



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 Rindiyan¹, Yulis Jamiah², Edy Yusmin³

Universitas Tanjungpura^{1,2,3}

e-mail: noviarindiyan2003@gmail.com

Diterima: 26/5/2026; Direvisi: 10/ 6/2026; Diterbitkan: 16/6/2026

ABSTRAK

Rendahnya prestasi siswa pada materi garis dan sudut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle serta mendeskripsikan hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimen dengan desain One-Shot Case Study pada 32 siswa kelas VIIIE SMP Negeri 8 Pontianak yang dipilih melalui teknik cluster random sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan angket respons siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor 3,95. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 82,03 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87%. Aktivitas siswa selama pembelajaran tergolong aktif dengan persentase 83,40%, sedangkan respons siswa terhadap pembelajaran mencapai 80,73% dan berada pada kategori positif. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Baamboozle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, memperoleh respons positif dari siswa, serta berkontribusi terhadap tingginya capaian hasil belajar matematika pada materi garis dan sudut. Oleh karena itu, model pembelajaran ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mendukung proses belajar matematika di tingkat SMP.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Baamboozle, Hasil Belajar Matematika, Pembelajaran Kooperatif, Garis Dan Sudut.*

ABSTRACT

The low achievement of students in learning lines and angles indicates the need for innovative instructional strategies that can enhance student engagement in the learning process. This study aimed to analyze the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Baamboozle media and to describe students' learning outcomes on the topic of lines and angles. The research employed a quantitative pre-experimental approach using a One-Shot Case Study design involving 32 seventh-grade students of class VIIIE at SMP Negeri 8 Pontianak, selected through cluster random sampling. Data were collected through classroom observations, learning outcome tests, and student response questionnaires, and were analyzed descriptively. The results showed that the implementation of the learning process was categorized as very good, with an average score of 3.95. Students' average learning outcome score reached 82.03, with a classical mastery level of 87%. Student activity during the learning process was classified as active, with a percentage of 83.40%, while student responses toward the learning activities reached 80.73% and were categorized as positive. These findings indicate





that the implementation of the TGT model assisted by Baamboozle media was able to create an active learning environment, generate positive student responses, and contribute to high mathematics learning outcomes on the topic of lines and angles. Therefore, this learning model has the potential to serve as an alternative instructional strategy that supports mathematics learning at the junior secondary school level.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Baamboozle, mathematics learning outcomes, cooperative learning, lines and angles.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa tidak hanya mempelajari konsep dan prosedur perhitungan, tetapi juga dilatih untuk memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang secara efektif agar siswa dapat memahami konsep secara mendalam dan mampu menerapkannya dalam berbagai situasi. Namun, dalam praktiknya pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian siswa sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar.

Salah satu materi matematika yang sering menimbulkan kesulitan bagi siswa adalah materi garis dan sudut. Materi ini menuntut siswa untuk memahami konsep-konsep geometris yang bersifat abstrak serta hubungan antar unsur geometri yang memerlukan kemampuan visualisasi yang baik. Kesulitan dalam memahami konsep dasar garis dan sudut dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi geometri pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SMP Negeri 8 Pontianak. Pembelajaran matematika masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan latihan individu sehingga siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Berdasarkan hasil observasi awal dan data hasil belajar pada materi geometri, hanya sekitar 56% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 44% lainnya belum mencapai ketuntasan. Selain itu, nilai rata-rata kelas masih berada di bawah target yang diharapkan sekolah. Aktivitas siswa selama pembelajaran juga tergolong rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan strategi berbasis aktivitas dan teknologi cenderung menurunkan motivasi belajar siswa (Wardani & Kiptiyah, 2024).

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa menunjukkan adanya kebutuhan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang melibatkan interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa diyakini dapat meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok



heterogen yang dipadukan dengan kompetisi akademik melalui kegiatan turnamen. Melalui mekanisme tersebut, siswa didorong untuk saling membantu memahami materi karena keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh kontribusi setiap anggota. Model TGT terbukti dapat meningkatkan interaksi sosial, motivasi, dan hasil belajar siswa (Astuti et al., 2022; Hermawan & Rahayu, 2020). Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika serta motivasi siswa di berbagai jenjang pendidikan (Karina et al., 2025; Fatimah et al., 2025). Secara teoretis, model ini berlandaskan teori pembelajaran kooperatif Slavin yang menekankan pentingnya kerja sama dan tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan kelompok.

Efektivitas penerapan TGT dapat semakin diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital, salah satunya adalah Baamboozle. Media ini menyediakan berbagai fitur permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Sistem skor, tantangan, dan penghargaan yang terdapat dalam Baamboozle mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Mariani et al., 2022; Sa'diyah et al., 2021). Selain itu, studi terbaru menegaskan bahwa game-based learning berbasis Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam pembelajaran (Wardani & Kiptiyah, 2024; Yuliani, 2025). Dengan demikian, kombinasi antara model TGT dan media Baamboozle berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berbasis teknologi dengan kondisi nyata di lapangan yang masih didominasi metode konvensional. Meskipun penelitian mengenai model TGT maupun media Baamboozle telah banyak dilakukan, kajian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut secara simultan pada materi garis dan sudut di tingkat SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media Baamboozle dalam pembelajaran materi garis dan sudut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle serta mendeskripsikan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut di kelas VII SMP Negeri 8 Pontianak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih inovatif, partisipatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif pra-eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study* yang melibatkan 32 siswa kelas VIIIE SMP Negeri 8 Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Dalam penelitian ini, satu kelompok siswa diberi perlakuan berupa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Baamboozle, kemudian dilakukan pengukuran terhadap keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, hasil belajar, dan respons siswa setelah proses pembelajaran. Prosedur penelitian terdiri atas tahap persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, tahap pelaksanaan pembelajaran TGT berbantuan Baamboozle pada materi garis dan sudut, tahap observasi selama proses pembelajaran berlangsung, serta tahap pengumpulan data melalui tes hasil

belajar dan angket respons siswa. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan angket respons siswa. Seluruh instrumen telah melalui proses validasi oleh tiga orang ahli dan dinyatakan layak digunakan dengan kategori valid. Hasil uji reliabilitas tes hasil belajar menunjukkan koefisien Cronbach's Alpha lebih dari 0,70 yang mengindikasikan tingkat reliabilitas tinggi, sehingga instrumen dinilai konsisten dalam mengukur capaian belajar siswa.

Data dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata dan persentase untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, serta respons siswa berdasarkan kategori interpretasi yang telah ditetapkan. Persentase 81%–100% dikategorikan sangat baik/sangat aktif/sangat positif, 61%–80% baik/aktif/positif, 41%–60% cukup, 21%–40% kurang, dan $\leq 20\%$ sangat kurang. Sementara itu, hasil belajar dianalisis melalui nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal dengan kriteria minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah. Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, respons siswa, dan capaian hasil belajar setelah penerapan model TGT berbantuan Baamboozle pada materi garis dan sudut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Keterlaksanaan Pembelajaran Model TGT Berbantuan Baamboozle

Untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai hasil penelitian, data yang diperoleh dari observasi, tes, dan angket dirangkum dalam Tabel 1. Penyajian ini mencakup aspek keterlaksanaan pembelajaran, capaian hasil belajar, aktivitas siswa, serta respons siswa terhadap penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Baamboozle. Keempat aspek tersebut digunakan untuk menggambarkan bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana siswa merespons strategi pembelajaran yang diterapkan. Melalui penyajian data secara ringkas, hubungan antara proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh dapat diamati secara lebih komprehensif.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian

Variabel	Hasil	Kategori
Keterlaksanaan Pembelajaran	3,95	Sangat Baik
Hasil Belajar (Rata-rata)	82,03	Baik
Ketuntasan Klasikal	87%	Tuntas
Aktivitas Siswa	83,40%	Aktif
Respons Siswa	80,73%	Positif

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan menunjukkan kecenderungan yang konsisten antara kualitas pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang mengombinasikan kerja sama kelompok dan unsur



permainan digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, respons siswa yang baik menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dapat diterima secara positif serta memberikan pengalaman belajar yang menarik. Temuan ini memberikan indikasi bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dan gamifikasi berpotensi mendukung terciptanya proses pembelajaran matematika yang lebih partisipatif dan berorientasi pada keterlibatan siswa.

Hasil Belajar Matematika Siswa

Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh capaian belajar pada kategori baik hingga sangat baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Baamboozle. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa siswa mampu memahami konsep-konsep dasar pada materi garis dan sudut serta menerapkannya dalam penyelesaian soal yang diberikan. Ketuntasan klasikal yang telah melampaui standar yang ditetapkan sekolah menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Baamboozle berkaitan dengan tingginya capaian hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut. Kondisi tersebut juga mengindikasikan bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif dan media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung pemahaman konsep matematika secara lebih optimal.

Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berada pada kategori aktif. Aktivitas yang paling menonjol terlihat pada kerja kelompok, partisipasi dalam permainan akademik, serta keterlibatan dalam diskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan karena adanya unsur kompetisi dan kolaborasi yang terintegrasi dalam model TGT. Interaksi antarsiswa juga terlihat lebih intensif, baik dalam berbagi informasi maupun memberikan bantuan kepada anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis kerja sama dan gamifikasi mampu mendorong partisipasi siswa secara lebih intensif serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Respons Siswa terhadap Pembelajaran

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model TGT berbantuan Baamboozle. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang biasa mereka ikuti. Kehadiran unsur permainan dalam media Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Selain itu, kerja sama kelompok yang diterapkan dalam model TGT membuat siswa lebih percaya diri untuk berinteraksi, bertanya, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan berpotensi mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai capaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle, hasil tes siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategori nilai. Penyajian data pada Tabel 2 bertujuan untuk menunjukkan distribusi kemampuan siswa sehingga dapat diketahui proporsi siswa pada setiap kategori pencapaian hasil belajar.

Tabel 2. Distribusi Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persentase	Kategori
90–100	7	23%	Sangat Baik
80–89	12	40%	Baik
70–79	7	24%	Cukup
< 70	4	13%	Kurang
Jumlah	30	100%	-

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu mencapai penguasaan materi garis dan sudut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Persentase siswa yang berada pada kategori kurang relatif kecil dibandingkan jumlah keseluruhan siswa, sehingga secara umum hasil belajar menunjukkan kecenderungan positif. Distribusi nilai tersebut juga memperkuat temuan sebelumnya mengenai tingginya rata-rata hasil belajar dan tercapainya ketuntasan klasikal. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan Baamboozle tidak hanya berdampak pada peningkatan rata-rata nilai, tetapi juga mampu mendorong sebagian besar siswa mencapai kategori hasil belajar yang baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle berkaitan dengan tingginya capaian hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut. Nilai rata-rata hasil belajar yang berada pada kategori baik serta ketuntasan klasikal yang telah memenuhi standar sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Meskipun desain penelitian yang digunakan tidak memungkinkan penarikan kesimpulan kausal secara langsung, temuan ini memberikan indikasi bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dan gamifikasi digital berpotensi mendukung proses pembelajaran matematika. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Indriani (2025) dan Yanti dan Caska (2025) yang melaporkan bahwa kombinasi TGT dan Baamboozle berkontribusi positif terhadap capaian belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar.

Dari perspektif konstruktivisme, pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Model TGT memfasilitasi proses tersebut melalui pembentukan kelompok heterogen yang memungkinkan siswa saling bertukar ide dan pengalaman belajar. Dalam kegiatan diskusi dan turnamen akademik, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui proses bertanya, menjelaskan, dan memecahkan masalah bersama. Sejalan dengan Lukitasari et al. (2025), interaksi sosial dalam pembelajaran dapat



memperkuat pemahaman konsep karena siswa memperoleh kesempatan untuk menjelaskan, menguji, dan merevisi pemahamannya melalui diskusi dengan teman sebaya.

Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, kompetisi akademik, dan aktivitas permainan memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep secara lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Pada materi garis dan sudut, siswa dituntut memahami hubungan antar konsep yang sering kali bersifat abstrak. Melalui kerja kelompok, siswa dapat saling membantu dalam memahami konsep, mengidentifikasi kesalahan, dan menemukan strategi penyelesaian soal yang tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa nilai, tetapi juga pada proses pembentukan pengetahuan secara kolaboratif yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Jika dibandingkan dengan penelitian Karina et al. (2025) dan Fatimah et al. (2025), temuan penelitian ini menunjukkan kesesuaian dalam hal kontribusi positif model TGT terhadap hasil belajar matematika. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena memadukan model TGT dengan media Baamboozle yang berbasis gamifikasi digital. Integrasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang ditampilkan dalam permainan. Temuan ini juga didukung oleh Lestari dan Rhomdani (2025) serta Febryanti (2025) yang menunjukkan bahwa Baamboozle dapat mendukung keterlibatan siswa dan pemahaman konsep matematika melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Aktivitas siswa yang berada pada kategori aktif menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dan partisipatif. Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya ketergantungan positif dan tanggung jawab individu dalam kelompok. Selama proses pembelajaran, siswa terdorong untuk berkontribusi karena keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh partisipasi setiap anggota. Hasil penelitian ini sejalan dengan Handayani (2022) serta Izzaturrahman dan Fatmah (2025) yang menemukan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Dibandingkan dengan penelitian Wardianti dan Rini (2024) serta Wardani dan Kiptiyah (2024), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Kehadiran Baamboozle tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong partisipasi spontan siswa melalui mekanisme permainan yang kompetitif. Siswa menjadi lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama untuk memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya. Temuan ini diperkuat oleh Rohman dan Khaliza (2025) serta Alfiah dan Sholihah (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Respons siswa yang positif menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Dari perspektif motivasi belajar, suasana kompetitif yang sehat dapat meningkatkan minat, perhatian, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, mereka cenderung menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap mata pelajaran matematika. Temuan ini sejalan dengan Joanna dan Anwar (2024) serta Khasanah (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kerja kelompok dapat meningkatkan motivasi serta sikap



positif siswa terhadap pembelajaran. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini tidak terletak pada pembuktian efektivitas model pembelajaran secara eksperimental, melainkan pada penyajian gambaran implementasi model TGT yang dipadukan dengan media Baamboozle pada materi garis dan sudut di tingkat SMP. Temuan penelitian memberikan indikasi positif bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dan gamifikasi digital berpotensi mendukung aktivitas belajar, respons siswa, serta capaian pembelajaran matematika dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi.

KESIMPULAN

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media Baamboozle memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran matematika pada materi garis dan sudut di kelas VII SMP Negeri 8 Pontianak. Pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, kompetisi akademik, dan media digital berbasis permainan menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik, disertai capaian hasil belajar, aktivitas siswa, dan respons siswa yang berada pada kategori positif. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan kooperatif dan gamifikasi mampu mendukung keterlibatan siswa, meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Selain itu, hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan permainan digital dalam pembelajaran matematika memiliki potensi untuk mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih aktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model TGT dengan media Baamboozle pada pembelajaran materi garis dan sudut di tingkat SMP, yang masih relatif jarang dikaji dalam konteks pembelajaran matematika. Temuan penelitian memberikan indikasi positif mengenai potensi penggunaan pembelajaran kooperatif berbantuan game digital dalam mendukung aktivitas belajar, respons siswa, dan capaian pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat mempertimbangkan penggunaan model tersebut sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif siswa, dengan dukungan sarana dan prasarana digital yang memadai agar proses implementasi berjalan optimal.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *One-Shot Case Study* yang hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok pembandingan maupun pengukuran awal, sehingga hasil penelitian perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan sampel yang lebih luas, serta menguji penerapan model pada materi matematika yang beragam untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi model TGT berbantuan Baamboozle dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R., Gembong, S., & Tanjung, S. (2024). Analisis kesalahan siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita transformasi geometri berdasarkan teori Newman. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 6(3), 312–317. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.264>





- Alfiah, A., & Sholihah, M. A. (2025). Boosting elementary science engagement: A qualitative study of baamboozle-based game learning in Indonesian classrooms. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 132–146. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2726>
- Astuti, A. T., Zulrifan, Z., & Ernidawati, E. (2022). Wordwall-assisted TGT learning models in the solar system materials: Its impact on improving students' concept understanding. *Journal of Natural Science and Integration*, 5(2), 208–217. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v5i2.20158>
- Fatimah, D., Purnomo, A., & Hartatiek, E. (2025). Pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament berbasis media Bamboozle terhadap hasil belajar peserta didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 557–563. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p557-563>
- Febryanti, A. (2025). Effectiveness of implementing TGT-type cooperative model assisted by Baamboozle media on student learning outcomes. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(3), 293–303. <https://doi.org/10.58230/ijier.v2i3.430>
- Fitriani, D. A. (2022). Desain pembelajaran garis dan sudut kelas VII berbasis STEM melalui lesson study untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Semarang). <http://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/3488>
- Handayani, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100–107. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.471>
- Indriani, M. (2025). Pengaruh model pembelajaran Team Games Turnamen (TGT) berbantuan game Baamboozle terhadap pemahaman konsep matematis siswa (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Palembang). <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/3589/>
- Izzaturrahman, R. H., & Fatnah, N. (2025). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pewarisan sifat di kelas IX SMP. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364–374. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i2.3721>
- Joanna, I., & Anwar, K. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan Baamboozle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 321–330. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3680>
- Karina, L., Runtu, P. V., & Maukar, M. G. (2025). Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' mathematics achievement. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1303–1313. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.3457>
- Khasanah, I. N. (2023). Korelasi respon siswa dalam pembelajaran dengan hasil belajar pendidikan agama Islam di SMP Negeri 2 Batanghari (Doctoral dissertation, IAIN Metro). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9087/>
- Lestari, L. P., & Rhomdani, R. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran Baamboozle materi lingkaran terintegrasi model cooperative learning tipe Teams Game Tournament. *STATMAT: Jurnal Statistika dan Matematika*, 7(3), 467–474. <https://doi.org/10.32493/sm.v7i3.49032>
- Lukitasari, M. D., Yuhana, Y., & Mutaqin, A. (2025). Analisis kesulitan belajar matematika siswa SMP dalam memahami konsep bilangan bulat berdasarkan gender. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 6(4), 299–308. <http://dx.doi.org/10.62870/wjirpm.v6i4.33913>



- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2025). Inovasi pembelajaran abad ke-21 melalui media Baamboozle: Upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif pada peserta didik sekolah dasar. *Pawiyatan: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 98–106. <https://e-journal.uingusdur.ac.id/pawiyatan/article/view/13009>
- Untari, A. D. (2022). Game based learning: Alternative 21st century innovative learning models in improving student learning activeness. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 11(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v11i2.11919>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Wardianti, R., & Rini, T. P. W. (2024). Improving student activities and learning outcomes using PBL, TGT models and experimental methods for elementary school students. *Journal Educational Research and Development*, 1(1), 23–32. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/20>
- Yanti, F. R., & Caska, C. (2025). Penerapan model pembelajaran jenis TGT dengan menggunakan aplikasi Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8888–8897. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9333>
- Yuliani, I. (2025). Students' perceptions of Baamboozle as a game-based learning platform in enhancing students' engagement and motivation in EFL classroom. In *2025 7th International Conference on Modern Educational Technology (ICMET)* (pp. 66–71). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICMET67594.2025.11451776>