

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIS**

Rista Ayu Ditia¹, Eva Margaretha Saragih²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

email: ristaayuditia29@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 2 November 2025 Direvisi: 5 Desember 2025 Diterima: 22 Desember 2025

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Baamboozle on the mathematical problem-solving abilities of class X students of SMA Swata Daerah Air Joman in the 2024/2025 Academic Year. This study is a quantitative study, using a quasi-experimental research method. The research design used in this study is the Pretest-Posttest Control Group Design. The sample in this study was class X-1 and X-2, each with 36 students. The data analysis technique was carried out using the t-test. From the calculation results, the average for the experimental class was 70.533 and the average for the control class was 59.267. then by using the t test, the calculated $t = 3.8052$ was obtained, while the t-table value = 2.0106, because the calculated $t > t_{table}$, namely $3.8052 > 2.0106$, so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it is proven that there is a significant influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by baamboozle on students' mathematical problem solving abilities.

Keywords: Problem Solving Skills, Team Games Tournament, Baamboozle

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA Swata Daerah Air Joman kelas X Tahun Ajaran 2024/2025. penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian *quasy experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-1 dan X-2 masing-masing sebanyak 36 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata untuk kelas eksperimen 70,533 dan rata-rata untuk kelas kontrol adalah 59,267. kemudian dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,8052$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,0106$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,8052 > 2,0106$, Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka terbukti bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa

Kata kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah, *Team Games Tournamen*, *Baamboozle*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 dalam (Ummah & Mutaqin, 2023) tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah sebuah cara yang dibuat secara sadar dan sistematis dalam menjadikan peserta didik yang berpartisipasi, dalam meningkatkan kemampuan serta memiliki dasar keimanan yang kuat, berakhlak mulia, cerdas, serta berguna bagi nusa dan bangsa. (Rahman et al., 2022) pendidikan menjadi sebuah usaha diri kita dalam menumbuhkan serta mengembangkan segala potensi yang ada di masyarakat.

Dalam pendidikan pembelajaran adalah salah satu proses terpenting. Pembelajaran adalah suatu tahapan yang dimana guru, siswa dan sumber belajar saling berhubungan dalam lingkungan belajar. Pada hahikatnya pembelajaran adalah tahapan untuk pertukaran ide atau pengetahuan antara guru dan siswa Pembelajaran merupakan proses guru menyampaikan informasi ataupun mengajar supaya siswa mendapat dan mengolah keterampilan, sikap dan pengetahuan pada diri siswa. Disetiap sekolah pasti terdapat mata pelajaran matematika (Amalia & Hidayah, 2024).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dilingkup pendidikan. Maka dari itu mata pelajaran matematika harus di terapkan sejak dini. Sebagai salah satu bidang studi utama, matematika mendukung kemajuan teknologi dan pengetahuan. Oleh sebab itu, studi matematika diterapkan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Yandri & Nailah, 2019). Sejak pendidikan dasar kita sudah di ajarkan dengan ilmu matematika karna dengan adanya ilmu matematika salah satu cara agar meningkatkan kemampuan daya nalar dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa didalam kehidupan sehari – hari (Dianty et al., 2023).

Menurut (Faoziyah et al., 2022) Hasil penelitian *Program for International Students Assesments* (PISA) tahun 2015 menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia berada pada peringkat ke 63 dari 71 negara dengan skor yang diperoleh adalah 386. Selanjutnya, hasil penelitian *Trends in International Mathematic and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia berada pada peringkat 44 dari 49 negara dengan perolehan skor adalah 397. Sehingga, dapat diketahui bahwa kemampuan matematika siswa indonesia berada dalam kategori rendah yang berdampak pula pada salah satu kemampuan matematika yaitu kemampuan pemecahan masalah rendah (Sintawati et al., 2020).

Hasil penelitian pada Gambar 1 menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model pembelajaran langsung masih rendah darai pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang singkat dan kurang terperinci. Kesulitan ini disebabkan oleh selama proses pembelajaran

siswa kurang mampu untuk memahami masalah, siswa belum merencanakan penyelesaian dengan baik, melaksanakan rencana dengan kurang tepat dan siswa tidak memeriksa kembali hasilnya.

$x+y+z = 30.000 \dots (1)$
 $2x+2y = 40.000 \dots (2)$
 $y+2z = 20.000 \dots (3)$
Sederhanakan $2x+2y = 40.000$
 $x+y = 20.000 \dots (4)$
Substitusikan ke Per (1)
 $(x+y)+z = 30.000$
 $20.000+z = 30.000$
 $z = 30.000 - 20.000$
 $z = 10.000$
Substitusikan ke Per (3)
 $y+2z = 20.000$
 $y+2(10.000) = 20.000$
 $y+20.000 = 20.000$
 $y = 20.000 - 20.000$
 $y = 0$
Substitusikan ke Per (4)
 $x+y = 20.000$
 $x+0 = 20.000$
 $x = 20.000$

Tidak ada langkah memeriksa kembali solusi terhadap semua persamaan

Siswa tidak merencanakan penyelesaian terlebih dahulu

Siswa belum mampu menjelaskan langkah-langkah penyelesaian secara sistematis

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru. Selama pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku paket matematika, dengan metode ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan teknologi sebagai pendukung. Akibatnya, siswa pasif, kurang terlibat dalam aktivitas belajar, dan hanya bergantung pada informasi dari guru. Hal ini membuat suasana kelas monoton dan membosankan, sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, diperlukan pemanfaatan teknologi dan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu metode efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT), yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Model ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi dengan teman, dan bertanggung jawab atas pembelajarannya. Efektivitas *Team Games Tournament* (TGT) semakin meningkat jika didukung oleh media pembelajaran digital interaktif. Salah satu contohnya adalah *Baamboozle*, permainan edukatif yang membuat evaluasi pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kebosanan siswa. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam memahami matematika.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Swasta Air Joman yang terletak di Binjai Serbangan, Kec. Air Joman, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan, yaitu awal bulan februari sampai akhir februari. penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian *quasy experiment*. Desain penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari sesuatu yang dikenakan pada siswa sebagai subjek penelitian. Pengaruh yang dimaksud adalah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *baamboozle* yang dapat dilihat dari hasil jawaban siswa pada tes kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan hubungan antarvariabel, variabel penelitian dapat dikategorikan menjadi variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen merupakan faktor yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dapat dilihat dari table 1

Tabel 1. *Pretest-Posttest Control Group Design*

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

Keterangan :

X₁: Perlakuan pada kelas eksperimen yaitu model pembelajaran *Team Games Tounament* (TGT)

X₂: Perlakuan pada kelas kontrol yaitu model pembelajaran langsung

T₁: Tes awal (*Pretest*) pada kelas eksperimen

T₁: Tes awal (*Pretest*) pada kelas kontrol

T₂: Tes akhir (*Posttest*) pada kelas eksperimen

T₂: Tes akhir (*Posttest*) pada kelas control

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas X SMA Swasta Air Joman, X – 1 berjumlah 36 siswa, X – 2 berjumlah 36 siswa, total semua kelas X berjumlah 72 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik total *sampling*, (Salsabillah et al., 2020) Total *sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memakai semua anggota populasi sebagai sampel. Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 72 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrument yang berbentuk soal uraian yang terdiri dari 5 soal yang sudah diuji cobakan ke kelas XI dengan menggunakan validasi statistik. Untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, kisi-kisi, uji coba tes kemampuan pemecahan masalah dan kunci jawaban.

Dari 5 soal tes kemampuan pemecahan masalah, dinyatakan 5 item valid. Soal yang dinyatakan valid tersebut digunakan dalam item tes penelitian yang berjumlah 5 item *pretest* dan *posttest*. maka kedua item tes tersebut dapat dinyatakan reliabel. Tes juga dianalisa tingkat kesukaran item soal kemampuan

pemecahan masalah dalam kategori sedang. Dari hasil perhitungan pada item tes kemampuan pemecahan masalah didapat ada dikategorikan baik dan ada dikategorikan cukup. Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah yang diukur yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, memeriksa kembali hasilnya .

Untuk memperoleh kesimpulan yang tepat dalam penelitian ini, data yang telah dikumpulkan perlu dianalisis terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah uji homogenitas varians. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis. Jika data kemampuan pemecahan masalah siswa berdistribusi normal dan memiliki varians homogen, maka digunakan uji-t untuk membandingkan dua rata-rata.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Tidak adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMA Swasta Daerah Air Joman T.A 2024/2025

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ Adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMA Swasta Daerah Air Joman T.A 2024/2025

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai H_α dan hipotesis statistik dirumuskan sebagai H_0 . Adapun perhitungan uji t sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 : Skor rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 : Skor rata-rata kelas control

n_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelas control

s_1^2 : Varians dari kelas eksperimen

s_2^2 : Varians dari kelas control

Kriteria Pengujiannya adalah :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, Maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, Maka H_1 diterima

Berdasarkan hasil perhitungan dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 25 + 25 - 2 = 50 - 2 = 48$ taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ maka, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 5 soal dinyatakan valid dalam pretest dan posttest. Setelah validitas diketahui, dilakukan uji reliabilitas. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa reliabilitas soal pretest mencapai 0,784, sedangkan soal posttest memiliki reliabilitas sebesar 0,842. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi, yang menunjukkan bahwa tes yang digunakan dapat mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X di SMA Swasta Daerah Air Joman dengan baik.

Setelah menghitung reliabilitas tes, peneliti melanjutkan dengan uji daya pembeda pada soal pretest dan posttest. Dengan mengelompokkan siswa ke dalam kelas atas dan bawah, hasil perhitungan menunjukkan bahwa pada soal pretest, soal termasuk dalam kategori cukup, baik dan jelek. Sementara itu, pada soal posttest, soal termasuk dalam kategori cukup. Selanjutnya, peneliti melakukan uji tingkat kesukaran soal, dan hasilnya menunjukkan bahwa baik soal pretest maupun posttest termasuk dalam kategori sedang.

Setelah soal dinyatakan sangat baik, pretest diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kedua kelas mendapatkan perlakuan berbeda. Kelas X-1 menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, sementara kelas X-2 menerapkan model pembelajaran langsung. Setelah itu, masing-masing kelas diberikan *posttest* guna mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini mencakup sistem persamaan linear.

Hasil *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol tercantum pada Lampiran 22 dan disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	\bar{X}	S^2	SD	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
Eksperimen	18,000	41,435	6,437	32	8
kontrol	15,267	31,176	5,584	28	7

Berdasarkan Tabel 2., terdapat perbedaan hasil *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata 18,000, varians 41,435, standar deviasi 6,437, dengan nilai tertinggi 32 dan terendah 8.

Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata 15,267, varians 31,176, standar deviasi 5,584, dengan nilai tertinggi 28 dan terendah 7. Setelah data diperoleh, peneliti melakukan uji prasyarat analisis, yang terdiri dari Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

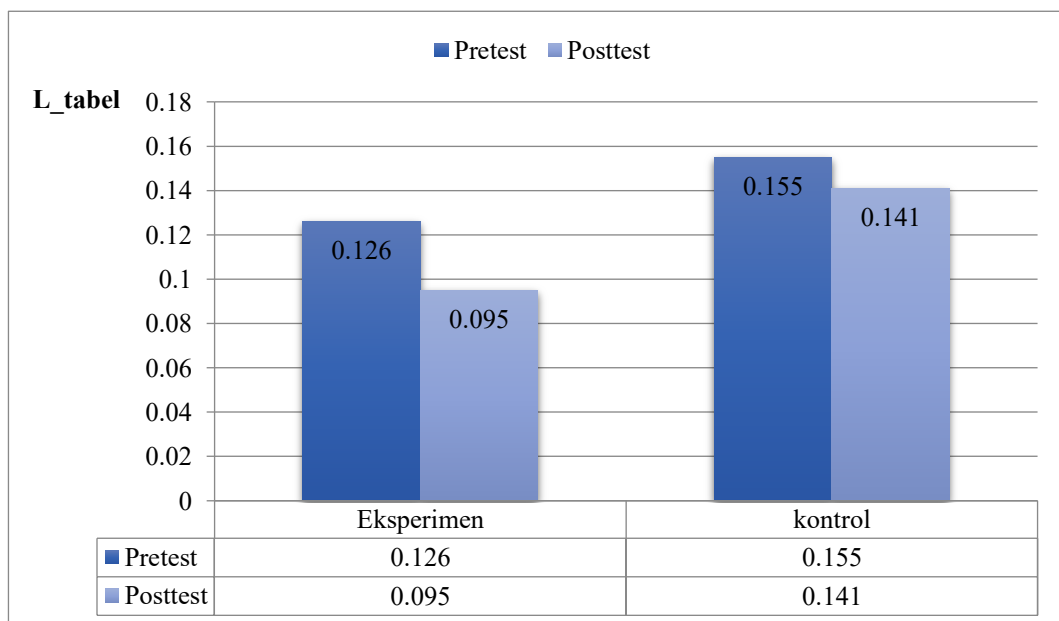
Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors untuk menentukan apakah data pada sampel berdistribusi norma. Dari tabel normalitas data tes kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,126$ dengan $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, maka nilai yang di peroleh dari $r_{tabel} = 0,180$. Kesimpulan $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,126 < 0,180$ maka terbukti bahwa populasi berdistribusi normal.

Dari tabel normalitas data tes kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,155$ dengan $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, maka nilai yang di peroleh dari $r_{tabel} = 0,180$. Kesimpulan $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,155 < 0,180$ maka terbukti bahwa populasi berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	R	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,05	25	0,126	0,180	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,05	25	0,155	0,180	Berdistribusi Normal



Untuk melakukan pengujian kesamaan atau perbedaan dua rata-rata, diperlukan asumsi bahwa kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama. Untuk menguji homogenitas data, uji F digunakan pada data *posttest* kedua

kelompok sampel. Kelas Eksperimen menghasilkan varians terbesar, dan kelas Kontrol menghasilkan varians terkecil. Selanjutnya, dapat dilihat dari tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	rata – rata (\bar{x})	Varians (S^2)	Simpangan Baku (S)
Eksperimen	25	76,933	84,417	9,188
Kontrol	25	59,267	83,352	9,130

Dengan menggunakan rumus uji F yaitu $F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$ diperoleh nilai F_{hitung} adalah 1,013. Untuk mengetahui homogen atau tidak homogennya data, maka terlebih dahulu nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen. Nilai F_{tabel} pada taraf $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = 25 - 1 = 24$ dan $dk_{penyebut} = 25 - 1 = 24$ adalah 1,984. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,013 < 1,984$. Hal ini berarti bahwa varians data *posttest* kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

Untuk mengetahui hipotesis data dapat diterima atau ditolak maka digunakan uji dua pihak dengan perumusan hipotesisnya :

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Tidak adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMA Swasta Daerah Air Joman T.A 2024/2025

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ Adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMA Swasta Daerah Air Joman T.A 2024/2025

Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji t

Kelas	\bar{x}	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	76,933	25	6,8198	2,0106	Ada pengaruh
Kontrol	59,267	25			

Pada tabel ringkasan diatas diperoleh nilai *posttest* $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,8198 > 2,0106$ maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Baamboozle merupakan sebuah web yang berisi game edukasi untuk membantu proses guru menilai siswa. Kecanggihan dari game edukasi *Baamboozle* membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, mempermudah belajar, ada tantangan, siswa nyaman dan tidak mudah bosan (Muflikhah & Qona'ah, 2024). Penggunaan media *baamboozle* mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Peningkatan minat tersebut berkontribusi

terhadap berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan analisis data yang didapat kedua kelas. Dari daftar data nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 76,933 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 59,267. Daftar distribusi t untuk $\alpha = 0.05$ dan $dk = 25 + 25 - 2 = 48$. Untuk $dk = 48$ dan $\alpha = 0.05$, didapat $F_{(0,05)(48)} = 2,0106$, dan hasil dari t_{hitung} adalah 6,8198. Maka disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu dengan nilai $6,8198 > 2,0106$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, karena H_1 diterima maka terbukti bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMA Swasta Daerah Air Joman T.A 2024/2025.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Silvani et al., 2023) Rerata kemampuan pemecahan permasalahan matematika siswa kelas ekeprimen yang melaksanakan penerapan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai model pembelajaran kooperatifnya memakai Media Audio Visual (*Youtube*) lebih tinggi dibanding rerata keahlian pemecahan Masalah matematika peserta didik yakni 75,675, sementara itu peserta didik yang diberikan penarapan model konvensional lebih rendah dibanding rerata keahlian pemecahan Masalah matematika siswa yakni 65,50 ialah hasil penelitian yang ditunjukkan.

Serta hasil dari penelitan (Ulum & Kusmaharti, 2024) yang menggunakan media *Baamboozle*, Data yang diambil pada kelas eksperimen merupakan data hasil pemahaman konsep matematis siswa pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV A SD Hang Tuah 10 Juanda dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan game online (*Baamboozle*). Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan rata rata yang didapat adalah 80,9090 dengan nilai terbesar 90 dan nilai terkecil 65. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan rata rata yang didapat adalah 63,6363 dengan nilai terbesar 80 dan nilai terkecil 45. Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan berbantuan game online *baamboozle* terhadap pemahaman konsep matematis luas bangun datar kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *baamboozle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X SMA Swasta Daerah Air Joman T.A 2024/2025.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya sampaikan semua pihak yang membantu dalam penelitian ini, kepada Ibu dosen pembimbing saya Ibu Eva Margaretha Saragih M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan Matematika Ibu Syahriani Sirait M.Pd, Bapak Dekan FKIP Universitas Asahan Bapak Dailami M.Pd, Bapak/Ibu dosen FKIP Universitas Asahan dan para staf Universitas Asahan. Serta kepada Bapak kepala sekolah Drs Sularno dan ibu Sri Santi Sam, S.Pd guru SMA Swasta Daerah Air Joman yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. R., & Hidayah, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(01), 51–60. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v14i01.31080>
- Dianty, R. M., Yurniwati, & Lestari, I. (2023). Pengaruh Flipped Classroom Modifikasi Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 1–10.
- Faoziyah, N., Akhmad, G. R., & Setiawan, D. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pbl. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 490–496. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3555>
- Muflikhah, I. K., & Qona'ah, I. (2024). *Bamboozle: Technology-Based Educational Games to Increase Motivation and Mathematics Learning Results*. 118–125.
- Salsabillah, M., Sabandi, A., Gistituati, N., & Kadri, H. Al. (2020). Budaya Organisasi Sekolah Menengah Kejuruan Melda. *Jurnal Environmental Science*, 3(1), 29–34.
- Silvani, A., Zain, S. S., & Noviyana, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Audio Visual (Youtube) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Menggala Kabupaten Tulang Bawang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 339–348.
- Sintawati, M., Berliana, L., & Supriyanto, S. (2020). Real Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.31604/ptk.v3i1.26-33>

Vol. 4 No. 1, Januari 2026, hlm. 201 – 211

Available online www.jurnal.una.ac.id/index.php/diskrit/index

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Ulum, Z. M., & Kusmaharti, D. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENIT (TGT) BERBANTUAN GAME BAAMBOOZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS LUAS BANGUN DATAR KELAS IV SD HANG TUAH 10 JUANDA*. 09(September).

Ummah, I., & Mutaqin, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(4), 302–310. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>

Yandri, I. A. V., & Nailah. (2019). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Application of cooperative model of Team Games Tournament (TGT) to improve mathematical solve problem ability for Elementary Lev. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(01), 57–68.