

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL  
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN BAAMBOOZLE  
PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR DI KELAS VA  
SDN 18 KAMPUNG BARU KOTA PADANG**

Fatma Pertiwi Setiawati<sup>1</sup>, Syafri Ahmad<sup>2</sup>

<sup>12</sup>PGSD, Universitas Negeri Padang

[1pertiwisetiawatif@gmail.com](mailto:pertiwisetiawatif@gmail.com), [2syafriahmad@fip.unp.ac.id](mailto:syafriahmad@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students (class VA) at SD Negeri 18 Kampung Baru, Padang City, which are caused by the suboptimal implementation of innovative learning models by teachers, learning that is not yet game-based and less challenging, the absence of group-based learning, and teacher-centered instruction that makes the learning process less enjoyable for students. This study aims to describe the improvement of students' learning outcomes in the topic of Plane Figure Perimeter through the implementation of the Team Games Tournament model assisted by Baamboozle. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) with qualitative and quantitative approaches conducted in two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results show an improvement in mathematics learning outcomes from cycle I to cycle II, where the average score of lesson module assessment in cycle I was 93.74 (Very Good) and increased to 98.43 (Very Good) in cycle II, the teacher's implementation aspect score in cycle I was 83.92 (Good) and increased to 96.42 (Very Good) in cycle II, and students' learning outcomes in cycle I with average scores of attitude 75.61 (Fair), skills 77.62 (Fair), and knowledge 75.60 (Fair) improved in cycle II to average scores of attitude 85.17 (Good), skills 86.10 (Good), and knowledge 86.29 (Good). Thus, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament model assisted by Baamboozle is effective in improving students' learning outcomes on the topic of Plane Figure Perimeter in class VA at SD Negeri 18 Kampung Baru, Padang City*

*Keywords: Learning Outcomes, Team Games Tournament Model, Baamboozle.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang, yang disebabkan oleh belum optimalnya penerapan model pembelajaran inovatif oleh guru, pembelajaran yang belum berbasis permainan dan kurang menantang, belum diterapkannya pembelajaran berkelompok, serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga kurang menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Keliling Bangun Datar melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan

Bamboozle. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Matematika dari siklus I ke siklus II, dimana nilai rata-rata penilaian modul ajar pada siklus I sebesar 93,74 (Sangat Baik) meningkat menjadi 98,43 (Sangat Baik) pada siklus II, nilai pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru pada siklus I sebesar 83,92 (Baik) meningkat menjadi 96,42 (Sangat Baik) pada siklus II, serta hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan rata-rata nilai sikap 75,61 (Cukup), keterampilan 77,62 (Cukup), dan pengetahuan 75,60 (Cukup) meningkat pada siklus II menjadi rata-rata nilai sikap 85,17 (Baik), keterampilan 86,10 (Baik), dan pengetahuan 86,29 (Baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Games Tournament berbantuan Bamboozle efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keliling Bangun Datar di kelas VA SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Team Games Tournament, Bamboozle.

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses sistematis yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep, prinsip, dan keterampilan berhitung serta penalaran logis melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran matematika telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi digital dalam era digitalisasi saat ini (Zakhi Restu Pratama, 2025). Penggunaan teknologi memberikan kontribusi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika (Dima Iqbal Firdaus, 2025). Penggunaan teknologi dalam

pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih cepat dan efektif, serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Saputra et al., 2023). Sehingga pembelajaran berbasis teknologi sangat tepat diterapkan pada pembelajaran matematika disekolah dasar (Ahmad et al., 2022). Pada Pembelajaran era digital saat ini pembelajaran yang sangat penting untuk dipelajari salah satunya adalah pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses interaktif antara guru dan peserta didik dalam mengembangkan model pembelajaran berpikir dan logis yang

telah dibuat oleh guru dengan menggunakan metode agar pembelajaran matematika lebih berkembang dan tumbuh secara optimal, peserta didik mampu belajar secara lebih efektif dan efisien(Widayati, 2022). Tujuan utama pembelajaran matematika adalah membekali peserta didik dengan kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari(Nurhaswinda, Dila Yunita Sari Br Manik, Elva Khaira, Rani Deswita, Rizqy Rianto, Muhammad Zikri Rabbani, 2026).

Pembelajaran matematika juga memiliki peran krusial dalam mengembangkan pola pikir yang logis dan terstruktur bagi peserta didik terutama di sekolah dasar. Salah satu materi pembelajaran matematika yang dipelajari di sekolah dasar adalah keliling bangun datar.

Keliling bangun datar merupakan garis yang mengelilingi bangun. Peserta didik dikenalkan terlebih dahulu dengan benda-benda konkrit yang ada sekitarnya yang merupakan bangun datar. Pada fase C peserta didik menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya.

Proses pembelajaran matematika yang ideal seharusnya memberikan peserta didik kesempatan untuk memanipulasi benda, melihat ide melalui gambar, dan membangun pengetahuan secara mandiri(Erawati et al., 2025).

Pada hasil observasi yang dilakukan di kelas VA SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran matematika. Ditemukan beberapa permasalahan dari segi guru yaitu guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, guru belum menerapkan proses pembelajaran berbasis permainan serta menantang. kurangnya penggunaan sumber belajar, guru belum maksimal dalam menerapkan pembelajaran berkelompok, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul *deep learning* juga mengalami beberapa permasalahan, yaitu: guru kurang inovatif dalam merancang modul ajar dengan pendekatan *Deep*

*Learning* sebagai panduan dalam mengajar; kegiatan pembelajaran yang disusun pada modul ajar tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh guru didalam proses pembelajaran.

Kondisi ini tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, pembelajaran tidak menyenangkan, tidak menantang dan peserta didik menjadi pasif, dan rasa ingin tahu peserta didik rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan inovatif dan sesuai. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah yang dihadapi tersebut adalah model *Team Games Tournamen* (TGT).

*Team Games Tournamen* (TGT) adalah model pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dan permainan kompetitif, di mana peserta didik saling berkolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah, kemudian berkompetisi dalam turnamen untuk meraih penghargaan (Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, 2024).

TGT bertujuan untuk mencapai hal-hal untuk menginspirasi peserta didik dalam membantu satu sama lain dalam mempelajari keterampilan yang

diajarkan guru kepada mereka, yang pada akhirnya menghasilkan skor untuk setiap anggota tim. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk mengupayakan penguasaan materi yang akan mempengaruhi kemampuannya berpikir kritis dan aktif. Tidak hanya itu model TGT memiliki kelebihan yaitu; mampu meningkatkan kerja sama, kebaikan budi, kepekaan, serta toleransi antar peserta didik. Selain itu, model ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus pada tugas, menghargai perbedaan individu, dan menguasai materi secara mendalam meskipun dengan waktu yang terbatas (Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, 2024). Agar pengimplementasian model TGT ini lebih efektif pada proses pembelajaran matematika, maka dapat dibantu dengan menggunakan *Bamboozle*.

*Bamboozle* merupakan salah satu platform yang membantu pengguna membuat kuis yang menyenangkan sekaligus menantang. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kompetitif, yang memungkinkan peserta didik bermain sambil belajar. *Bamboozle* mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam

pembelajaran mereka sendiri daripada hanya menerima informasi secara pasif(Situmorang et al., 2025).

Penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang, serta mengukur pemahaman mereka secara efektif melalui hasil permainan kuis(Nailis Sa'adah, Bagas Aditya A, Ahmad Aris H, Lia Ananta, Widiya Nurul W, 2025). *Baamboozle* memiliki keunggulan yang terletak pada fitur kuisnya yang menarik dan interaktif, sehingga suasana belajar dapat menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan kemudahan penggunaannya baik secara perorangan maupun kelompok, *Baamboozle* efektif dalam membangkitkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung(Arizkia Dwi Kamila, Chrisnaji Banindra Yudha, 2025). Dengan menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* ini, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik didalam proses pembelajaran yang awalnya pasif menjadi aktif, serta mendorong peserta didik memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Membantu peserta

didik menghilangkan keragu-raguan, serta menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, Penelitian ini menerapkan Model yaitu *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* sebagai inovasi pembelajaran. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperbaiki hasil kegiatan belajar pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika di kelas VA SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang. Adapun dengan tujuannya adalah sebagai untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian reflektif dan sistematis yang dilakukan oleh guru di

kelasnya sendiri untuk mengatasi permasalahan pembelajaran melalui tindakan terencana dan berulang guna memperbaiki serta meningkatkan proses dan hasil belajar secara optimal. PTK ini bertujuan untuk peningkatan proses dan hasil pembelajaran Matematika melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif serta kuantitatif.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Januari-Juni) pada tahun ajaran 2025/2026 di kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. 27 peserta didik yang terdiri dari 19 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Penelitian tindakan kelas dilakukan terdiri dari dua siklus, dimulai dari siklus I yang terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri dari 1 pertemuan.

Prosedur ini mengikuti empat tahap, yaitu perencanaan-pelaksanaan-Tindakan-pengamatan-refleksi. Pada tahapan perencanaan, peneliti menyusun modul pembelajaran (ajar), menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran

media, LKPD, Bahan Ajar, Soal Evaluasi, serta menyusun instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar. di mana peneliti bertindak sebagai sebagai seorang guru dan guru kelas sebagai pengamat (observer). Tahap pengamatan dilakukan untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran. Fase refleksi bertujuan untuk menganalisis hasil dari langkah tersebut dan mengidentifikasi perbaikan untuk siklus berikutnya.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dan pembahasan studi tentang penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang pada semester kedua tahun ajaran 2025/2026. Studi ini dilakukan dengan peneliti berperan sebagai guru dan guru kelas berperan sebagai pengamat.

## **Siklus I Pertemuan I**

### **Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan modul ajar *deep learning* dengan mengembangkan materi pembelajaran Fase C dengan capaian pembelajaran Menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya; menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut pada bangun datar atau yang dibentuk dari dua garis berpotongan. Berdasarkan capaian pembelajaran di atas, peneliti menurunkan beberapa tujuan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dijelaskan pada siklus I pertemuan I ini adalah materi "Menentukan Keliling Segitiga". Peneliti merancang materi dari buku guru, buku peserta didik, dan buku penunjang lainnya yang relevan dengan topik materi yang diajarkan. Media yang digunakan PPT interaktif. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan LKPD, lembar evaluasi peserta didik, disertai dengan kunci jawaban, lembar penilaian awal pembelajaran, proses pembelajaran,

akhir pembelajaran dan mempersiapkan angket penilaian.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup dengan Sintak Model *Team Games Tournament* yaitu penyajian kelas, Belajar Kelompok, Permainan, Pertandingan, Penghargaan Kelompok.

### **Pengamatan**

Observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai observer menggunakan lembar pengamatan modul ajar, kegiatan guru, dan aktivitas peserta didik dengan kriteria SB, B, C, dan K. pada pengamatan modul ajar siklus I pertemuan I memperoleh skor 59 dari 64, maka nilai adalah 92,18 dengan predikat Sangat Baik (SB). Pengamatan aktivitas guru skor yang diperoleh 24 dari 28 dengan nilai rata-rata 85,71 (B). Pengamatan aktivitas peserta didik skor yang diperoleh 23 dari 28 dengan nilai rata-rata 82,14 (B).

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Pada siklus I Pertemuan II, hasil belajar peserta didik pada aspek sikap menggunakan rubrik penilaian sikap Profil Dimensi Lulusan (Bernalar Kritis, Kolaborasi, dan Komunikasi)

diperoleh rata-rata 73,44 (C). Aspek keterampilan diperoleh 75,93 (C). Aspek pengetahuan diperoleh rata-rata 72,59 (C).

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan I ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan I akan diperbaiki pada siklus I pertemuan II.

**Tabel. 1 Analisis Penelitian Siklus I Pertemuan**

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan
1.	Modul Ajar	92,18
2.	Aspek Guru	85,71
3.	Aspek Peserta Didik	82,14
4.	Hasil Belajar	73,98

### **Siklus I Pertemuan II**

#### **Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan modul ajar *deep learning* dengan mengembangkan materi pembelajaran Fase C dengan capaian pembelajaran Menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya; menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut pada bangun datar atau yang dibentuk dari dua garis berpotongan. Berdasarkan capaian pembelajaran di atas, peneliti menurunkan beberapa tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran yang dijelaskan pada siklus I pertemuan II ini adalah materi "Menentukan Keliling Segi Empat". Peneliti merancang materi dari buku guru, buku peserta didik, dan buku penunjang lainnya yang relevan dengan topik materi yang diajarkan. Media yang digunakan PPT interaktif. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan LKPD, lembar evaluasi peserta didik, disertai dengan kunci jawaban, lembar penilaian awal pembelajaran, proses pembelajaran,

akhir pembelajaran dan mempersiapkan angket penilaian.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup dengan Sintak Model *Team Games Tournament* yaitu penyajian kelas, Belajar Kelompok, Permainan, Pertandingan, Penghargaan Kelompok.

### **Pengamatan**

Observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai observer menggunakan lembar pengamatan modul ajar, kegiatan guru, dan aktivitas peserta didik dengan kriteria SB, B, C, dan K. pada pengamatan modul ajar siklus I pertemuan II memperoleh skor 61 dari 64, maka nilai adalah 95,31(SB) dengan predikat Sangat Baik (SB). Pengamatan aktivitas guru skor yang diperoleh 25 dari 28 dengan nilai rata-rata 89,28 (B). Pengamatan aktivitas peserta didik skor yang diperoleh 24 dari 28 dengan nilai rata-rata 85,71 (B).

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Pada siklus I Pertemuan II, hasil belajar peserta didik pada aspek sikap menggunakan rubrik penilaian sikap Profil Dimensi Lulusan (Bernalar Kritis, Kolaborasi, dan Komunikasi)

diperoleh rata-rata 77,77 (C). Aspek keterampilan diperoleh 79,93 (C). Aspek pengetahuan diperoleh rata-rata 78,51(C).

**Tabel. 2 Analisis Penelitian Siklus I**  
**Pertemuan II**

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan
1.	Modul Ajar	95,31
2.	Aspek Guru	89,28
3.	Aspek Peserta Didik	85,71
4.	Hasil Belajar	78,73

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Meskipun telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala

kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan II akan diperbaiki pada siklus II.

## **Siklus II**

### **Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan modul ajar deep learning dengan mengembangkan materi pembelajaran Fase C dengan capaian pembelajaran Menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya; menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut pada bangun datar atau yang dibentuk dari dua garis berpotongan. Berdasarkan capaian pembelajaran di atas, peneliti menurunkan beberapa tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran yang dijelaskan pada siklus II ini adalah materi "Menentukan Keliling Segi Empat". Peneliti merancang materi dari buku guru, buku peserta didik, dan buku penunjang lainnya yang relevan dengan topik materi yang diajarkan. Media yang digunakan PPT interaktif. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan LKPD, lembar evaluasi peserta didik, disertai dengan kunci jawaban, lembar penilaian awal

pembelajaran, proses pembelajaran, akhir pembelajaran dan mempersiapkan angket penilaian.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup dengan Sintak Model *Team Games Tournament* yaitu penyajian kelas, Belajar Kelompok, Permainan, Pertandingan, Penghargaan Kelompok.

### **Pengamatan**

Observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai observer menggunakan lembar pengamatan modul ajar, kegiatan guru, dan aktivitas peserta didik dengan kriteria SB, B, C, dan K. pada pengamatan modul ajar siklus II memperoleh skor 63 dari 64, maka nilai adalah 98,43 (SB). Pengamatan aktivitas guru skor yang diperoleh 26 dari 28 dengan nilai rata-rata 92,85 (SB). Pengamatan aktivitas peserta didik skor yang diperoleh 24 dari 28 dengan nilai rata-rata 96,42 (SB).

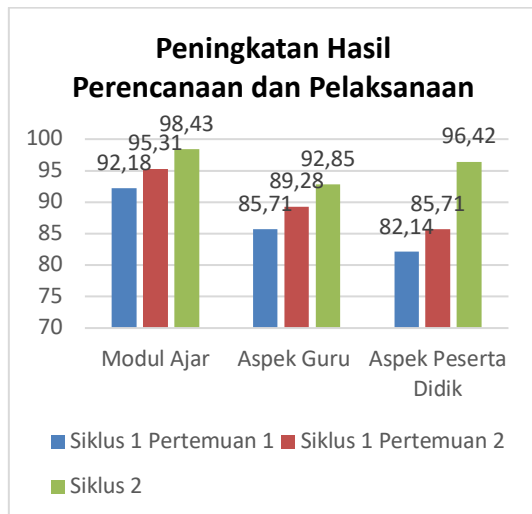
### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Pada siklus II, hasil belajar peserta didik pada aspek sikap menggunakan rubrik penilaian sikap Profil Dimensi Lulusan (Bernalar Kritis, Kolaborasi, dan Komunikasi) diperoleh rata-rata 85,17 (B). Aspek

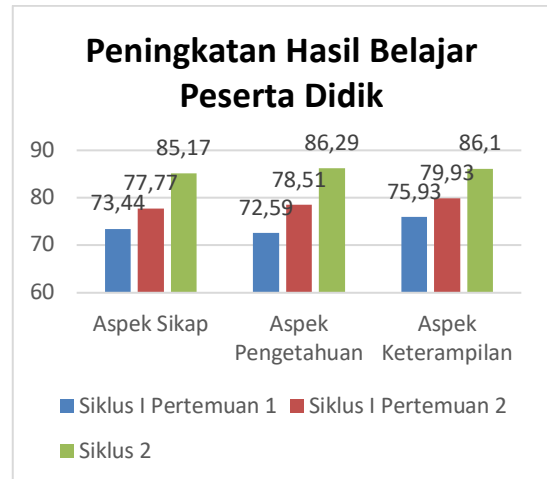
keterampilan diperoleh 86,10 (B). Aspek pengetahuan diperoleh rata-rata 86,29 (B).

**Tabel. 3 Tabel Analisis Penelitian  
Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan
1.	Modul Ajar	98,43
2.	Aspek Guru	92,85
3.	Aspek Peserta Didik	96,42
4.	Hasil Belajar	85,85



Gambar 1 Peningkatan Hasil Perencanaan dan Pelaksanaan



Gambar 2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Bamboozle* pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rancangan Hasil penilaian modul ajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai 93,745 dengan predikat (SB), meningkat pada siklus II yaitu 98,43 dengan predikat (SB).

Pelaksanaan Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran pada keliling bangun datar menggunakan model *Team Games Tournament*

berdasarkan aspek guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

Pelaksanaan siklus I pada Aktivitas guru rata rata 87,495 predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 92,85 prediket (SB). Pada siklus I hasil belajar sikap 75,625 prediket (C), meningkat pada siklus II menjadi 85,17 prediket (B). Pada siklus I rata rata nilai keterampilan 77,91 prediket (C), meningkat pada siklus II menjadi 86,10 prediket (B). Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan 75,55 prediket (B) meningkat pada siklus II menjadi 86,29 predikat (B).

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini terjadi karena keunggulan dari *Team Games Tournamen* (TGT) berbantuan *Baamboozle* yang digunakan membantu mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas VA SD 18 Kampung Baru Kota Padang. Setelah menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* proses pembelajaran menjadi menyenangkan, mudah dipahami, menarik, kemudian proses pembelajaran dilakukan berbasis permainan dan menantang dan dilakukan secara berkelompok. sehingga hasil belajar peserta didik

meningkat dalam proses pembelajaran matematika

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, S., Zen, Z., Kenedi, A. K., & Hendri, S. (2022). *Pelatihan Peningkatan Kemampuan Technological Pedagogic Content Knowledge Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika*. 7(2).
- Arizkia Dwi Kamila, Chrisnaji Banindra Yudha, Y. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215–226.
- Dima Iqbal Firdaus. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Polynom : Journal in Mathematics Education*, 5(1), 8–16. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Cibatar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 64–75. <https://doi.org/10.37478/jupika.v8i1.5393>
- Nailis Sa'adah, Bagas Aditya A, Ahmad Aris H, Lia Ananta, Widiya Nurul W, J. W. (2025). Implementasi Media Baamboozle dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di MIN 2 Ngawi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4), 271–276.
- Saputra, H., Utami, L. F., & Purwanti, R. D. (2023). Era Baru Pembelajaran Matematika : Menyongsong Society 5 . 0. *Indiktika : Jurnal Inovasi*

- Pendidikan Matematika*, 5(2), 146–159.  
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11155>
- Silfia Erina. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2012–2022.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044>  
Copyright
- Situmorang, R., Yarshal, D., Melati, R. R., Al-washliyah, U. M. N., Pancasila, P., Belajar, M., Interaktif, P., & Pancasila, P. (2025). Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran*, 7(2), 52–70.
- Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, Y. J. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877–888.
- Widayati, E. W. (2022). Pembelajaran Matematika di Era “ Merdeka Belajar ”, Suatu Tantangan bagi Guru Matematika. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 04(01), 1–10.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>
- Zakhi Restu Pratama, I. (2025). Systematic Literature Review : Analisis Bahan Ajar Interaktif Berbasis Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(1), 113–122.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.62159/jpt.v4i3.965>
- Ahmad, S., Zen, Z., Kenedi, A. K., & Hendri, S. (2022). *Pelatihan Peningkatan Kemampuan Technological Pedagogic Content Knowledge Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika*. 7(2).
- Arizkia Dwi Kamila, Chrisnaji Banindra Yudha, Y. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215–226.
- Dima Iqbal Firdaus. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Polynom : Journal in Mathematics Education*, 5(1), 8–16.  
<https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Cibatar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 64–75.  
<https://doi.org/10.37478/jupika.v8i1.5393>
- Nailis Sa'adah, Bagas Aditya A, Ahmad Aris H, Lia Ananta, Widiya Nurul W, J. W. (2025). Implementasi Media Baamboozle dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di MIN 2 Ngawi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4), 271–276.
- Saputra, H., Utami, L. F., & Purwanti, R. D. (2023). Era Baru Pembelajaran Matematika : Menyongsong Society 5 . 0. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 146–159.  
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11155>
- Silfia Erina. (2022). Meningkatkan

- Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2012–2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044>  
Copyright
- Situmorang, R., Yarshal, D., Melati, R. R., Al-washliyah, U. M. N., Pancasila, P., Belajar, M., Interaktif, P., & Pancasila, P. (2025). Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran*, 7(2), 52–70.
- Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, Y. J. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877–888.
- Widayati, E. W. (2022). Pembelajaran Matematika di Era “ Merdeka Belajar ”, Suatu Tantangan bagi Guru Matematika. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 04(01), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>
- Zakhi Restu Pratama, I. (2025). Systematic Literature Review: Analisis Bahan Ajar Interaktif Berbasis Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(1), 113–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.62159/jpt.v4i3.965>
- Ahmad, S., Zen, Z., Kenedi, A. K., & Hendri, S. (2022). *Pelatihan Peningkatan Kemampuan Technological Pedagogic Content Knowledge Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika*. 7(2).  
Arizkia Dwi Kamila, Chrisnaji Banindra Yudha, Y. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215–226.
- Dima Iqbal Firdaus. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Polynom: Journal in Mathematics Education*, 5(1), 8–16. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Cibatar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 64–75. <https://doi.org/10.37478/jupika.v8i1.5393>
- Nailis Sa'adah, Bagas Aditya A, Ahmad Aris H, Lia Ananta, Widiya Nurul W, J. W. (2025). Implementasi Media Baamboozle dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di MIN 2 Ngawi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4), 271–276.
- Saputra, H., Utami, L. F., & Purwanti, R. D. (2023). Era Baru Pembelajaran Matematika: Menyongsong Society 5 . 0. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 146–159. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11155>
- Silfia Erina. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU*

*PENDIDIKAN*, 4(2), 2012–2022.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044>

Copyright

Situmorang, R., Yarshal, D., Melati, R. R., Al-washliyah, U. M. N., Pancasila, P., Belajar, M., Interaktif, P., & Pancasila, P. (2025). Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran*, 7(2), 52–70.

Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, Y. J. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877–888.

Widayati, E. W. (2022). Pembelajaran Matematika di Era “ Merdeka Belajar ”, Suatu Tantangan bagi Guru Matematika. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 04(01), 1–10.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>

Zakhi Restu Pratama, I. (2025). Systematic Literature Review : Analisis Bahan Ajar Interaktif Berbasis Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(1), 113–122.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.62159/jpt.v4i3.965>