

SKRIPSI
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA
***BAAMBOOZLE* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR**
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 4 MAJENE



Oleh:
MELATI
H0221321

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA
BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 4 MAJENE

MELATI

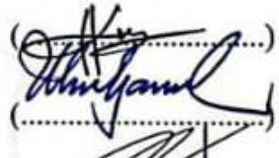
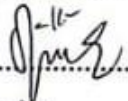
H0221321

Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal: 25 Juni 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Sidang	: Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd (.....)	
Sekretaris Sidang	: Dr. Herna, M.Pd	(.....)
Pembimbing I	: Dr.H.Muh.Jamil Barambangi, M.Pd	
Pembimbing II	: Fauziah Hakim, S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji I	: Sitti Inaya Masrura, S.Pd., M.Pd	
Penguji II	: Dr. Herna, M.Pd	

Majene, 26 Juni 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat
Dekan

Prof. Dr. M. Ruslan, M.Pd
NIP : 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Melati
NIM : H022131
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 26 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Melati

NIM. H0221321

ABSTRAK

MELATI: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smpn 4 Majene. **Skripsi, Majene; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *baamboozle* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Majene. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *nonequivalent control design*. Penelitian dilaksanakan di SMP 4 Majene tahun ajaran 2024/2025, kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik purposive sampling. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar matematika dan angket motivasi belajar matematika serta lembar observasi. Hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji t (*Welch's t-test*) penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *baamboozle* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMPN 4 Majene dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *baamboozle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMPN 4 Majene.

Kata Kunci: kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), media *baamboozle*, hasil belajar matematika, motivasi belajar matematika.

ABSTRACT

MELATI: The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Assisted by Baamboozle Media on the Motivation and Learning Outcomes of Mathematics Students in Class VIII at SMPN 4 Majene. **Thesis, Majene; Faculty of Teacher Training and Education, West Sulawesi University, 2025.**

The purpose of this research is to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) assisted by baamboozle media on the motivation and learning outcomes in mathematics of class VIII students at SMPN 4 Majene. This type of research is quantitative with a quasi-experimental design of a non-equivalent control design. The research was conducted at SMP 4 Majene in the 2024/2025 academic year, with class VIII C as the experimental class and class VIII B as the control class, using purposive sampling as the sampling technique. Data was collected through mathematics learning outcome tests, motivation questionnaires, and observation sheets. The results of the hypothesis test analysis using the t-test (Welch's t-test) indicate that the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) assisted by baamboozle media has a positive effect on the motivation of students in learning mathematics on the subject of flat-sided space in class VIII at SMPN 4 Majene and the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) assisted by baamboozle media has a positive effect on the mathematics learning outcomes of flat-sided space figures for students in class VIII of SMPN 4 Majene.

Keywords: cooperative, Teams Games Tournament (TGT), baamboozle media, math learning outcomes, math learning motivation.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum adalah sarana manusia dalam kembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan memiliki tujuan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, namun dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tersebut terjadi suatu proses pendidikan yaitu proses belajar mengajar (Anwar, 2022, p. 20). Dengan demikian dapat dipahami bahwa melalui proses pendidikan, dapat memberikan ilmu kepada setiap individu untuk dapat mengembangkan potensi diri sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan bagi bangsa. Menyadari bahwa hal tersebut sangat penting, maka pendidikan harus diajarkan mulai dari usia dini sampai dengan dewasa. Dengan melalui pendidikan diharapkan masing-masing individu dapat menunjukkan kompetensi yang dimiliki dan dapat menerapkan kemampuan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia ada berbagai macam mata pelajaran yang harus diajarkan, matematika adalah salah satunya (Handayani, 2022, p. 101).

Matematika termasuk mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan. Sebagai ilmu dasar, matematika sangat berperan dalam membantu siswa mengembangkan pola pikir serta daya nalar (Jana & Supiati, 2019, p. 89). Walaupun banyak siswa menganggap matematika sulit, namun mata pelajaran ini tetap menjadi pelajaran yang ada pada kurikulum di setiap jenjang. Pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang penting untuk dipelajari karena memiliki manfaat untuk digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Dengan belajar matematika, sifat kritis dan kecermatan siswa dapat terbentuk. Oleh karena itu pemahaman mengenai konsep dasar pelajaran matematika harus dipahami dengan baik sejak dini (Zebua, 2022, p. 44). Akan tetapi, tak sedikit siswa yang menganggap matematika sulit dan membosankan, oleh karena itu diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengajar agar siswa dapat termotivasi untuk belajar (Armin & Astuti, 2021, p. 179).

Motivasi merupakan peranan penting yang harus dimiliki oleh semua orang supaya orang tersebut dapat mencapai tujuan dan harapannya karena motivasi

dapat menimbulkan rasa optimis (Nurhayati dkk, 2018, p. 2). Motivasi belajar adalah faktor yang memicu semangat siswa dalam belajar serta menjadi pendorong bagi siswa untuk tetap giat dalam belajar (Yanti dkk, 2023, p. 152). Motivasi belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, tingkat motivasi belajar siswa menjadi faktor penentu keaktifan mereka, khususnya pada pelajaran matematika di mana konsentrasi sangat diperlukan sehingga bisa memahami materi yang disampaikan (Nurhayati, 2023, p. 2). Akan tetapi, pada kenyataannya ada banyak siswa yang merasa bahwa matematika pelajaran yang susah dipelajari dan membosankan, sehingga motivasi belajar yang seharusnya dimiliki siswa dalam mempelajari matematika agar dapat memahami materi justru tidak ada. Motivasi belajar yang kurang pada siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar mereka, beberapa siswa dengan tingkat motivasi rendah dalam belajar matematika sehingga mendapatkan hasil belajar yang rendah (Amallia & Unaenah, 2018, p. 124).

Hasil belajar merupakan bukti nyata bahwa seseorang telah belajar, yang menjadi indikator keberhasilan siswa dalam belajar (Handayani & Subakti, 2021, p. 152). Nilai yang didapat siswa dari ujian atau ulangan menjadi indikator hasil belajar mereka, yang dimana dari hasil belajar tersebut dapat menjadi evaluasi untuk menilai kemampuan setiap siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi tolak ukur guru dalam menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang dilaksanakan. Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari seberapa baik hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Yandi dkk., 2023, p. 14).

Berdasarkan hasil observasi awal yaitu pengamatan langsung dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024 dengan guru matematika siswa kelas VII SMPN 4 Majene, ditemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran yang monoton yaitu model konvensional, tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang semangat belajar matematika siswa, sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar. Dari pengamatan langsung yang dilakukan di kelas VII C terlihat ada sekitar 22 siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, ada yang bercerita dengan teman sebangku saat pembelajaran berlangsung, tidak sungguh-sungguh mengerjakan latihan yang diberikan guru, tidak berani dalam mengeluarkan

pendapat, kurang berani untuk menjawab pertanyaan guru dan mengajukan pertanyaan, bahkan ada yang bermain-main sendiri di mejanya, dari 22 siswa ada sekitar 3 orang yang pindah-pindah tempat duduk selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara bersama guru matematika kelas VII yang mengatakan bahwa “selama saya mengajar, siswa di kelas VII C memang memiliki motivasi belajar yang rendah, mereka sering tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, tidak ada yang menjawab saat diberikan pertanyaan, kurang berani dalam bertanya, sering bercerita dengan teman sebangku, dan juga bermain sendiri di mejanya”.

Kemudian saya kembali melaksanakan observasi susulan pada 24 oktober 2024 setelah kelas VII naik kelas VIII dan wawancara kepada guru matematika kelas VIII dan menemukan masalah yang sama yaitu siswa kelas VIII memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Rata-rata hasil belajar siswa masih di bawah dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) atau masih kurang dari KKTP yang ditetapkan yaitu 70, sementara rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas VIII C sebesar 40,16.

Karena pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada motivasi belajar siswa, dan karena tingkat motivasi memiliki dampak pada hasil belajar, guru harus memiliki kreativitas untuk mendesain pembelajaran semenarik mungkin agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Japa (Avivah & Suryaningrat, 2019, p. 172) bahwa “guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di mana siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar mengajar”. menerapkan model pembelajaran yang tepat serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan (Avivah & Suryaningrat, 2019, p. 172) .

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam kelas. Berdasarkan penjelasan Rusman (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017, p. 164) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dengan cara membentuk siswa dalam kelompok kecil yang di mana anggotanya dapat terdiri dari 5 hingga 7 orang siswa, dengan anggota yang memiliki variasi dalam hal kemampuan, suku atau ras, dan jenis kelamin yang berbeda. Kemudian menurut Tritanto (Rahmawati, 2019, p. 72)

model pembelajaran ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang memuat elemen permainan, di mana siswa berlomba dengan anggota kelompok lain guna meraih poin tambahan bagi tim mereka. Diharapkan penerapan model pembelajaran tersebut dapat mendorong peningkatan motivasi serta hasil belajar matematika siswa pada pelajaran matematika. Sesuai dengan hasil penelitian Armin & Astuti (2021, p. 182) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam belajar matematika. Selain itu Asih (2017, p. 180) juga dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa di mata pelajaran matematika. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Damayanti & Apriyanto (2017, p. 243) mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar matematika siswa, selaras dengan itu Solihah (2016, p. 52) menyatakan penggunaan pembelajaran kooperatif TGT berdampak pada hasil belajar matematika siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media ajar berperan penting sebagai pendukung model yang digunakan. Apalagi di era saat ini penggunaan media digital sangat dibutuhkan hal ini karena hampir setiap bidang kehidupan telah menggunakan teknologi dan penggunaan teknologi pada bidang pendidikan sangat bermanfaat untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran diperlukan oleh guru guna mendukung siswa dalam memahami materi serta dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, di mana media pembelajaran pada umumnya memiliki manfaat untuk memudahkan interaksi guru dengan siswa dapat lebih efektif dalam pembelajaran (Iskandar dkk, 2022, p. 3). Dengan bantuan media pembelajaran, siswa dapat lebih fokus yang akan berdampak positif pada motivasi belajar siswa (Kusyani & Ray, 2023, p. 467). Untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik, guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti *Baamboozle*.

Baamboozle merupakan suatu media pembelajaran digital yang merupakan jenis permainan *edu games* menyerupai lomba cerdas (Iskandar dkk, 2022, p. 3). *Baamboozle* adalah media pembelajaran *online* berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan kuis. Dalam *Baamboozle* tersedia suatu permainan

yaitu kuis, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat membuat siswa termotivasi agar semangat saat memasuki pembelajaran (Muliadi Gus dkk, 2023, p. 66). Selain digunakan untuk mengadakan kuis *Baamboozle* merupakan media yang dimainkan secara berkelompok (May dkk, 2024, p. 62) sehingga media ini sesuai untuk dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT yang menekankan pada kerja kelompok, permainan, dan penghargaan kelompok (Gulo, 2020, p. 35). Sehingga guru dapat memanfaatkan media *Baamboozle* untuk meningkatkan ketertarikan siswa agar lebih termotivasi dalam belajar. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian Khoiro dkk (2023, p. 519) bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media dalam pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan minat siswa dan motivasi belajar siswa. Selaras dengan hasil penelitian oleh Iskandar dkk (2022, p. 5) penelitian tersebut turut menyatakan bahwa *Baamboozle* sebagai media pembelajaran dapat mendorong peningkatan antusias belajar pada diri siswa.

Mengacu pada latar belakang di atas, peneliti melaksanakan suatu penelitian yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 4 Majene

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang muncul yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Kurangnya media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dalam upaya mendorong motivasi siswa.
3. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika yang masih kurang.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, dan tidak memungkinkan setiap masalah yang ada untuk diteliti, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini hanya pada:

1. Yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMPN 4 Majene
2. Materi yang diajarkan adalah materi bangun ruang sisi datar yaitu kubus, balok, prisma, dan limas.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle*
4. Parameter yang diukur adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar.

Berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 4 Majene?.
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 4 Majene?.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 4 Majene.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 4 Majene.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat kepada beberapa pihak berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan menjadi sumber ilmiah dijadikan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan model TGT berbantuan media *Baamboozle* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat memperluas pengetahuan dan penerapan nyata tentang bagaimana penggunaan model TGT dan media pembelajaran *Baamboozle* motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pembelajaran matematika setelah

b. Bagi Guru dan Calon guru

Dapat menambah pengetahuan dan menjadi sumber pelajaran bagi guru dan calon guru dalam memanfaatkan model TGT dan media *Baamboozle* dalam belajar matematika.

c. Bagi Siswa

Diharapkan siswa memperoleh keterlibatan langsung dalam belajar pembelajaran aktif dengan model TGT dan media *Baamboozle*, serta siswa dapat tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model dan media pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMPN 4 Majene tahun ajaran 2024/2025 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMPN 4 Majene.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMPN 4 Majene.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Mengacu pada hasil penelitian, dapat menjadi dasar pertimbangan untuk memfasilitasi guru sehingga dapat menerapkan model pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle*.

2. Bagi Guru

Guru disarankan dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik dengan mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini

dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* dalam jangka waktu yang lebih panjang agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk beradaptasi dengan perlakuan yang diberikan juga peneliti dapat mengamati bagaimana perubahan motivasi dan hasil belajar siswa dari waktu ke waktu atau dalam jangka panjang.

- b. Disarankan agar perumusan hipotesis benar-benar didasarkan pada kajian literatur dan temuan penelitian sebelumnya yang relevan. Jika berencana menggunakan hipotesis statistik satu pihak, pastikan bahwa alasan untuk memilih hipotesis tersebut konsisten dengan arah temuan dari penelitian terdahulu.
- c. Disarankan untuk mendesain metode dan teknik penyajian materi yang menarik dan interaktif. Mengingat model TGT tidak secara spesifik mengatur detail penyajian materi, hal ini memberikan kebebasan dan peluang bagi peneliti untuk berkreasi dalam menyajikan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufik, I. (2017). *Matematika Kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Kemendikbud.
- Anwar, M. (2022). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media
https://books.google.co.id/books?id=qRm6EAAAQBAJ&pg=PA19&dq=pengerti+pendidikan&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_searc&sa=X&sqi=2&pj=1&ved=2ahUKEwj15Y7kgZKGAXV5yDgGHdS_oBqoQ6AF6BAGLEAM#v=onepage&q=pengertian%20pendidikan&f=false
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., Daniar, A. S., & Wijayama, B. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*: Cahya Ghani Recovery.
https://books.google.co.id/books/about/Model_Pembelajaran_Kooperatif.html?id=GFfQEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133.
<https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/414>.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *jurnal kependidikan*, 12(2).125
- Asih, J. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas Vi Sd Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(2), 174.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4585>
- Avivah, N. M., & Suryaningrat, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(2), 171.
<https://doi.org/10.20961/shes.v2i2.38613>
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133.
<https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/414>
- Casta. (2024). *Teknik Analisis Manajemen Balanced Scorecard, Evaluasi Kirk Patric, dan Analisis SWOT*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
https://books.google.co.id/books?id=zf8xEQAAQBAJ&pg=PA49&dq=kriteria+gain+ternormalisasi&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&sqi=2&ved=2ahUKEwjh-vfK3f-LAXWkyzgGHf9yAbkQ6AF6BAGKEAM#v=onepage&q=kriteria%20gain%20ternormalisasi&f=false

- Damayanti, S., Apriyanto, M.T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 02 (02), 235-244. DOI: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-00
- Gulo, F. (2020). Tinjauan Teologis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) [A Theological Review of the TGT Type Cooperative Learning Model]. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 2(2), 31. <https://doi.org/10.19166/dil.v2i2.2048>
- Hakim, T . (2000). Belajar Secara Efektif : PT. Niaga Swadya. https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_secara_Efektif/-cMn5UtUwjAC?hl=en
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi The Noor. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna100>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/414>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). *Pengaruh Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 5(1), 151–164.
- Hayani, S. (2021). Motivasi belajar matematika menggunakan pembelajaran online dan kaitannya dengan ketersediaan sarana dan prasarana belajar pada masa pandemi covid-19 di sekolah dasar negeri 111 pekanbaru. *Repository UIN*. <http://repository.uin-suska.ac.id/44608/>
- Husamah., Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarono, P.,(2016). Belajar dan Pembelajaran. Malang:Universitas Muhammadiyah Malang. https://books.google.co.id/books?id=F5xjDwAAQBAJ&pg=PA151&dq=Taksonomi+bloom&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjerv-YtduLAXVJzjgGHe-AHKsQ6AF6BAgEEAM#v=onepage&q=Taksonomi%20bloom&f=false
- Iskandar, Sofyan; Rosmana, S Primanita; Agnia, Adela; Farhatunnisa, Gaida; Fireli, Pingkan; Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Iskandar., Jaya, A., Warti, R., Zaini. (2022). Statistika Pendidikan (Teori dan Aplikasi SPSS). Jawa tengah: PT. Nasya Expanding Management. https://books.google.com/books/about/STATISTIK_PENDIDIKAN.html?hl=id&id=YW9mEAAAQBAJ#v=onepage&q=Uji%20welch's%20t-test%20data%20tidak%20homogen&f=false

- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
https://books.google.com/books/about/Statistika_Untuk_Penelitian_Pendidikan_d.html?hl=id&id=D9B1DwAAQBAJ#v=onepage&q=Uji%20welch's%20t-test&f=false
- Isrok'atun., & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
https://www.google.co.id/books/edition/Model_Model_Pembelajaran_Matematika/5xwmEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Jamaluddin., Asfar, I. T., & Asfar, I. A. (2020). *Model Pembelajaran GO CAR Guided, Orientation, Chalenge, Analysis dan Review*. Jawa Barat : CV Jejak.
https://books.google.co.id/books?id=1AkREAAAQBAJ&pg=PA74&dq=skor+keterlaksanaan+pembelajaran+oleh+guru&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwisqsro6f-LAXULTGwGHVkiBwEQ6AF6BAgHEAM#v=onepage&q=skor%20keterlaksanaan%20pembelajaran%20oleh%20guru&f=false
- Jana, P., & Supiati, E. (2019). Efektivitas model problem based learning ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 88–93.
<https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.745>
- Kadir. Abdul. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–71. <https://core.ac.uk/download/pdf/231137378.pdf>
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kurniawati, E. (2019). *Deskripsi Motivasi Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII Di SMP IT Bunayya Pekanbaru*.
<https://repository.uir.ac.id/5537/1/106410145.pdf>
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, November*, 465–480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>
- Muliadi Gus, G. (2023). *Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi*. 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>

- Mundir (2012). Statistik Pendidikan. Jember: STAIN Jember Press.
- Nurfadillah, S dkk. (2021). Media Pembelajaran. Jawa barat :CV Jejak, Anggota IKAPI.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LSYMB7_BL2&sig=5jInnzBMY_yHnSmhB8xUiwTHrw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12.
- Nurhayati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Game Turnamens) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan. *Journal on Education*, 5(4), 16786–16809.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2875>
- Octavia, S. (2020). Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
https://books.google.co.id/books?id=ptjuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=model+pembelajaran+adalah&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwj9Z7Mr5mGAxWmi2MGHX63DtkQ6AF6BAgNEAM#v=onepage&q=model%20pembelajaran%20adalah&f=false
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Putra, R. A., Hanggara, A. (2019) Analisis data kuantitatif. Surabaya: CV Jakad media publishing. https://books.google.co.id/books?id=_O-aEAAQBAJ&pg=PA25&dq=data+dikatakan+reliabel+apabila+nilai+apa&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwi1gJuV87WMAxVKzDgGHX9RFkQQ6AF6BAgHEAM#v=onepage&q=data%20dikatakan%20reliabel%20apabila%20nilai%20apa&f=false
- Purnomo., Santyadiputra, G.S., Juniantari, M. (2023). Statistika Komparatif; Konsep, Metode, dan Aplikasinya. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
https://books.google.com/books/about/Statistik_Komparatif_Konsep_Metode_dan_A.html?hl=id&id=4n89EQAAQBAJ#v=onepage&q=Uji%20welch's%20t-test&f=false
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>

- Purwanto, E (2023). Model Pembelajaran Matematika Di Era Millenium Ke Tiga. Yogyakarta: Garudhawaca.
https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Matematika_di_Era_Mil/wGreEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tgt+dalam+pembelajaran+matematika&pg=PA86&printsec=frontcover
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Restiana, D. dkk (2023) Strategi Pembelajaran. Selat Media.
<https://share.google/DA8UQOIx7WIEb5coI>
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). The Effect of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in secondary schools of Bangladesh. *Journal of Research in Mathematics Education*, 4(3), 271–287. <https://doi.org/10.17583/redimat.2015.1519>
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Pendidikan; Kuantitatif, kuliatif, kombinasi , R &D dan penelitian pendidikan. Bandung; ALVABETA.
- Sulistio, A & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. EUREKA MEDIA AKSARA: Parbalingga
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP I*(1).
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010>
- Uno, H. (2023) Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan. Jakarta:PT Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=IOqoEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:mSIX7Md0EUKJ:scholar.google.com/&ots=JQfli6o5BV&sig=5ukyTRIyEWkJCXVc1HzZiQRMfk8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Veronika, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd It Al-Muhsin Metro. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro. [ECHA VERONIKA_1901031025.pdf](#)
- Yanti, R., Raharjo., Rosyidin, I dkk (2023). Ilmu Pendidikan: Panduan Komprehensif untuk pendidik. Jambi: PT. Sonpdia Publishing Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/ILMU_PENDIDIKAN_Panduan_Komprehensif_unt/nL7MEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+motivasi+menurut+huitt&pg=PA151&printsec=frontcover
- Yanti, F. A.,& Hamzah, S., (2024). Statistik Parametrik. Yogyakarta:Deepublish Digital.[https://books.google.com/books/about/Statistik_Parametrik_untuk_Penelitian_Pe.html?hl=id&id=maIUEQAAQBAJ#v=onepage&q=pengertian%](https://books.google.com/books/about/Statistik_Parametrik_untuk_Penelitian_Pe.html?hl=id&id=maIUEQAAQBAJ#v=onepage&q=pengertian%20parametrik)

- 20uji%20t&f=false Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/414>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuliana (2020). Pendidikan Progresif John Dewey. Banjarmasin: A-Empat. https://books.google.com/books/about/Pendidikan_Progresif_John_Dewey_Tinjauan.html?hl=id&id=bsxVEAAQBAJ#v=onepage&q&f=false
- Zebua, T. (2020). Motivasi Dalam Belajar Matematika. Gunungsitoli : *GUEPEDIA* https://books.google.co.id/books?id=7fxMEAAQBAJ&pg=PA75&dq=klasifikasi+motivasi+belajar+matematika+siswa&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwizwMjg2f-LAXVMwjgGHTqtM9MQ6AF6BAGIEAM#v=onepage&q=klasifikasi%20motivasi%20belajar%20matematika%20siswa&f=false
- Zebua, T. (2022). Permainan Tradisional Nias dan Matematika (Etnomatematika Nias).Bengkulu:*GUEPEDIA*https://books.google.co.id/books?id=QGiKEAAQBAJ&pg=PA41&dq=pengertian+matematika&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiNhmFgZKGAXXi1jgGHcbhC_EQ6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=pengertian%20matematika&f=false