

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

Untuk memperkuat dasar pemikiran penelitian ini, maka perlu dikaji beberapa teori yang relevan. Oleh karena itu, berikut disajikan kajian teori yang mendasari penelitian ini.

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Matematis

Keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh tingkat pemahaman murid terhadap konsep yang dipelajari. Menurut Sunata, dkk. (2025, hlm. 205) kemampuan pemahaman matematis merupakan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran matematika, karena berperan besar dalam membentuk kemampuan murid untuk memahami dan mengaitkan berbagai konsep matematika secara bermakna. Melalui pemahaman yang baik, murid mampu bernalar secara logis, berpikir sistematis, serta menerapkan pengetahuan matematika yang dimilikinya dalam berbagai situasi dan konteks pemecahan masalah, baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Diana, dkk. (2020, hlm. 25) menyatakan bahwa pemahaman matematis merupakan landasan utama dalam memahami berbagai prinsip dan teori matematika. Oleh karena itu, sebelum mempelajari prinsip dan teori secara lebih lanjut, murid harus terlebih dahulu memahami konsep-konsep yang mendasarinya. Ketidakmampuan murid dalam memahami konsep-konsep matematika dapat berdampak serius terhadap proses belajar, menghambat pemahaman materi matematika secara keseluruhan.

Ningrum, dkk. (2023, hlm. 69) mengemukakan bahwa pemahaman matematis merupakan kompetensi penting yang harus dikuasai murid dalam pembelajaran matematika. Kompetensi mencakup kemampuan memahami konsep matematika, mengaitkan

antar konsep, serta menerapkan konsep tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Pemahaman matematis yang berdampak baik akan membantu murid menghubungkan berbagai konsep secara tepat dan logis. Oleh karena itu, pemahaman konsep perlu ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai dasar untuk memahami materi pada jenjang berikutnya. Selain itu, guru perlu mengaitkan konsep matematika dengan konteks kehidupan nyata agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh murid.

Kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan yang dimiliki murid untuk memahami, menginterpretasikan, dan mengaitkan suatu konsep matematika dengan konsep matematika lainnya. Selain itu, murid diharapkan mampu menjelaskan kembali konsep yang telah dipahami melalui berbagai bentuk representasi matematis serta menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah secara tepat dan sistematis dengan menggunakan bahasa mereka. Kemampuan tersebut juga memungkinkan murid menerapkan konsep matematika dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Sengkey, dkk., 2023, hlm. 71).

Yuliandari dan Anggraini (2021, hlm. 41) menyatakan bahwa pemahaman matematis merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, pemahaman ini berperan besar terhadap kelancaran murid dalam menggunakan prosedur matematika. Dengan pemahaman konsep yang baik, murid dapat menjelaskan alasan serta proses mengapa suatu prosedur matematika dapat dilakukan.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman matematis merupakan kemampuan esensial yang meliputi proses memahami, mengaitkan, dan menerapkan konsep-konsep matematika secara tepat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Kemampuan ini menjadi landasan utama dalam mempelajari prinsip dan teori matematika, sehingga harus ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Pemahaman konsep yang baik membantu murid berpikir logis, menggunakan

representasi matematis secara efektif, serta mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna.

b. Indikator Kemampuan Pemahaman Matematis

Untuk mengetahui tingkat pemahaman matematis murid secara lebih jelas, diperlukan indikator-indikator yang dapat digunakan sebagai acuan pengukuran. Berdasarkan kurikulum 2006 dalam (Yulianah, dkk., 2021, hlm. 40) indikator pemahaman matematis diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mampu mengemukakan kembali suatu konsep matematika dengan menggunakan bahasa sendiri.
- 2) Mampu mengelompokkan objek atau permasalahan berdasarkan karakteristik atau sifat tertentu sesuai dengan konsep yang dipelajari.
- 3) Mampu menjelaskan serta menafsirkan hasil jawaban atau penyelesaian yang diperoleh.
- 4) Mampu memberikan contoh dan bukan contoh (non-contoh) dari suatu konsep matematika.
- 5) Mampu menyajikan suatu konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, seperti simbol, tabel, diagram, atau gambar.
- 6) Mampu menerapkan konsep atau prosedur/algoritma matematika dalam menyelesaikan masalah.

Sejalan dengan pengertian di atas, Berdasarkan Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014, indikator pemahaman matematis meliputi beberapa kemampuan, antara lain: (a) menggunakan kembali konsep yang telah dipelajari, (b) mengelompokkan objek sesuai dengan terpenuhi tidaknya syarat pembentukkan suatu konsep, (c) mengenali dan menjelaskan sifat-sifat dari suatu operasi atau konsep, (d) menggunakan konsep secara logis dalam penyelesaian masalah, (e) menyajikan contoh maupun contoh penyangkal dari konsep yang dipelajari, (g) menghubungkan berbagai konsep, baik antar konsep matematika maupun dengan konsep di luar matematika, serta (h)

merumuskan syarat perlu dan/atau syarat cukup dari suatu konsep (Khairani, dkk., 2021, hlm. 1580).

Jala (2024, hlm. 156) memaparkan beberapa indikator dari pemahaman matematis sebagai berikut:

- 1) Mengenali, menandai, dan memberikan contoh konsep matematika
- 2) Menggunakan dan menghubungkan berbagai model, diagram, dan representasi konsep
- 3) Mengidentifikasi serta mengaplikasikan prinsip-prinsip matematika
- 4) Mengetahui dan menerapkan fakta serta definisi matematika
- 5) Membandingkan, membedakan, dan mengintegrasikan konsep serta prinsip yang berkaitan
- 6) Mengenali, menginterpretasi, dan menggunakan tanda, simbol, serta istilah untuk merepresentasikan konsep.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indikator pemahaman matematis secara umum mencakup kemampuan murid dalam mengungkapkan kembali konsep, mengelompokkan objek sesuai karakteristik konsep, memberikan contoh dan noncontoh, menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematis, serta menerapkan konsep dan prosedur matematika dalam pemecahan masalah. Selain itu, pemahaman konsep juga ditandai dengan kemampuan menghubungkan, menginterpretasikan, dan menggunakan prinsip, simbol, serta istilah matematika secara tepat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator pemahaman matematis berdasarkan pada Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 dalam (Khairani, dkk., 2021, hlm. 1580), karena indikator tersebut dinilai paling relevan dengan kurikulum yang digunakan, karakteristik murid sekolah dasar, serta tujuan penelitian, sehingga dapat menggambarkan kemampuan pemahaman matematis murid secara lebih terarah dan terukur. Adapun keenam indikator yang akan

digunakan sebagai dasar penelitian untuk mengukur kemampuan pemahaman matematis, terdapat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Pemahaman Matematis

No	Indikator
1	Mampu menggunakan kembali konsep yang telah dipelajari
2	Mampu mengelompokkan objek sesuai dengan terpenuhi tidaknya syarat pembentukan suatu konsep
3	Mampu mengenali dan menjelaskan sifat-sifat dari suatu operasi atau konsep
4	Mampu menggunakan konsep secara logis dalam penyelesaian masalah
5	Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari.
6	Mampu menghubungkan berbagai konsep, baik antar konsep matematika maupun dengan konsep di luar matematika
7	Mampu menentukan syarat perlu dan/atau syarat cukup yang menjadi dasar suatu konsep.

2. Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran diharuskan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama antar murid. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Team Games Tournament*. Model *Team Games Tournament* (TGT) yang diungkapkan oleh Zahra, dkk. (2023, hlm. 993) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model kooperatif yang melatih murid untuk saling bekerja sama dalam memecahkan persoalan matematis. Mengacu pada pandangan Sholicha, dkk. (2021, hlm. 238) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan petunjuk rangkaian kegiatan belajar bagi seorang guru yang menitikberatkan keaktifan murid dalam menjalankan *game* pembelajaran.

Fashikhah (2022, hlm. 254) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif dimana tipe TGT ini

membagi murid dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, asal daerah yang berbeda. Jadi dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta untuk bekerja sama tanpa membedakan untuk memecahkan masalah melalui permainan.

Diah dan Siregar (2023, hlm.1035) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya kerja sama dalam tim sebagai sarana untuk mencapai keberhasilan belajar. Model ini memadukan aktivitas belajar kelompok dengan permainan permainan akademik yang memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, murid belajar dan berkompetisi dalam turnamen akademik yang dirancang untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antara anggota kelompok. Selama proses pembelajaran berlangsung, setiap murid memiliki kesempatan untuk saling membantu dan berbagi pemahaman, sehingga murid tidak hanya berperan sebagai pembelajar, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar bagi teman sekelompoknya.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan secara aktif murid secara merata terhadap proses belajar, selain itu melalui model ini bertujuan untuk meningkatkan sikap kerja sama antar murid dan menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Setyaningrum, 2024, hlm. 5).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan dan menekankan kerja sama tim melalui kegiatan permainan dan turnamen akademik. Dengan demikian, penerapan model TGT dapat

meningkatkan keaktifan, sikap kerja sama, dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok serta kompetisi sehat melalui permainan akademik. Menurut Buhari (2023, hlm. 60) karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajarannya yang relatif mudah diterapkan di kelas, model ini melibatkan seluruh murid secara aktif tanpa membedakan tingkat kemampuan, mendorong peran murid sebagai tutor sebaya, serta yang terpenting mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Setiadi dan Sufiana (2022, hlm. 17) mengungkapkan beberapa ciri-ciri dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Murid bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, murid dibagi dalam kelompok kecil dengan secara *heterogeny*
- 2) *Games Tournament*, dimulai dengan pembacaan aturan permainan, cara permainan, cara mendapatkan point atau skor dan lainnya.
- 3) Penghargaan kelompok, memberikan penghargaan dapat berupa hadiah atau pujian terhadap kelompok yang memiliki point atau skor tertinggi.

Sinaga (2024, hlm. 198) mengungkapkan karakteristik yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Melibatkan seluruh murid secara aktif dalam proses pembelajaran tanpa membedakan status sosial maupun kemampuan akademik.
- 2) Menekankan kerja sama antar murid dalam kelompok melalui penerapan tutor sebaya, sehingga murid dapat saling membantu dalam memahami materi pembelajaran.

- 3) Mengandung unsur belajar sambil bermain melalui kegiatan *games* dan turnamen akademik, sehingga pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 4) Mendorong murid untuk mencari jawaban dan menentukan cara penyelesaian masalah secara mandiri maupun melalui diskusi kelompok.
- 5) Memberikan kesempatan kepada murid untuk berperan aktif sebagai pembaca soal, pemain, maupun penantang dalam kegiatan turnamen.
- 6) Mengarahkan murid untuk menyimpulkan konsep materi yang telah dipelajari pada akhir pembelajaran sebagai bentuk penguatan pemahaman konsep.
- 7) Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep murid yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar murid.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki ciri dan karakteristik utama berupa pembelajaran dalam kelompok kecil yang heterogen, pelaksanaan *games* dan turnamen akademik dengan aturan yang jelas, serta pemberian penghargaan kelompok berdasarkan perolehan poin. Model ini melibatkan seluruh murid secara aktif tanpa membedakan kemampuan, menekankan kerja sama melalui tutor sebaya, serta mengintegrasikan unsur belajar sambil bermain.

c. Langkah Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rahmi, dkk. (2025, hlm. 1120) sintaks model *Teams Games Tournament* diantaranya: (1) penyajian materi oleh guru; (2) kegiatan belajar dalam bentuk kelompok; (3) pelaksanaan permainan (*games*); (4) pelaksanaan pertandingan (*tournament*); serta (5)

pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam bentuk hadiah sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar murid.

Azis dan Pertiwi (2021, hlm. 19) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT diawali dengan pembentukan kelompok yang terdiri atas 4-5 murid secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Setelah itu, murid bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan materi dan memastikan setiap anggota memahami pelajaran yang telah disampaikan. Apabila terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan atau belum memahami materi, anggota kelompok lainnya berkewajiban memberikan bantuan dan penjelasan hingga seluruh anggota memahami materi tersebut. Setelah itu, dilakukan turnamen akademik untuk mengetahui pemahaman murid, dimana perwakilan dari setiap kelompok mengikuti permainan akademik pada meja turnamen dan berkompetisi untuk memperoleh point bagi timnya.

Menurut Setyaningrum (2024, hlm. 5) menjelaskan bahwa langkah-langkah atau sintaks dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran
- 2) Guru mengorganisasikan murid ke dalam beberapa kelompok kecil yang telah ditentukan.
- 3) Melaksanakan permainan yang telah dirancang oleh guru
- 4) Melaksanakan turnamen/pertandingan
- 5) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki point tertinggi

Astuti, dkk. (2022, hlm. 213-214) memaparkan langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sebagai berikut:

1) Pembentukan kelompok heterogen

Guru membentuk kelompok belajar secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik murid, yang diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi (pandai), sedang, dan rendah berdasarkan hasil nilai awal.

2) Pembagian meja turnamen

Murid mengikuti turnamen sesuai dengan tingkat kemampuannya, di mana murid berkemampuan tinggi berada di meja turnamen 1, murid dengan kemampuan sedang ditempatkan pada meja turnamen 2, sedangkan murid dengan kemampuan rendah ditempatkan pada meja turnamen 3 bersama murid dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan sebanding.

3) Pelaksanaan turnamen akademik

Setiap peserta turnamen secara bergantian berperan sebagai pembaca kuis dan pemain yang menjawab soal, hingga seluruh peserta memperoleh kesempatan yang sama dalam setiap peran.

4) Penilaian skor individu

Skor individu diperoleh dari hasil jawaban murid dalam menjawab kuis atau soal selama kegiatan turnamen berlangsung.

5) Penghitungan skor kelompok

Skor kelompok ditentukan berdasarkan rata-rata nilai perkembangan seluruh anggota kelompok, yang diperoleh dengan membandingkan skor awal dan skor akhir masing-masing individu.

6) Pemberian penghargaan kelompok

Pada akhir kegiatan turnamen, memberi penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan tugas serta memperoleh hasil belajar yang lebih optimal, guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diawali

dengan penyampaian tujuan dan materi pembelajaran, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok secara heterogen. Selanjutnya, murid melaksanakan permainan dan turnamen akademik sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing, di mana setiap murid berperan aktif dan mendapatkan skor individu. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dengan perolehan poin tertinggi sebagai bentuk apresiasi. Adapun rangkaian langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* secara sistematis disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. 2 Langkah-langkah Model TGT

Sintaks Model TGT	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid
Sintaks 1: pembentukan kelompok heterogen	Guru membentuk kelompok belajar secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik murid	Murid bergabung ke dalam kelompok yang telah ditentukan dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya
Sintaks 2: pembagian meja turnamen	Guru mengelompokkan murid ke dalam meja turnamen sesuai tingkat kemampuan akademik dan menjelaskan mekanisme turnamen	Murid menempati meja turnamen sesuai dengan tingkat kemampuannya bersama murid dari kelompok lain yang setara
Sintaks 3: pelaksanaan turnamen akademik	Guru memandu jalannya turnamen, membacakan aturan permainan, serta memastikan setiap murid memperoleh kesempatan yang sama	Murid secara bergantian berperan sebagai pembaca kuis dan pemain yang menjawab soal sesuai aturan turnamen
Sintaks 4: Penilaian skor individu	Guru menilai dan mencatat skor individu berdasarkan ketepatan jawaban murid selama turnamen berlangsung	Murid menjawab soal kuis secara mandiri dan berusaha memperoleh skor terbaik
Sintaks 5: Perhitungan skor kelompok	Guru menghitung skor kelompok berdasarkan rata-rata nilai perkembangan seluruh anggota kelompok dengan membandingkan skor awal dan skor akhir.	Murid menerima hasil perhitungan skor kelompok dan merefleksikan hasil kerja kelompok
Sintaks 6: Pemberian penghargaan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan pencapaian hasil belajar	Murid menerima penghargaan dan termotivasi guna meningkatkan kemampuan bekerja sama serta pencapaian hasil belajar murid.

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya salah satu model pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Tanjung, dkk. (2022, hlm. 24) kelebihan model TGT yaitu: 1) mendorong terjalinnya kerja sama dan sikap saling menghargai antar murid selama kegiatan pembelajaran, 2) meningkatnya hasil belajar dan partisipasi aktif murid selama proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut menurut Isjayanti dan Ismaya (2023, hlm. 1614) kelebihan model ini adalah 1) meningkatkan keaktifan murid untuk lebih berkembang, 2) meningkatkan rasa saling menghargai, kerja sama antar sesama, 3) pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan karena dikolaborasikan dengan permainan.

Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 108) mengemukakan kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berkelompok mendorong murid saling berbagi pengetahuan sehingga membantu pemahaman materi dan memperluas wawasan.
- 2) Model *Team Games Tournament* (TGT) melatih murid menghargai perbedaan pendapat, baik dalam diskusi kelompok maupun saat turnamen.
- 3) Adanya permainan dan turnamen membuat murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) *Games* dan turnamen memotivasi murid untuk belajar lebih giat dan berkompetisi secara positif.
- 5) Pemahaman murid diperoleh melalui interaksi dan kerja sama dengan teman sekelompok
- 6) Pemberian reward mendorong murid berusaha memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi untuk kemenangan kelompok.

Berdasarkan penjelasan mengenai kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dalam mendorong kerja sama, toleransi, dan saling menghargai antar murid melalui pembelajaran kelompok yang heterogen. Model ini melibatkan murid secara aktif, memberi ruang untuk menyampaikan pendapat dan berdiskusi, serta menghadirkan kompetisi yang sehat melalui turnamen akademik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan yang cukup baik, tetapi model ini juga memiliki kekurangan seperti kesulitan yang mungkin dialami dalam menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya yang memiliki pemahaman lebih rendah (Tanjung, dkk., 2022, hlm 24). Menurut Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 109) kekurangan dari penggunaan model *Team Games Tournament* dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Aktivitas *games* dan turnamen antar kelompok dapat menimbulkan kebisingan sehingga berpotensi mengganggu kelas lain.
- 2) Pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) memerlukan berbagai media pembelajaran serta persiapan kartu soal untuk kegiatan turnamen.
- 3) Antusiasme belajar murid sering meningkat karena adanya hadiah, sehingga jika reward tidak diberikan motivasi belajar murid dikhawatirkan menurun.

Janah dan Fitriani (2023, hlm. 36) menjelaskan terdapat kekurangan model *Team Games Tournament* diantaranya:

- 1) Kurangnya kesiapan guru dalam menyampaikan aturan permainan secara jelas dapat menjadi kelemahan, karena murid

akan kesulitan memahami alur permainan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

- 2) Model TGT memerlukan waktu yang relatif lama, mulai dari pemberian kesempatan belajar, perbedaan kecepatan pemahaman murid, hingga pelaksanaan permainan dan penentuan pemenang antar kelompok.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran TGT meliputi kebutuhan waktu yang relatif lama dalam pelaksanaannya, tingkat fleksibilitas yang terbatas pada jenis materi tertentu, serta ketergantungan terhadap ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran. Selain itu, perbedaan kemampuan antar anggota kelompok juga bisa menjadi kendala dalam proses pembelajaran, terutama ketika murid yang lebih paham harus membantu teman yang masih kesulitan memahami materi.

3. **Media *Baamboozle***

a. Pengertian Media *Baamboozle*

Penggunaan beragam aplikasi dalam proses pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan teknologi. Kebiasaan baik dalam memanfaatkan teknologi ini perlu terus dipertahankan dan dikembangkan seiring dengan tuntutan era digital saat ini. Dalam pembelajaran matematika, guru dan murid telah banyak memanfaatkan berbagai aplikasi (Sunata, dkk., 2024, hlm. 172-173). Salah satu aplikasi yang dapat mendukung proses belajar lebih interaktif dan efektif yaitu aplikasi *Baamboozle*. Menurut Madini, dkk. (2023, hlm 55) *Baamboozle* merupakan jenis media pembelajaran yang berfokus pada permainan edukatif seperti kompetisi kuis yang dilakukan secara online.

Kusyani dan Ray (2023, hlm. 466-468) mengemukakan bahwa *Baamboozle* merupakan permainan edukasi berbasis web yang menyediakan beragam *games* interaktif dan menarik, dengan mekanisme permainan yang menyerupai kegiatan cerdas cermat untuk mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan pengertian

tersebut Joanna dan Anwar (2024, hlm. 322) *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang mengedepankan unsur permainan edukatif (*edugames*) dengan konsep yang menyerupai cerdas cermat. Pemanfaatan *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan antusiasme murid dalam belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis web yang menyajikan permainan edukatif interaktif, yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara fleksibel tanpa perlu registrasi, serta dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok guna meningkatkan pemahaman murid terhadap materi.

b. Manfaat Media *Baamboozle*

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman murid. Menurut Aulia, dkk. (2025, hlm 14) aplikasi bermanfaat untuk memungkinkan murid belajar sambil bermain dalam kegiatan berkelompok melalui fitur-fitur yang mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi antarmurid. Pemanfaatan *Baamboozle* membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara inovatif dengan tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, murid dapat memahami materi dengan lebih mudah serta membangun daya ingat yang lebih kuat terhadap konsep yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Marwah dan Ain (2022, hlm. 73) mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi *Baamboozle* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid yang berdampak positif terhadap hasil belajar mereka,
- 2) Dapat melatih keterampilan mengajar guru sehingga dapat mengembangkan strategi pengajaran yang lebih menarik dan efektif,
- 3) Membantu murid memahami dan mengingat materi, terutama pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep yang mendalam dan kemampuan berpikir analitis.

Kamila, dkk. (2025, hlm. 224) menjelaskan manfaat dari media *Baamboozle* diantaranya, yaitu mampu mendorong murid untuk lebih antusias dan terlibat aktif selama proses belajar berlangsung, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, mampu menumbuhkan semangat belajar, serta mampu memperdalam pemahaman murid terhadap materi.

Dari berbagai pendapat dan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Baamboozle* yaitu mendorong murid untuk belajar sambil bermain secara berkelompok melalui fitur-fitur yang menumbuhkan partisipasi aktif dan kolaborasi antarmurid. Selain itu, *Baamboozle* membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengajar serta pengembangan strategi pembelajaran yang efektif.

c. Cara Penggunaan Media *Baamboozle*

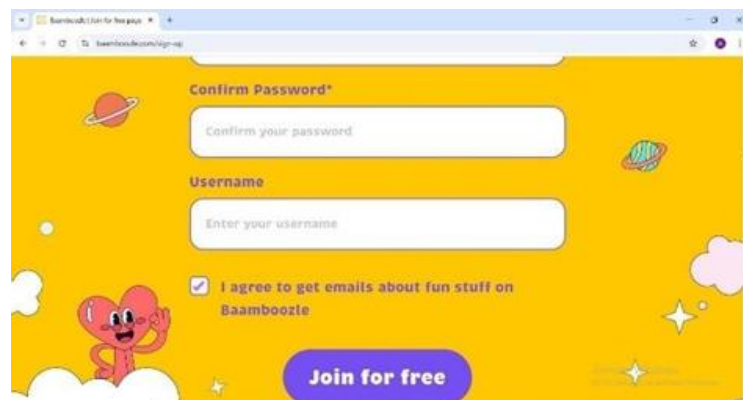
Media *Baamboozle* memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan fitur-fitur yang disediakan. Berikut beberapa langkah dalam penggunaan media *Baamboozle* :

- 1) Cari dipencari Google/ Chrome dan ketik “*Baamboozle* ” atau langsung kunjungi situs resminya melalui tautan [https://www.Baamboozle .com](https://www.Baamboozle.com).
- 2) Jika sudah memiliki akun, klik *Sign In* untuk masuk. Jika belum, pilih *Join for free* untuk mendaftar.



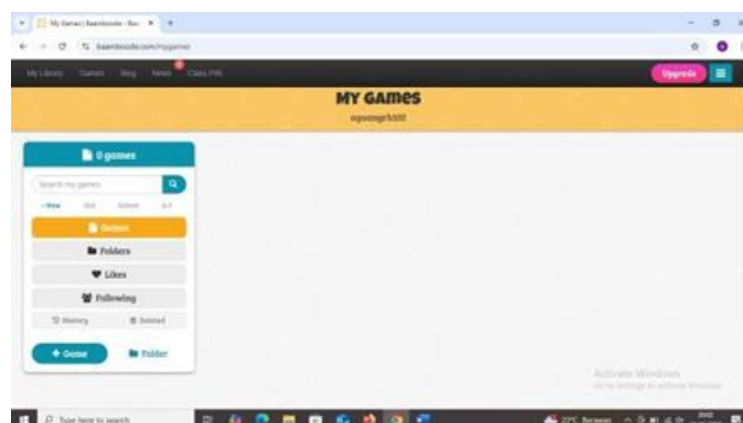
Gambar 2. 1 Halaman Depan *Baamboozle*

- 3) Isi formulir pendaftaran dengan email, password, konfirmasi password, dan username. Setelah itu klik *Join for free*.



Gambar 2. 2 Registrasi *Baamboozle*

- 4) Setelah berhasil login, pengguna dapat memilih *game* yang tersedia atau membuat *game* baru sesuai dengan topik atau materi pelajaran yang akan diajarkan.



Gambar 2. 3 Halaman Utama *Baamboozle*

- 5) *Games* yang telah dipilih atau dibuat dapat ditampilkan menggunakan LCD proyektor atau perangkat teknologi lainnya agar dapat dimainkan bersama murid di kelas.

Selain karena tampilannya yang kreatif, di *Baamboozle* juga menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar yang dapat menarik perhatian murid, berikut ini beberapa fitur-fitur yang ada di *Baamboozle* yaitu Mufid dan Anwar (2024, hlm. 340-341) pembuatan kuis: guru dapat menyusun kuis dengan beragam bentuk soal, seperti pilihan ganda, pernyataan benar atau salah, serta pertanyaan terbuka sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 1) Mode permainan: *Baamboozle* menyediakan beberapa pilihan mode permainan, antara lain mode tim dan mode individu, sehingga memberikan keleluasaan bagi guru dalam menyesuaikan penggunaannya di kelas.
- 2) Umpan balik langsung: media ini menyajikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban murid, sehingga mereka dapat segera mengetahui tingkat ketepatan jawaban yang diberikan.
- 3) Elemen gamifikasi: *Baamboozle* memadukan unsur permainan, seperti perolehan skor, papan peringkat, serta penghargaan virtual, yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Adapun cara penggunaan media *Baamboozle* yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas menurut Anindita dan Prastyo (2025, hlm. 120) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Baamboozle* diawali dengan menampilkan halaman awal kuis yang berisi sejumlah pertanyaan dalam bentuk teks maupun gambar sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Murid secara bergiliran memilih dan menjawab soal yang ditampilkan pada layar
- 3) Setelah jawaban ditentukan, guru mengonfirmasi kebenaran jawaban dengan menekan tombol “okay” atau tanda centang

berwarna hijau untuk jawaban yang benar, serta tombol “Oops!” berwarna merah untuk jawaban yang kurang tepat.

- 4) Setiap pilihan jawaban disertai dengan efek suara dan tampilan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat murid selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Pada akhir kegiatan, *Baamboozle* menampilkan rekapitulasi jumlah tim beserta perolehan poin masing-masing kelompok sebagai bahan evaluasi dan refleksi pembelajaran.

d. Kelebihan Media *Baamboozle*

Media *Baamboozle* memiliki beberapa kelebihan yang membedakannya dengan media lain, menurut Ramadhina, Siregar, Gandamana (2025, hlm. 2834) penggunaan media *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang efektif, interaktif menarik perhatian murid. Bagi guru, *Baamboozle* memudahkan proses evaluasi pembelajaran serta membantu menyajikan materi secara lebih kreatif. Selain itu, media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif murid selama pembelajaran berlangsung dan menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

Andriyani, dkk. (2024, hlm. 821) menyatakan bahwa media *Baamboozle* memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) *Baamboozle* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan bermakna melalui keterlibatan murid secara langsung dengan materi pembelajaran.
- 2) *Baamboozle* memungkinkan murid untuk berinteraksi aktif dengan materi, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat terhadap informasi yang dipelajari.
- 3) Penggunaan *Baamboozle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual bagi murid sekolah dasar.

- 4) Daya tarik dan interaktivitas *Baamboozle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual bagi murid sekolah dasar.

Menurut Winaningsih dan Syarif (2023, hlm. 171) kelebihan dari media *Baamboozle* adalah:

- 1) Melalui *Baamboozle* dapat menyesuaikan soal atau kuis dengan kebutuhan murid
- 2) Media *Baamboozle* menyediakan banyak *games* atau soal yang sudah tersedia guru cukup dengan mencari, memilih, dan menentukan *game* yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Permainan di *Baamboozle* sangat fleksibel, dapat dilakukan baik secara daring maupun tatap muka
- 4) Murid tidak perlu memasukkan kode untuk bermain di *Baamboozle*
- 5) Guru dapat dengan mudah membuat permainan sendiri di *Baamboozle* dalam waktu singkat

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Baamboozle* memiliki daya tarik visual yang baik serta mampu menyajikan informasi secara efektif, media ini juga memungkinkan guru untuk membuat permainan atau soal sesuai dengan materi, dapat juga diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan, media ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

e. Kekurangan Media *Baamboozle*

Selain kelebihan *Baamboozle* juga terdapat beberapa kekurangan dari media ini, Menurut Fatimah, dkk. (2025, hlm. 48) kekurangan dari media *Baamboozle* ini yaitu, banyaknya tampilan kuis dan pertanyaan terkadang dapat menimbulkan beban kognitif bagi penggunaan. Selain itu, fitur penyaringan untuk menelusuri media yang telah dipublikasikan masih kurang optimal. Media ini juga memiliki batasan jumlah pertemuan kelas serta pembatasan jumlah kata dalam penyusunan soal. Di sisi lain, pelaksanaan kuis belum

mendukung penggunaan akun individu bagi setiap murid, sehingga aktivitas evaluasi dilakukan secara kelompok dan kurang mempresentasikan kemampuan individu murid.

Marwah dan Ain (2022, hlm. 70) mengemukakan pendapat mengenai kekurangan media *Baamboozle* adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media *Baamboozle* memiliki keterbatasan dari segi waktu, karena pelaksanaannya bergantung pada jumlah pertemuan pembelajaran yang tersedia di kelas.
- 2) Terdapat pembatasan jumlah kata dalam pembuatan soal atau kuis, sehingga guru perlu menyesuaikan tingkat kedalaman materi yang disajikan.
- 3) Sistem *Baamboozle* tidak mewajibkan murid menjawab soal menggunakan akun individu, sehingga respons murid tidak dapat teridentifikasi secara personal.
- 4) Soal atau kuis yang ditampilkan tidak dapat dialihkan atau diberikan kepada kelompok lain, melainkan hanya dijawab secara bergiliran sesuai dengan urutan kelompok yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *Baamboozle* adalah akses penuh terhadap fitur-fitur unggulan hanya tersedia bagi pengguna versi berbayar, belum dilengkapi dengan sistem evaluasi yang mendalam, sehingga kurang optimal jika digunakan sebagai alat utama dalam menilai pemahaman murid dan memerlukan dukungan platform/ sarana lain yang dimana tidak selalu tersedia.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilaksanakan oleh Sepiani, dkk. (2026) hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan murid dalam memahami konsep matematika tidak terlepas dari efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ningrum, dkk. (2023) melalui

judul Pengaruh Model TGT Berbantuan Media *Clock Set* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Di SD menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar. Selanjutnya penelitian dari Febryanti (2025) yang berjudul *Effectiveness of Implementing Tgt-Type Cooperative Model Assisted By Baamboozle Media on Student Learning Outcomes*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lain oleh Damayanti, dkk. (2024) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Persamaan Garis Lurus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi persamaan garis lurus. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Royani dan Kelana (2022) dengan judul Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Murid SD Dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kuliatas pembelajaran setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Selain itu, penelitian Wulandari dan Negara (2025) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Learning Technique Buzz Group* (CLTBG) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas III Di MIN 10 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar. Penelitian selanjutnya Ulya dan Sari (2025) Pengaruh Model Realistic Mathematic Education (RME) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Numerasi Murid Kelas III Sdn Surodadi 1. Dengan hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kemampuan numerasi murid sekolah dasar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Andriani, dkk. (2025) yang berjudul Implementasi Aplikasi *Baambboozle* Dalam Pembelajaran

Matematika Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Dasar Murid SD. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Penelitian sejalan lainnya Apriescha, dkk. (2025) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Matematis, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemahaman matematis setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun, penelitian yang dilakukan oleh Ariyanti dan Junaidi (2025) melalui judul Peningkatan Pemahaman Dan Keaktifan Murid Melalui Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Matematika Kelas IV dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media *Baamboozle* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid pada materi pecahan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik, serta penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) atau pemanfaatan media pembelajaran *Baamboozle*.

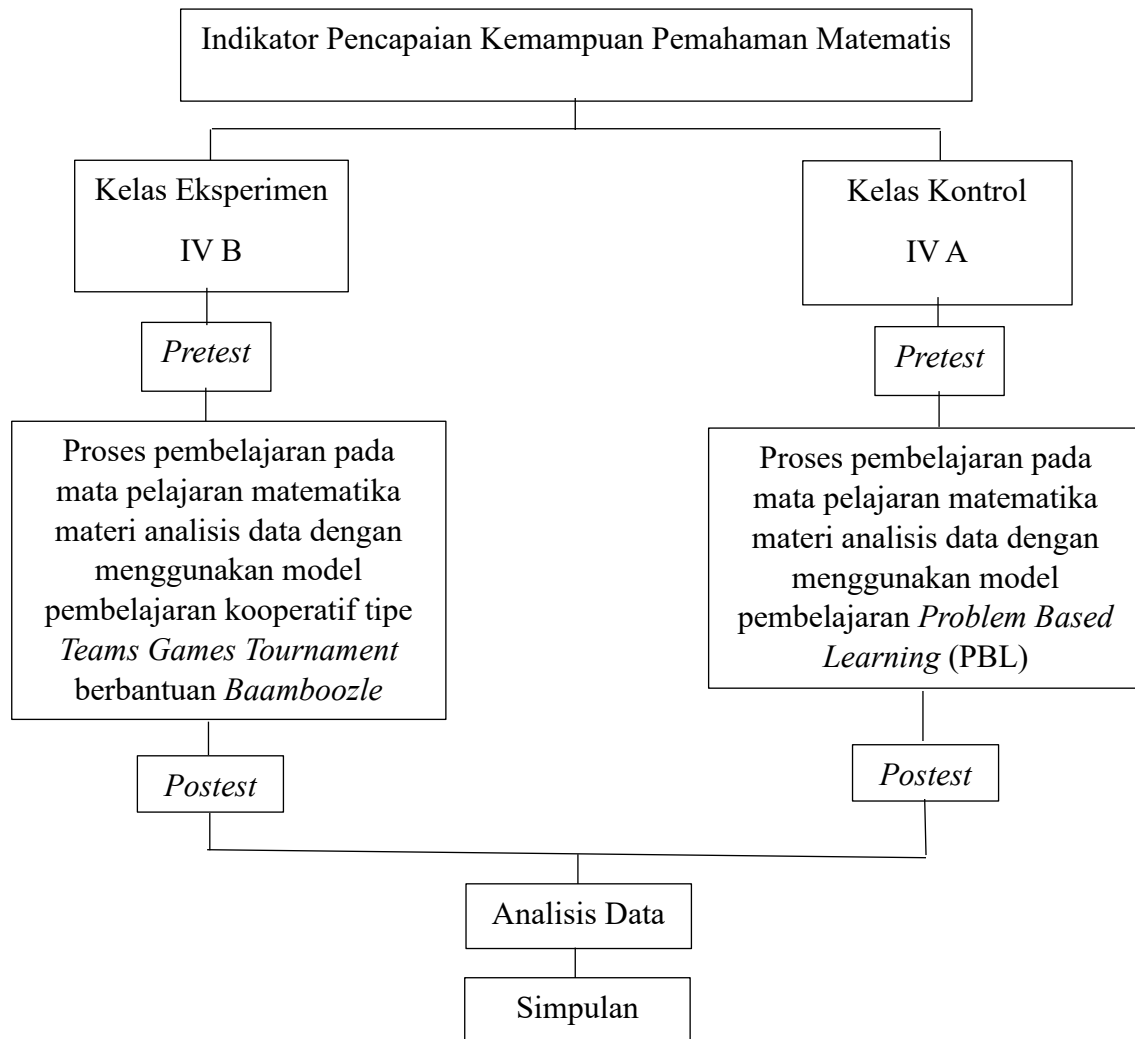
Adapun perbedaan, penelitian terdahulu umumnya hanya mengkaji penggunaan model pembelajaran TGT secara terpisah atau penggunaan media *Baamboozle* secara terpisah dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dnengan media *Baamboozle* secara simultan sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemahaman matematis murid di sekolah dasar. Selain itu, perbedaan juga terletak pada metode penelitian, instrumen penelitian, populasi dan sampel, serta konteks dan karakteristik pembelajaran yang di teliti.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir berfungsi sebagai landasan konseptual yang merangkum alur logika penelitian, serta menghubungkan teori, konsep, dan variabel penelitian dengan permasalahan yang dikaji. Menurut Syahputri, dkk. (2023, hlm. 161) kerangka berpikir adalah dasar konseptual penelitian yang disusun dari fakta, observasi, dan teori. Ia menjelaskan variabel-variabel secara relevan dengan masalah penelitian, serta membantu peneliti dalam menganalisis dan merumuskan argumen. Dalam penelitian kuantitatif, kerangka berpikir digunakan untuk menguji hipotesis, sedangkan dalam penelitian kualitatif, berfungsi sebagai acuan dalam menafsirkan data dan membentuk pernyataan baru.

Pemahaman matematis pada murid sekolah dasar menjadi dasar penting agar murid mampu menyelesaikan permasalahan secara tepat dan bermakna. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada kemampuan menghitung, tetapi juga pada kemampuan memahami, menjelaskan, serta mengaitkan berbagai konsep matematika yang dipelajari. Namun, dalam kenyataannya kemampuan pemahaman matematis murid kelas IV belum berkembang secara optimal. Sebagian besar murid masih cenderung berfokus pada penyelesaian prosedural tanpa benar-benar memahami makna dari konsep yang digunakan. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid dalam membangun pemahamannya sendiri melalui proses belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Penelitian ini melibatkan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Kerangka berpikir ini disusun untuk menggambarkan rancangan pemecahan masalah terkait rendahnya kemampuan pemahaman matematis murid di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut digambarkan pada gambar 2. 4 sebagai berikut.



Gambar 2. 4 Skema Kerangka Pembelajaran

Gambar 2. 4 menyajikan skema kerangka berpikir penelitian yang menekankan pada perbandingan efektivitas dua kelas berdasarkan perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis murid. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Baamboozle* sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa perlakuan khusus. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis, kedua kelas diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran. Selanjutnya, data hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis secara

sistematis guna mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis serta menentukan model pembelajaran yang lebih efektif untuk diterapkan di sekolah dasar.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Sebelum menguraikan hipotesis penelitian, perlu dijelaskan asumsi-asumsi yang mendasari penelitian ini. Menurut Rais, dkk. (2020, hlm. 76) asumsi yang benar akan menjembatani tujuan penelitian sampai penarikan kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis, bahkan asumsi berguna sebagai jembatan untuk melompati suatu bagian jalur penalaran yang sedikit atau bahkan hampa fakta atau data. Asumsi dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis. Hal ini didasarkan pada alasan bahwa kombinasi model tersebut dengan bantuan aplikasi digital dapat menciptakan proses belajar yang mendorong partisipasi aktif murid, memungkinkan mereka untuk secara mandiri dapat mengeksplorasi dan menyelidiki pengetahuan, sekaligus memperkuat kerja sama antar murid.

2. Hipotesis Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memerlukan hipotesis sebagai dugaan sementara yang didasarkan pada kajian teori dan hasil penelitian terdahulu. Menurut Zaki dan Saiman (2021, hlm. 118) hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih bersifat dugaan. Dugaan tersebut disusun berdasarkan landasan teori dan temuan-temuan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, hipotesis penelitian perlu diuji secara empiris melalui proses pengujian hipotesis untuk membuktikan kebenarannya.

Dengan mempertimbangkan teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dengan murid yang menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar.

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dengan murid yang menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar.

Berdasarkan hipotesis di atas, maka hipotesis statistiknya sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$