

**EFEKTIVITAS TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA di
SMK AL – HUDA KOTA KEDIRI**

SKRIPSI



**OLEH
RUBY KHOIRUL AZIZA
NIM. 21204088**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

**EFEKTIVITAS TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
di SMK AL – HUDA KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:

Ruby Khoirul Aziza

21204088

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Ruby Khoirul Aziza ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 23 Juni 2026

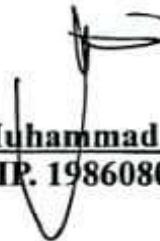
Pembimbing I



Nalsa Cintya Resti, M.Si
NIP.199011282019032012

Kediri, 23 Juni 2026

Pembimbing II



Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd
NIP. 198608082019031006

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIVITAS TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA di SMK AL – HUDA KOTA KEDIRI

RUBY KHOIRUL AZIZA
NIM. 21204088

Telah diujikan di Depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil
Kediri

Kediri pada tanggal 23 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Noer Hidayah, M.Si.
NIP. 197702092005012002

2. Penguji I

Nalsa Cintya Resi, M.Si.
NIP. 199011282019032012

3. Penguji II

Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd.
NIP. 198608082019031006



Three handwritten signatures are shown, each on a line. The first signature is large and stylized. The second signature is smaller and more compact. The third signature is also smaller and appears to be a simple 'U' shape.

Kediri, 23 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
NIP. 197004121994032006

NOTA DINAS

Kediri, 23 Juni 2026

Nomor : -
Lampiran :
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
Jalan Sunan Ampel No.7, Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Wr.Wb.

Melalui permintaan Ibu Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ruby Khoirul Aziza

NIM : 21204088

Judul : Efektivitas Teams Game Tournament Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK AL-HUDA Kota Kediri

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S1). Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsi, dengan harapan dapat segera diizinkan dalam sidang munaqosah.

Demikian harap maklum atas kesediaan ibu, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Kediri, 23 Juni 2026

Pembimbing I



Nalsa Cintya Resti, M.Si
NIP.199011282019032012

Kediri, 23 Juni 2026

Pembimbing II



Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd
NIP. 198608082019031006

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 23 Juni 2026

Nomor : -
Lampiran :
Hal : Penyerahan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
Jalan Sunan Ampel No.7, Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Ketua untuk membimbing
penyusunan skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ruby Khoirul Aziza

NIM : 21204088

Judul : Efektivitas Teams Game Tournament Berbantuan Media
Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK AL-HUDA Kota
Kediri

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan
petunjuk dan arahan yang diberikan dalam sidang munaqosah yang
dilaksanakan pada tanggal kami dapat menerima dan menyetujui hasil
perbaikannya.

Demikian harap maklum atas kesediaan ibu, kami ucapkan
terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Kediri, 23 Juni 2026

Pembimbing I



Nalsa Cintya Resti, M.Si
NIP.199011282019032012

Kediri, 23 Juni 2026

Pembimbing II



Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd
NIP. 198608082019031006

MOTTO

“Cuma ingin menjadi lebih baik dari kemarin, BUKAN lebih baik dari orang lain,
dan Cuma ingin menjadi lebih baik, tanpa merasa paling baik.”

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ruby Khoirul Aziza
NIM : 21204088
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Kediri, 23 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



Ruby Khoirul Aziza
NIM. 21204088

ABSTRAK

RUBY KHOIRUL AZIZA, Dosen pembimbing (1) NALSA CINTYA RESTI, M.Si. dan Dosen pembimbing (2) Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd., Efektivitas Teams Game Tournament Berbantuan media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar di SMK Al-Huda Kota Kediri, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: Teams Game Tournament, Media Baamboozle, Hasil Belajar

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran teams game tournament berbantuan media baamboozle terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen (*quasi eksperiment*) *non-equivalent control group design*, dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar (*posttest*) yang telah divalidasi oleh para ahli. Teknik analisis data menggunakan *uji independent t-test* dan *uji n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran teams game tournament berbantuan media baamboozle dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh selisih hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran teams game tournament dengan kelas konvensional sebesar (45,58) dengan mean kelas yang menggunakan model pembelajaran teams game tournament sebesar (71,67) dan mean kelas konvensional sebesar (26,09) dibuktikan dengan uji independent sampel T-test diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000. Efektivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran teams game tournament terkategori cukup efektif berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* diperoleh nilai (69,8638) di mata pelajaran matematika. Dari penelitian ini disimpulkan bahwasannya cukup efektif pembelajaran menggunakan model pembelajaran teams game tournament berbantuan media baamboozle terhadap hasil belajar siswa di SMK Al – Huda Kota Kediri.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rombbil ‘Alamin puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, taufiq, hidayah serta ridho-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media *Baamboozle Berbasis Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Al – Huda Kota Kediri”.

Disadari sepenuhnya bahwa kemampuan dan pengetahuan penulis sangat terbatas, maka adanya bimbingan, pengarahan, dukungan, dan do’a dari berbagai pihak sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Ninik Zuroidah, M.Si. selaku ketua Program Studi Tadris Mtematika.
4. Ibu Nalsa Cintya Resti, M.Si. selaku dosen pembimbing 1, validator dan Bapak M. Khoiril Akhyar, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2, validator yang senantiasa memberikan kritik, saran, arahan serta motivasi kepada penulis dalam menyesuaikan skripsi ini.
5. Bapak Moechamad Suhariyono, S.Pd. S.Kom. dan Ibu Yuni Mayasaroh, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Guru Pamong SMK AL – Huda Kota Kediri yang telah memberikan izin pada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

6. Kedua orang tua penulis Bapak Hery Susanto dan Ibu Endang Wahyuningsih, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh Pendidikan setinggi – tingginya meskipun mereka tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun mereka mengusahakan segalanya hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai meraih gelar sarjana. Penulis percaya bahwa do'a mereka yang selalu menyelamatkan dan menuntun penulis melewati masa tersulit.
7. Kedua Adik penulis Henry Royhan Mufadlol dan Zahra Naila Armalia yang mendo'akan serta memberi dukungan terbaik pada penulis.
8. Sahabat penulis Anisa Fadhilla Ashari, S.P.W.K. dan yang senantiasa ada dalam suka duka penulis serta membantu dalam masa – masa tersulit penulis.
9. Teman Korban Beluk Puso Umi Latifatul Amanah, S.Pd., Yasmin Azzahro Edfind, S.Pd., Tri Wahyuni yang kebersamaan sedari awal perkuliahan, melewati masa perkuliahan bersama sampai sekarang dan menjadi pendengar yang baik menjadi konsultan disaat kesusahan dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teman Selebgram (KW) Yuliana Farida Sukma, S.H., Anisa Qotrunnada, S.H., Shafaa Salsabila Rahayu, S.E., Rysma Dhella Khammidah, S.Tr.Keb., Valencia Putri bilqhis selaku sahabat rasa keluarga penulis sejak duduk dibangku sekolah menengah atas yang selalu menjadi penghibur dikala rasa susah melanda serta menjadi salah satu garda terdepan penulis.

DAFTAR ISI

EFEKTIVITAS TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA di SMK AL – HUDA KOTA KEDIRI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
NOTA PEMBIMBING.....	v
MOTTO.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Penelitian Terdahulu.....	10
F. Definisi Operasional.....	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	16
A. Landasan Teori.....	16
B. Variabel Penelitian.....	45
C. Kerangka Teoritis.....	46
D. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Rancangan Penelitian.....	49
B. Populasi dan Sampel.....	51

C. Teknik Pengumpulan Data	52
D. Instrumen Penelitian.....	53
E. Teknik Analisa Data	58
F. Uji Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	64
A. Validasi Instrumen.....	64
B. Deskripsi Data.....	69
C. Analisis Data	72
BAB V PEMBAHASAN	81
A. Perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode konvensional (Kelas Kontrol) dan kelas yang menggunakan metode teams game tournament berbantuan media pembelajaran baamboozle (Kelas Eksperimen) dalam pembelajaran matematika	81
B. Efektivitas penggunaan metode teams game tournament berbantuan media pembelajaran baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SMK AL – HUDA KOTA KEDIRI	83
BAB VI PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	50
Tabel 3. 2 Tabel Daftar Populasi	51
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi lembar Observasi Guru.....	54
Tabel 3. 4 Kisi - kisi lembar Observasi Peserta Didik	54
Tabel 3. 5 Kategori Presentase Lembar Observasi.....	56
Tabel 3. 6 Kisi - Kisi Soal Pretest dan Posttest	57
Tabel 3. 7 Interpretasi Validitas Isi.....	60
Tabel 3. 8 Tabel Kategori Peningkatan N-Gain	63
Tabel 4. 1 Nama Validator.....	64
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Modul Ajar Kelas Eksperiment.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Lembar Observasi Guru	67
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Lembar Observasi Peserta Didik.....	67
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Soal Pretest.....	68
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Soal Posttest	68
Tabel 4. 8 Nilai Sampel.....	70
Tabel 4. 9 Output Uji Normalitas	74
Tabel 4. 10 Output Uji Homogenitas	75
Tabel 4. 11 Output Uji - T	77
Tabel 4. 12 Output Lembar Observasi Guru	78
Tabel 4. 13 Output Lembar Observasi Peserta Didik.....	78
Tabel 4. 14 Kategori nilai N-Gain.....	79
Tabel 4. 15 Presentase Nilai N-Gain	80
Tabel 4. 16 Output N-Gain.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengerjaan Siswa Pra Penelitian	4
Gambar 2. 1 Tampilan Media Baamboozle.....	19
Gambar 2. 2 Tampilan Media Baamboozle Kartu Bernomor	19
Gambar 2. 3 Alur Pembelajaran Metode TGT	26
Gambar 2. 4 Gambar Kerangka Berpikir	47
Gambar 4. 1 Output Uji Statistik deskriptif	71
Gambar 4. 2 Rata - Rata Nilai Pretest dan Posttest.....	72
Gambar 4. 3 Diagram Nilai Pretest Kelas Kontrol	73
Gambar 4. 4 Diagram Nilai Pretest Kelas Eksperiment.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperiment	92
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	140
Lampiran 3 Kisi - Kisi Soal Pretest.....	182
Lampiran 4 Soal Pretest	183
Lampiran 5 Kunci Jawaban Pretest.....	185
Lampiran 6 Rubrik Penilaian Pretest	189
Lampiran 7 Kisi - Kisi Soal Posttest.....	192
Lampiran 8 Soal Posttest.....	194
Lampiran 9 Kunci Jawaban Posttest	196
Lampiran 10 Rubrik Penilaian Posttest.....	200
Lampiran 11 Lembar Observasi Peserta Didik	203
Lampiran 12 Lembar Observasi Guru.....	205
Lampiran 13 Lembar Validasi Modul Kelas Eksperiment.....	207
Lampiran 14 Lembar Validasi Modul Kelas Kontrol.....	209
Lampiran 15 Lembar Validasi Pretest	211
Lampiran 16 Lembar Validasi Posttest	212
Lampiran 17 Lembar Validasi Observasi Peserta Didik	214
Lampiran 18 Lembar Validasi Observasi Guru.....	216
Lampiran 19 Hasil Validasi Pretest Validator 1	218
Lampiran 20 Hasil Validasi Pretest Validator 2	219
Lampiran 21 Hasil Validasi Posttest Validator 1	221
Lampiran 22 Hasil Validasi Modul tgt Validator 1	223
Lampiran 23 Hasil Validasi Modul tgt Validator 2	226
Lampiran 24 Hasil Validasi Modul Konvensional Validator 1	229
Lampiran 25 Hasil Validasi Modul Konvensional Validator 2	232
Lampiran 26 Hasil Validasi Lembar Observasi Siswa Validator 1	235
Lampiran 27 Hasil Validasi Lembar Observasi Siswa Validator 2	238
Lampiran 28 Hasil Validasi Lembar Observasi Guru Validator 1.....	241
Lampiran 29 Observasi Peserta Didik.....	247
Lampiran 30 Observasi Guru.....	250
Lampiran 31 Nilai Pretes Kelas Kontrol.....	253
Lampiran 32 Nilai Posttest Kelas Kontrol	253
Lampiran 33 Nilai Pretest Kelas Eksperiment.....	254
Lampiran 34 Nilai Posttest Kelas Eksperiment	255
Lampiran 35 Dokumentasi Kelas Kontrol	257
Lampiran 36 Dokumentasi Kelas Eksperiment.....	259