

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya, kekuatan, atau hubungan sebab-akibat yang timbul akibat adanya perlakuan atau faktor tertentu sehingga menimbulkan perubahan pada individu maupun kelompok. Dalam konteks pendidikan, pengaruh dimaknai sebagai dampak atau akibat dari penerapan strategi, metode, atau media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, baik ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut (Slameto, 2013:56) menyatakan bahwa pengaruh adalah daya yang muncul dari luar individu dan dapat menimbulkan perubahan perilaku, pola pikir, serta hasil belajar seseorang.

Menurut (Arikunto, 2016:89) pengaruh adalah inrvensi atau perlakuan tertentu yang sengaja diberikan untuk mengetahui sejauh mana hal tersebut dapat mengubah hasil, kondisi, atau keadaan peserta didik. Dengan demikian, pengaruh dalam pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai dampak langsung dari proses pembelajaran, tetapi juga sebagai ukuran efektifitas suatu strategi atau media yang digunakan guru dalam meningkatkan pemahaman, sikap, maupun keterampilan siswa. Sejalan dengan itu, menurut (Sardiman, 2018), pengaruh dapat dipahami sebagai dampak atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu faktor tertentu terhadap aspek psikologis maupun perilaku individu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu hubungan sebab-akibat yang ditimbulkan dari adanya perlakuan tertentu sehingga mampu menimbulkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan demikian, dalam penelitian pendidikan, pengaruh dipahami sebagai dampak yang muncul dari penerapan metode, strategi, atau media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar pada awal sampai akhir secara khas oleh guru (Komalasari, 2013:57). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), model adalah bentuk, pola, yang dijadikan contoh atau acuan. Dalam konteks pembelajaran, model berarti pola atau kerangka yang digunakan guru untuk menyusun proses pembelajaran.

Menurut (Huda, 2013:108) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman sistematis yang mengarahkan guru dalam memilih strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Selanjutnya, (Hosnan, 2014:37) menegaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, yang mencakup pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran secara terpadu. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pola yang dirancang secara sistematis untuk menjadi pedoman guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan di sekolah adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama, dengan prinsip saling membantu, saling mendukung, dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok maupun individu (Huda, 2013). Suatu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama, bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok, kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama

siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama, dengan mengedepankan prinsip tanggung jawab dan keberhasilan kelompok.

2.1.3 Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut (Rusman, 2012:163), *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta mengandung unsur permainan akademik untuk meningkatkan motivasi belajar. TGT dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui kombinasi kerja kelompok dan kompetisi akademik berbentuk turnamen. Menurut (Slavin, 2010:163), *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk mempelajari materi pelajaran, kemudian hasilnya diukur melalui permainan akademik berupa turnamen. Sejalan dengan itu, menurut (Isjoni, 2013:77), *Team Games Tournament* (TGT) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama dan kompetisi akademik, sehingga siswa belajar tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga demi keberhasilan kelompoknya, sekaligus melatih sportivitas dan tanggung jawab. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

Menurut (Slavin, 2010) menyatakan bahwa kelebihan TGT yaitu:

- a) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,
- b) Mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dengan adanya turnamen setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk memahami materi karena skor individu akan memengaruhi skor kelompok,
- c) Memperkuat interaksi sosial di antar siswa
- d) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut (Rusman, 2012:225) menyatakan bahwa kekurangan TGT yaitu:

- a) Penerapan TGT membutuhkan waktu yang relatif lama terutama pada saat pelaksanaan turnamen
- b) Menuntut kesiapan guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran
- c) Siswa yang pasif berpotensi bergantung pada siswa yang lebih aktif, sehingga kerja sama dalam kelompok tidak berjalan seimbang
- d) Guru harus mampu mengelola kelas dengan baik.

langkah-Langkah Pelaksanaan TGT menurut (Rusman, 2012:224), terdiri atas lima tahapan utama, yaitu:

- a) Penyajian kelas, guru menyampaikan materi pembelajaran kepada seluruh siswa.
- b) Kerja tim, siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan dan memahami materi.
- c) Permainan (*games*), Guru menyiapkan soal berupa kuis atau kartu pertanyaan yang berkaitan dengan materi.
- d) Turnamen (*tournament*), Siswa mengikuti pertandingan akademik di meja
- e) Penghargaan kelompok, Skor individu dikumpulkan untuk menentukan skor kelompok, lalu kelompok terbaik diberi penghargaan.

Pembagian kelompok dalam model pembelajaran TGT, siswa dibagi berdasarkan kemampuan akademik mereka, seperti siswa dengan kemampuan akademik yang tinggi, sedang, rendah. Selain itu, pembagian juga memperhatikan keseimbangan jenis kelamin dan latar belakang mereka. Setiap kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang agar proses interaksi dan kerja sama bisa berjalan dengan baik (Slavin, 2015: 163-168). Hasil kelompok dalam model pembelajaran TGT ditentukan oleh kontribusi masing-masing anggota, karena skor yang didapat setiap siswa akan dijumlahkan menjadi skor kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan diskusi kelompok dengan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Model ini memiliki banyak kelebihan, antara lain meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kerja sama, dan sikap sportif siswa. Namun, TGT juga

memiliki kekurangan, seperti membutuhkan waktu lebih lama dan menuntut kesiapan guru dalam mengelola kelas serta merancang soal turnamen. Dengan langkah pelaksanaan yang meliputi penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, TGT dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan sosial siswa jika diterapkan secara tepat.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Menurut (Munadi, 2013:7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien.

Media pembelajaran dapat berupa media permainan yang menarik dan bermanfaat dapat membantu meningkatkan minat dan semangat anak dalam belajar matematika (Siti Zahara, 2023:3). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, serta mendorong kegiatan belajar lebih efektif (Prastowo, 2015:98).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, dan perasaan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.1.5 Game Bamboozle

Bamboozle adalah media pembelajaran berbasis *web* dalam bentuk permainan kuis interaktif. Guru merancang soal sesuai materi pelajaran, kemudian menyajikannya dalam format papan digital berisi kotak-kotak angka. Siswa atau

kelompok siswa secara bergiliran memilih kotak tersebut: saat dipilih soal muncul secara acak. Platform *web* pembelajaran, memungkinkan guru menciptakan kuis menyenangkan tanpa perlu perangkat siswa (Diana Benner, 2021). *Game Bamboozle* memiliki keunikan terletak pada adanya fitur bonus poin yang muncul secara tidak terduga. Elemen kejutan ini menambah keseruan, meningkatkan semangat kompetitif, serta membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Keunggulan lain dalam penggunaan *game bamboozle* ini menyediakan fitur kuis interaktif yang dapat dibuat, dimodifikasi, dan diatur dengan mudah sesuai kebutuhan guru. Dengan demikian, *Bamboozle* tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian formatif atau harian untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Guru dapat menyusun soal sesuai indikator pembelajaran, kemudian hasil jawaban siswa bisa menjadi bahan refleksi dalam menilai capaian belajar mereka (Ciptaningsih, 2022).

Media pembelajaran *Game Bamboozle* dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok dan juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaannya. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, *Bamboozle* memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *game* seperti *Bamboozle* dapat digunakan dengan mudah, efisien, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian oleh (Lestari & Oktaviana, dkk, 2024) menyatakan bahwa kelebihan *Game Bamboozle*:

- a. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dimana *Bamboozle* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- b. Fleksibilitas dalam akses dan penggunaan aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat *smartphone* atau komputer tanpa memerlukan akun khusus.

- c. Mendukung pembelajaran kolaboratif *Bamboozle* memungkinkan pembelajaran berbasis kelompok, yang dapat interaksi antar siswa dan mengembangkan keterampilan sosial bekerja sama.

Berdasarkan penelitian oleh (Lestari & Oktaviana, dkk, 2024) menyatakan bahwa kekurangan *Game Bamboozle*:

- a. Terbatas pada materi tertentu *Bamboozle* lebih cocok digunakan pada kuis, latihan, dan penguatan konsep.
- b. Ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet yang harus stabil
- c. Waktu persiapan guru yang perlu menyiapkan soal dan pengaturan game sebelum digunakan, sehingga membutuhkan waktu lama.



Gambar 2.1 Tampilan Media *Game Bamboozel*

Sumber: Bamboozle.com

2.1.6 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seorang siswa dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Semua itu baik bagi dirinya, maupun orang sekitarnya. Gagne dalam (Komalasari, 2013:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).

Menurut (Hamalik, 2014:27) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil. Adapun pengertian belajar menurut (Susanto,

2013:4) yaitu suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas, artinya perubahan tingkah laku atau kemampuan yang terjadi akibat belajar tidak bersifat sementara atau sesaat, tetapi relative bertahan untuk jangka waktu tertentu. Hal ini berarti bahwa belajar tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan pada keterampilan, sikap dan kemampuan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga dapat terjadi perubahan dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Semua itu baik bagi dirinya dan juga untuk orang sekitarnya.

2.1.7 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan perubahan yang terjadi pada individu baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pengertian tersebut dipertegas oleh Nawawi dalam (Susanto, 2013:5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Salah satu cara untuk mengukur hasil belajar adalah melalui hasil tes, baik ter tertulis, lisan, maupun praktik. Hasil tes memberikan data kuantitatif yang menunjukkan sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diajarkan. Dengan kata lain, melalui hasil tes, guru dapat mengetahui apakah siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan, mengalami kesulitan tertentu, atau membutuhkan bimbingan tambahan.

Menurut (Kunandar, 2011:277) mengemukakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Melalui hasil belajar dapat diketahui seberapa besar tingkat pencapaian keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Susilowati (2014:19) Hasil belajar adalah tingkat pencapaian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui evaluasi untuk mengetahui penguasaan kompetensi tertentu. Pengertian hasil

menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Perubahan yang terjadi pada peserta didik (hasil belajar) tidak terjadi secara kebetulan, tetapi merupakan hasil fungsional dari kombinasi yang baik dan proses pembelajaran yang efektif.

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pengertian tersebut bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil hasil belajar dari aspek kognitif.

2.1.8 Pengertian Matematika

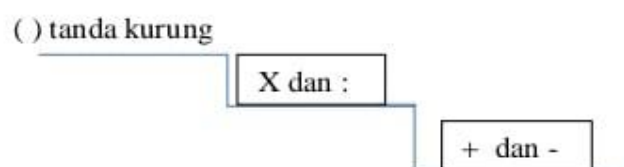
Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga menengah. Matematika berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Menurut (Ruseffendi, 2010:156), pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, serta keterampilan memecahkan masalah melalui materi matematika. Sejalan dengan itu, (Susanto, 2013:184) menjelaskan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang diusahakan guru dalam menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan matematika melalui aktivitas berpikir, menemukan, dan mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata.

Mata pelajaran ini mencakup berbagai konsep seperti bilangan, operasi hitung, geometri, pengukuran, aljabar, peluang, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran matematika diharapkan dapat menumbuhkan sikap teliti, disiplin, serta rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan. Menurut (Abdurrahman, 2012:253) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dengan siswa yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami ide-ide matematika, melatih keterampilan berhitung, serta menumbuhkan sikap positif terhadap matematika.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan pembelajaran interaksi yang dirancang secara sadar antara guru dan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memahami konsep, serta menerapkan pengetahuan matematika dalam memecahkan masalah, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari.

2.1.9 Materi Operasi Hitung Campuran

Operasi hitung campuran adalah operasi atau pengerjaan hitungan yang melibatkan lebih dari dua bilangan dan lebih dari satu operasi. Operasi-operasi tersebut meliputi penjumlahan (+), pengurangan (-), perkalian (x), dan pembagian (: atau /). Penyelesaian hitung campuran merujuk pada perjanjian tertentu, yaitu penjumlahan dan pengurangan setingkat. Ini berarti manapun yang dituliskan terlebih dahulu, operasi itu dikerjakan terlebih dahulu. Menurut (Susanto, 2013:184), dalam melakukan operasi hitung campuran, maka perlu memperhatikan tingkatan hitung campuran.



Gambar 2.2 Tingkatan Operasi Hitung Campuran

Gambar 2.2 memperlihatkan bahwa untuk mengerjakan hitung campuran baik mengandung dua pengerjaan atau lebih, tingkatan tertinggi adalah yang berada didalam kurung.

Aturan dalam Pengerjaan Operasi Hitung Campuran Menurut (Susanto, 2016 : 125), dalam operasi hitung campuran berlaku aturan pengerjaan sebagai berikut:

1. Kali dan bagi sama kuat. Pada suatu soal jika perkalian dan pembagian setara maka kedudukannya sama kuat dan dapat dikerjakan dari sebelah kiri sesuai urutannya seperti contoh : $12 \times 2 : 6$

2. Tambah dan kurang sama kuat. Sama seperti penjelasan sebelumnya jika tidak ada tanda kurung dan operasi hitung setara, maka pengerjaan urut dari sebelah kiri, sebagai contoh : $12 + 2 - 6$
3. Kali dan bagi lebih kuat dari tambah dan kurang, jika pada suatu operasi hitung campuran terdapat kali dan bagi maka utamakan terlebih dahulu operasi pembagian atau perkalian, sebagai contoh $50-40:4$ sehingga hasilnya menjadi $50-10 = 40$

Menurut (Hudojo, 2010:75) menyatakan bahwa jika pengerjaan hitung campuran terdapat kurung (), maka didalam kurung harus dikerjakan terlebih dahulu.

Contoh : $4 + (5 + 7) = 4 + 12 = 16$

Jika penjumlahan dan perkalian melibatkan nol

Contoh: $235 + 0 = 235$

$235 \times 0 = 0$

Dari contoh diatas, dapat disimpulkan bahwa

- a. Suatu bilangan ditambah 0 (nol) sama dengan bilangan itu sendiri
- b. Suatu bilangan bila dikalikan dengan 0 maka hasilnya adalah nol.

Contoh :

$$\begin{aligned} 1) \quad & 256 - 19 \times 11 = \dots \\ & = 256 - 209 \\ & = 47 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2) \quad & 1.440 : 12 + 54 \times (25 - 15) = \dots \\ & = 1.440 : 12 + 54 \times 10 \\ & = 120 + 540 \\ & = 660 \end{aligned}$$

(Tanda kurung dikerjakan terlebih dahulu)

4. Menyelesaikan Soal Cerita yang Menggunakan Operasi Hitung Campuran
5. Dalam kehidupan sehari-hari banyak persoalan yang membutuhkan penyelesaian menggunakan hitung campuran.

Nani rajin menabung, setiap hari ia menyisihkan uang jajannya sebesar Rp 2.500
Nani sudah menabung selama 100 hari. Ia ingin membeli tas yang harganya Rp 85.000. berapa sisa uang tabungan Nani?

Penyelesaian

Diketahui : Jumlah tabung Nani = Rp.2.500 x 100 = Rp. 250.000

Harga tas = Rp.85.000

Ditanyakan : Sisa uang tabungan Nani

Jawab:

Sisa uang tabungan Nani = jumlah tabungan Nani – harga tas
= Rp 250.000 – Rp 85.000
=Rp 165.000

Jadi, sisa uang tabungan Nani adalah Rp 165.000

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya oleh Miftahul Nisa, (2023) dengan judul:”Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Bamboozle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Banda Aceh”.Penelitian ini mulai dari permasalahan rendahnya pemahaman konsep operasi hitung campuran pada siswa kelas IV. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif, dan merasa jenuh dalam belajar matematika. Untuk mengatai hal tersebut, peneliti menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media kuis digital *Bamboozle* sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tes awal (*pre-test*), dari 25 siswa hanya 11 siswa yang mencapai KKM (70), sedangkan nilai terendah 45, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 62,8. Dari 25 siswa, sebanyak 21 siswa berhasil mencapai KKM, sementara hanya 4 siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD pada materi operasi hitung campuran.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) terhadap hasil hasil belajar siswa

mata pelajaran Matematika materi pecahan ditetaapkan KKTP sebesar 70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diterapkan model TGT, rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,15 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa, sedangkan 18 siswabelum mencapai ketuntasan. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 78,40 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa dan hanya tersisa 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan. sehingga terjadi peningkatan, yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD pada materi pecahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2022) dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan media Game *Bamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika” dilaksanakan pada satu kelas siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *one group pretest-posttest* sehingga seluruh siswa dalam satu kelas diberikan pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *Bamboozle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan adalah 60,40 sedangkan rata-rata nilai *posttet* 78,80 setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media game *Bamboozel*. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada materi operasi hitung campuran.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Sugiyono,2019:72). Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari. Salah satu materi yang dipelajari adalah operasi hitung campuran. Materi ini menuntut ketelitian, pemahaman konsep, serta keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal sesuai dengan aturan tingkatan operasi hitung. Namun, kenyataanya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi ini. Hal tersebut ditandai dengan

rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga interaksi siswa kurang maksimal.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh faktor internal siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana guru memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam matematika.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT menekankan pembelajaran berkelompok, dimana siswa bekerja sama dalam tim, belajar melalui diskusi, dan berkompetisi dalam turnamen akademik. Model ini mendorong siswa untuk aktif, meningkatkan kerja sama, serta memotivasi mereka agar berusaha mencapai hasil terbaik. Agar pembelajaran lebih menarik, model TGT dipadukan dengan media *Game Bamboozle*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan digital yang menyajikan soal secara interaktif dan kompetitif. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta menumbuhkan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, pembelajaran matematika yang biasanya dianggap sulit dapat dipahami lebih mudah.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media game *Bamboozle* pada materi operasi hitung campuran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki interaksi antar siswa, serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Bamboozle* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.4 Definisi Operasional

Agar menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu memberikan definisi operasional pada setiap variabel.

1. Pengaruh adalah perubahan atau perbedaan hasil belajar yang ditunjukkan siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran atau media tertentu.
2. Model pembelajaran adalah pola atau kerangka konseptual yang digunakan guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil.
4. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa.
5. *Game Bamboozle* adalah media pembelajaran berbasis digital yang berupa kuis interaktif online berupa soal dengan tampilan papan skor yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran.
6. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap siswa sebagai hasil dari pengalaman, latihan atau interaksi dengan lingkungan belajar.
7. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup ranag kognitif, afektif, dan psikomotorik.
8. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, hubungan antar bilangan, serta prosedur yang digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.
9. Operasi hitung campuran adalah pengerjaan perhitungan matematika yang melibatkan lebih dari satu operasi dasar hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) dengan aturan pengerjaan tertentu.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Game *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe T.A 2025/2026.