Hal ini, menjadikan kemampuan pemahaman konsep memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika karena sebagai landasan bagi siswa untuk memahami konsep secara bermakna dan menerapkannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Menurut Sundhea et al. (2024) ada beberapa indikator kemampuan pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Indikator-indikator tersebut meliputi beberapa hal, yaitu: (1) mengungkapkan kembali suatu konsep dengan kata-kata sendiri, (2) mengidentifikasi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, (3) mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik atau sifat tertentu sesuai konsep, (4) merepresentasikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, (5) menentukan serta mengembangkan syarat perlu

maupun syarat cukup suatu konsep, (6) membandingkan prosedur atau operasi yang digunakan, dan (7) menerapkan konsep untuk menyelesaikan permasalahan.

Kemampuan memahami konsep sangat penting saat belajar matematika. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan memahami konsep matematika masih rendah. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep matematika perlu ditingkatkan agar pembelajaran matematika bisa lebih efektif. Banyak siswa lebih berfokus pada menghafal rumus dari pada memahami konsep yang menjadi dasar penggunaannya, sehingga mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal yang menuntut kemampuan bernalar dan menerapkan konsep. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar matematika di sekolah masih belum bisa membantu siswa untuk benar-benar memahami konsep matematika dengan baik dan mendalam. Permasalahan tersebut juga tercermin pada hasil *Programme For International Student Assessment* (PISA) dimana hasil PISA tahun 2022 menunjukkan “bahwa kemampuan literasi matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Skor matematika siswa Indonesia tercatat sebesar 365, sedangkan rerata OECD sebesar 472, bahkan mengalami penurunan dibandingkan siklus sebelumnya. Sekitar 71% siswa Indonesia belum mencapai tingkat kompetensi minimum pada bidang matematika. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman terhadap matematis siswa masih tergolong rendah” OECD (2022).

Capaian kemampuan matematika siswa yang masih rendah mengindikasikan bahwa proses pemahaman konsep belum berkembang secara optimal, Hal ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, menghubungkannya dengan konsep lain, dan mengaplikasikan konsep matematika pada berbagai situasi maupun penyelesaian masalah. Di tingkat nasional, Asesmen Nasional (Fadhillah, 2026) menilai kemampuan literasi dan numerasi siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah masih memerlukan transformasi dalam pendekatan pembelajaran. Karena pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung menerapkan pendekatan konvensional dengan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Maka, pola pembelajaran seperti ini belum sepenuhnya mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran, sehingga pengembangan kemampuan pemahaman tingkat tinggi dan literasi numerasi belum berlangsung secara optimal.

Permasalahan yang serupa ditemukan di MA Salafiyah Simbangkulon. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), Sebagian besar siswa belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar berlangsung, siswa cenderung bersikap pasif, berbincang dengan teman, mengantuk, serta kurang memberikan perhatian terhadap penjelasan guru. Selain itu, mayoritas siswa merupakan santri yang memiliki aktivitas padat sehingga sering mengalami kelelahan saat mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi model konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan media interaktif berpotensi mengurangi ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya menghambat kemampuan mereka dalam memahami konsep matematika.

Solusi alternatif yang bisa diterapkan yaitu dengan mengganti model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT. Model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT didefinisikan sebagai model pembelajaran *kooperatif* yang membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk belajar bersama lalu berkompetisi dalam turnamen akademik berbasis materi pelajaran. Penerapan model ini diharapkan mampu mewujudkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menantang bagi siswa (Anisa. 2025). Model ini mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui diskusi kelompok, pertukaran pendapat, membantu memahami materi pembelajaran, serta berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Menurut Sururi (2022) terdapat beberapa kelebihan dalam model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT, yaitu Mengikutsertakan seluruh siswa tanpa memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan, menumbuhkan kerja sama dan sikap saling menghargai antaranggota kelompok, meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian penghargaan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan dan turnamen sehingga meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Mardhiyana et al. (2022) bahwa pembelajaran di era digital membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna mendorong keterlibatan siswa.

Untuk mendukung pelaksanaa model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT, diperlukan media pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik dan sesuai dengan karakteristik. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan yaitu game *Baamboozle*. Game *Baamboozle* adalah media berbasis web dengan mengadopsi pendekatan gamifikasi guna terciptanya pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan menarik (Marwa et al. 2022). Media pembelajaran berbasis game membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, game *Baamboozle* mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan yang bersifat kompetitif, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan antusias siswa terhadap pembelajaran. Game *Baamboozle* memiliki beberapa kelebihan, yaitu tampilannya yang menarik dan informatif, memudahkan pengguna dalam membuat akun dan permainan sendiri, dapat digunakan sebagai kegiatan ice-breaking, tidak memerlukan banyak persiapan, dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, dan mampu menumbuhkan sikap kerja sama tim dalam proses pembelajaran (Amalinda, 2024).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game Baamboozle dilaksanakan melalui tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan dan turnamen menggunakan platform game *Baamboozle* dengan menjawab soal-soal yang tersedia untuk memperoleh poin bagi kelompoknya. Pada akhir kegiatan, kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi.

Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT maupun media game *Baamboozle* sangat berpengaruh secara positif dalam proses dan hasil pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT sangat berpengaruh positif karena berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil nilai ketuntasan belajar siswa yang meningkat secara signifikan (Fitrianti, 2025; Sinta et al., 2024; Stiadi, 2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game Baamboozle mampu meningkatkan minat belajar siswa, mendorong,

keaktifan, serta mengembangkan kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok (Rahma et al. 2025). Model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbantuan game *Baamboozle* juga sangat berpengaruh baik terhadap motivasi dan hasil nilai belajar matematika siswa, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata posttest serta adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Melati, 2025). Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, belum ada penelitian yang secara khusus membahas pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbasis game *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT dengan media game *Baamboozle* untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas XI MA Salafiyah Simbangkulon.

Berdasarkan uraian tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbasis game *Baamboozle* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol, dan (2) untuk mengetahui bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbasis game *Baamboozle* dapat mencapai ketuntasan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Menurut Sugiyono (2017), desain penelitian yang digunakan adalah *the nonequivalent posttest-only control group design*. Pada penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbasis game *Baamboozle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilakukan di MA Salafiyah Simbangkulon, Gg. II Jl. KH. ABD. Hadi, Tanjung, Simbang Kulon, Kec. Buaran, Kabupaten Pekalongan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA Salafiyah Simbangkulon Tahun 2025/2026. Jenis teknik pengambilan sampel adalah *Cluster Random Sampling*.

Sampel pada penelitian ini merupakan siswa kelas XIP5 berjumlah 42 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XIP8 sebanyak 38 siswa sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan pemahaman konsep berbentuk soal tes uraian matematika berjumlah 9 soal. Instrument tes yang digunakan sudah memenuhi kriteria kelayakan yaitu valid, daya beda yang baik, indeks kesukaran yang baik, dan reliabel. Instrumen tes divalidasi oleh dua dosen Pendidikan Matematika sebagai validator.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t-test* dan uji-Z. Uji *Independent Sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Sementara itu, uji-Z digunakan untuk menguji ketuntasan belajar siswa pada kelas eksperimen. Sebelum kedua uji tersebut dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dengan menggunakan *uji Lillifors* dan uji homogenitas dengan menggunakan *uji Bartlett* guna memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan dalam pengujian statistik.

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menjelaskan proses pelaksanaan pengambilan data dan proses analisis data. Proses pelaksanaan pengambilan data di kelas eksperimen dengan melalui proses pembelajaran dan pemberian posttest. Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan perlakuan khusus. Setelah pembelajaran selesai dilakukan proses pengambilan data dengan memberikan soal posttest kemampuan pemahaman matematika. Adapun proses pelaksanaan pengambilan data pada kelas kontrol dilakukan melalui proses pembelajaran dan pemberian posttest. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan tanpa perlakuan khusus. Setelah pembelajaran selesai dilakukan proses pengambilan data dengan memberikan soal posttest kemampuan pemahaman matematika.

Berdasarkan hasil pembelajaran, ditemukan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, suasana pembelajaran lebih hidup, lebih respon

terhadap satu sama lain, ceria, aktif, bekerjasama dan tentunya cara berfikir mereka lebih cepat karena diskusi yang terjadi didalam kelompok masing-masing sangat aktif. Sedangkan pada kelas kontrol suasananya lebih hening, kurang aktif, kurang fokus, dan suka berbicara sendiri. Adapun deskripsi hasil dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Kemampuan Siswa

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
n	42	38
Rata-rata	81,4	73,2
Standar Deviasi (s)	6,81	14,9
Varians (s^2)	46,37	222,1

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil perhitungannya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Normalitas

kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan	Keterangan
Eksperimen	0,1096	0,136	$L_{hitung} < L_{tabel}$	H_0 diterima
Kontrol	0,113	0,143	$L_{hitung} < L_{tabel}$	H_0 diterima

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga H_0 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data pada kedua kelas memenuhi asumsi distribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji apakah data penelitian memiliki varians yang homogen. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data

kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan	Keterangan
Eksperimen kontrol	22,259	3,841	$L_{hitung} > L_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil $L_{hitung} > L_{tabel}$, yang artinya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen.

Uji Hipotesis

Uji Beda Rerata

berdasarkan hasil uji prasyarat diperoleh bahwa data berdistribusi normalitas namun memiliki varians yang tidak sama sehingga menggunakan uji *Welch's Independent Samples t-test*. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Beda Rerata

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan	keterangan
Eksperimen Kontrol	3,166	2,007	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh $L_{hitung} > L_{tabel}$, yang artinya H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan game Baamboozle lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Uji Proporsi (Ketuntasan)

Uji proporsi dilakukan untuk mengetahui apakah persentase ketuntasan belajar pada kelas eksperimen telah mencapai minimal 75% sesuai KKM. Hasil pengujiannya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Proporsi

Kelas	Z_{hitung}	$Z_{0,5-\alpha}$	Keputusan	keterangan
Eksperimen	1,95	1,64	$Z_{obs} > Z_{0,5-\alpha}$	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji proporsi menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbasis game *Baamboozle* memperoleh nilai ≥ 70 . Dengan demikian, model tersebut mampu membantu siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM.

Pembahasan

Perbedaan Rata-rata Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 81,4, sedangkan kelas kontrol sebesar 73,2. Perbedaan tersebut diduga dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game *Baamboozle* yang mendorong siswa aktif berdiskusi, bertukar pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran pada kelas kontrol masih didominasi interaksi yang kurang optimal, ditandai dengan rendahnya perhatian, keaktifan bertanya, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok sehingga mereka dapat saling berbagi pengetahuan dan berperan sebagai sumber belajar bagi anggota kelompok. (Zuriatun. 2021). Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan cara pendekatan pedagogis yang mendorong siswa untuk bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran secara bersama (Bousalem et al. 2023). Model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT juga bisa menekankan interdependensi positif dan interaksi sosial aktif antaranggota kelompok (Yusuf et al. 2023). Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan

kemampuan pemahaman konsep matematika siswa (Fitrianti, 2025; Sinta et al., 2024; Stiadi, 2024).

Penambahan media dalam membantu proses kegiatan pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi agar pembelajaran berlangsung secara efektif, jelas, menarik juga membawa pengaruh yang baik seperti halnya media game *Baamboozle*. Media game *Baamboozle* adalah media interaktif berbasis game, yang mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar (Rizal et al. 2024). Game *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menerapkan gamifikasi melalui permainan mirip cerdas cermat. Platform ini menyediakan fitur untuk membuat dan memainkan berbagai permainan edukatif sehingga menciptakan suasana belajar menjadi interaktif dan menyenangkan (Anastasia, 2025; Marwah, 2022). Berdasarkan hal tersebut, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbantuan game *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar matematika siswa. Penerapannya meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta tanggung jawab siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil rata-rata posttest dan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Melati, 2025; Tarista. 2025).

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Game *Baamboozle* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Mencapai Ketuntasan.

Berdasarkan hasil uji proporsi, diketahui bahwa lebih dari 75% siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai di atas KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game *Baamboozle* mampu mencapai ketuntasan belajar siswa. Keberhasilan tersebut didukung oleh proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, bertukar gagasan, dan membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game

Baamboozle menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa dalam memahami konsep matematika.

Model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT menekankan pentingnya interaksi antar anggota kelompok dalam membangun pemahaman konsep, memberikan peluang kepada siswa untuk belajar bersama (Warsini. 2022). Penggunaan media game *Baamboozle* dalam pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa, mendorong keaktifan siswa serta mengembangkan kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok (Rahma et al. 2025). Game *Baamboozle* merupakan platform digital atau permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar, yang menyediakan berbagai fitur, seperti menciptakan dan memainkan permainan terkait berbagai tema (Anastasia et al. 2025). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis game *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar matematika siswa. Penerapannya meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta tanggung jawab siswa, yang dibuktikan dengan tercapainya ketuntasan belajar secara individu maupun klasikal (Tarista. 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbasis game *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas XI MA Salafiyah Simbangkulon. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model tersebut memiliki kemampuan pemahaman konsep matematika yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, penerapan model ini mampu mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Oleh karena itu, model pembelajaran *kooperatif tipe* TGT berbasis game *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 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), 1-7.
- Aryani, R. D., Baidowi., Junaidi., & Kurniati, N. (2024). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14, 988–994.
- Bousalem, Z., Qazdar, A., & Guabassi, E. I. (2023). Cooperative Learning Groups: A New Approach Based On Students' Performance Prediction. *International Journal Of Online And Biomedical Engineering*, 19(12), 34–48.
- Dewi, S. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika di Kelas IV SD Negeri Purwodadi Simpang Lampung Selatan. *Skripsi, tidak diterbitkan, UIN Raden Intan Lampung, Lampung*.
- Fitrianti., Sudane, I. W., & Fajrah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 15561–15568.
- Fahra, N. P. A., Iskandar, D., & Fazriyah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle Terhadap. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi (Edisi Juni 2025)*, 2(6), 636-647.
- Hastuti, S. S., Labudasari, E., & Jannah, W. N. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(2), 148–156.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Izzaturrahman, R. H., Fatnah, N., & Ahmadi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364-374.
- Indrawan, T. A. P & Detalia, N. M. (2025). Kemampuan Komunikasi Matematis ditinjau dari Self-Confidence melalui Model Teams Games Tournament berbantuan Baamboozle. *Circle Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 143–159.

- Likur, F. A. H., Rosid, T., Nurdin. R., Balikh, R. A. P., Istiqamah., & Prasong, M. (2026). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Matematika Dalam Menghadapi. : *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(1), 88–90.
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671–1679.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur : Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang. *Jurnal PGMI Uniga*, 1(2), 69–75.
- Melati. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 4 Majene. Diploma Tesis, *tidak diterbitkan*, Universitas Sulawesi Barat, Sulawesi Barat.
- OECD. (2022). *Pisa 2022 Assessment and Analytical Framework*. diambil pada 9 Maret 2026 dari <https://share.google/2TsosXxizGbnV4HnB>
- Putri, A.S., Nurlaeli., & Husni, M. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Baamboozle Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 2548–6950.
- Rofiah, A., & Nuryadi. (2025). Systematic Literature Review: The Effect Of The Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Model On Students' Mathematical Communication Abilities and Learning Independence. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 2548–1819.
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly. *Prosiding Semnasfip*, 3(9), 1373–1381.
- Sinta, N. N., Hariani, L. S., & Kusumawati, I. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team-Games-Tournament) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Kelas 1 Sd Polehan 3 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 979–986.
- Stiadi, E. (2024). Effect Teams Game Tournament Model Assisted By Plickers Applications Media On The Understanding Mathematics Concepts. *International Journal Of Innovation And Education Research (Ijier)*, 3(2), 77–87.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Sururi, I., & Wahid, A. B.S. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (Jisip)*, 6(2), 2414–2420.
- Warsini. (2022). Peningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Melalui Pengamatan Pada Siswa Kelas VIII Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 521–534.
- Yusuf, R. M., & Hidayat, S. (2023). Cooperative Learning Model In Teaching Foreign Languages. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 788–795.