



Penerapan Model Pembelajaran Jenis TGT dengan Menggunakan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Firza Rahmi Yanti¹, Caska Caska²

^{1,2}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: firza.rahmi6448@student.unri.ac.id, caska@lecturer.unri.ac.id

| Article Info | Abstract |
|---|--|
| Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-01 Keywords: <i>Learning Model;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>TGT;</i> <i>Baamboozle;</i> <i>Learning Media..</i> | This study aims to determine the improvement in student learning outcomes through the TGT learning model using the Baamboozle application. The research method used in this study was an experiment with a one-group pretest and posttest design. The study was conducted at SMAN 1 Kampar Utara with class XI.1 as the experimental class. The data collection methods used in this study were achievement tests in the form of multiple-choice questions and observation sheets of teacher and student activities, which were then analyzed using descriptive statistics and inferential statistics, namely the Paired Sample T-Test and N-Gain Test. The results of the study showed an improvement in student learning outcomes. This was proven by the results of the Paired Sample T-Test and N-Gain, which indicated an increase in learning outcomes. Therefore, it can be concluded that learning using the TGT learning model with the Baamboozle application can have a more positive impact on improving learning outcomes. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-01 Kata kunci: <i>Model Pembelajaran;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>TGT;</i> <i>Baamboozle;</i> <i>Media Pembelajaran.</i> | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT dengan menggunakan Aplikasi Baamboozle. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain <i>One Group Pretest</i> dan <i>Posttest</i> . Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Kampar Utara dengan kelas XI.1 sebagai kelas Eksperimen. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang kemudian di analisis menggunakan Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial yaitu Uji <i>Paired Sample T-Test</i> dan Uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil uji <i>Paired Sample T-Test</i> dan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dengan Aplikasi Baamboozle dapat memberikan dampak yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar. |

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara berkembang, untuk menjadi negara maju dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia ditentukan oleh mutu dan tingkat pendidikan. Kualitas pendidikan yang rendah menyebabkan kualitas sumber daya manusia rendah, makin tinggi tingkat pendidikan maka makin tinggi pula kualitas sumberdaya manusia. Upaya peningkatan kualitas SDM haruslah diikuti dengan peningkatan kualitas pendidikan dan guru (Hasril, 2021).

Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan diri serta kekuatan individu dengan tujuan mengembangkan karakteristik sumber daya manusia. Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik harus melalui proses pembelajaran secara mendalam dan berkelanjutan. Pada proses pembelajaran terdapat lima komponen penting yang saling berhubungan,

yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Anggraini et al., 2024).

Guru memainkan peran yang sangat penting dalam mengintegrasikan desain *eksploratif* dengan teknologi fabrikasi *digital* ke dalam dunia pendidikan. Guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator dalam membimbing siswa untuk memahami konsep-konsep inovatif, tetapi juga membantu dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Bosch, 2025). Selain itu, guru dapat membangkitkan motivasi belajar, berbagai upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa (Marlina et al., 2017).

Hasil belajar merupakan keberhasilan kualifikasi belajar dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu berdasarkan apa yang pengalaman peserta didik alami dalam belajar.

Adapun hasil belajar ini yang dimaksudkan meliputi aspek pengetahuan, sikap dan tingkah laku (Manurung, 2023).

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa Kelas XI SMAN 1
Kampar Utara TA 2024/2025

| Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Di atas KKM | Di bawah KKM |
|--------|--------------|-----|-------------|--------------|
| XI.1 | 24 | 75 | 10 | 14 |
| XI.2 | 26 | 75 | 14 | 12 |
| Jumlah | 50 | | 24(42%) | 26(58%) |

Sumber: Daftar Nilai SMAN 1 Kampar Utara

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil ulangan harian pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Kampar menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah, yaitu rata-rata KKM sebesar 75. Dari total 50 siswa, hanya 24 siswa (42%) yang berhasil mencapai KKM, sementara 26 siswa lainnya (58%) masih berada di bawah standar tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum dapat dikategorikan berhasil, karena jumlah siswa yang mencapai KKM masih di bawah 75% dari total siswa di kelas tersebut (Anwari & Kusumadani, 2022). Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, maupun materi yang diajarkan, dapat membuat siswa merasa kurang termotivasi, sulit memahami konsep, dan tidak aktif dalam proses belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Kurangnya variasi dalam penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Azzahra & Lestariningsih, (2024), ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab prestasi belajar siswa rendah.

Dengan perkembangan Internet dan teknologi digital yang mendalam, penggunaan model dan media pembelajaran merupakan cara penting dalam mencapai tujuan belajar demi mencapai keberhasilan belajar. Dalam lingkungan pembelajaran digital, interaksi antar peserta didik tidak hanya memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan mereka, tetapi juga merupakan mata rantai utama untuk

meningkatkan hasil pembelajaran mereka (Pan, 2024).

Salah satu cara yang dapat membantu guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran (Agustin et al., 2024). Oleh karena itu pemilihan suatu model pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Langkah-langkah pada model pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang dicapai, hal tersebut harus dilakukan agar nantinya hasil belajar dapat menjadi lebih optimal (Anggi et al., 2024). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan hasil belajar itu adalah itu adalah *Team Games Tournament* (TGT), TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen (Gusmalinda, 2022).

Penggunaan model pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran akan mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh. Akibatnya, media pembelajaran diperlukan agar mendorong kolaborasi mereka bersama teman-temannya. Fakta ini didukung oleh riset Solikhah & Nurwinanti (2024) mencatat bahwa efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkat dengan bantuan media pembelajaran. Jadi guru perlu mempelajari cara menentukan media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Rida et al., 2023).

Di zaman sekarang ini penggunaan media digital sangat dibutuhkan karena hampir di setiap bidang kehidupan sudah menggunakan teknologi yang canggih dan penggunaan teknologi pada pendidikan menjadi terobosan yang baik untuk tercapainya tujuan belajar. Salah satu utama media pembelajaran untuk evaluasi pembelajaran yang menarik serta dapat juga mengatasi kebosanan siswa yaitu dengan menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis permainan (Kartini, 2022). Salah satu nya adalah media kuis interaktif berbasis teknologi. Media kuis interaktif merupakan pemanfaatan computer/laptop maupun henphone dalam pembuatan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi (Rahmalasari et al., 2024). *Platform* pembelajaran digital yang dapat memicu jiwa kolaborasi dan kompetitif siswa adalah Baamboozle.

Penggunaan media Baamboozle ini melibatkan permainan tim yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan kerja kolaboratif dalam tim (Hiba & Khatoun, 2023).

Penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dan efektif akan memiliki dampak positif terhadap keberhasilan dan proses belajar, terutama dalam menghasilkan evaluasi pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, hal ini akan berdampak pada hasil keseluruhan dari semua proses pembelajaran yang telah dijalani (Murti, 2023). Untuk mewujudkan keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar, maka guru perlu merancang metode pembelajaran dan harus menguasai materi pelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membuat para siswa mampu memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok (Sinaga et al., 2024).

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan cara menggabungkan metode pembelajaran TGT dengan media pembelajaran Baamboozle. Maka tujuan penelitian mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan aplikasi Baamboozle.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kampar Utara tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Januari 2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-test Post-test*. Penelitian ini tidak melibatkan kelompok pembanding, melainkan dilakukan *pre-test* terlebih dahulu. Tes awal dan akhir mengukur apakah partisipan memiliki perbedaan yang signifikan setelah menerima perlakuan yang berbeda. Desain ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian

| Pretest | Treatment | Posttest |
|---------|-----------|----------|
| O1 | X | O2 |

Keterangan:

O1: Nilai *pre test* sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen, berupa penggunaan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran Baamboozle

O2 : Nilai *post test* setelah diberikan perlakuan

Desain eksperimen *One Group pre-test Post-test* observasinya di lakukan dua kali yaitu

sebelum eksperimen disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen disebut *post-test*. Sampel dalam penelitian ini di ambil dari sebagian populasi siswa kelas XI yaitu siswa kelas XI.1 di SMAN 1 Kampar Utara yang berjumlah 24 orang.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk soal pilihan ganda dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan lembar observasi digunakan untuk untuk melihat keadaan tertentu. Peneliti meminta bantuan pendidik mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Kampar Utara untuk bertindak sebagai *observer* dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dengan memberikan *check list* terhadap lembar pengamatan.

Teknik analisis data menggunakan *statistic*. Ada dua jenis statistik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji-t, dan uji N-Gain. Sebelum dilakukannya uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t.

Analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan dari hasil penelitian. Selanjutnya menggunakan uji N-Gain. Uji ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Data N-Gain diperoleh dari hasil perhitungan dengan menggunakan data *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kategori N-gain ternormalisasi (g) berpedoman pada standar dari Hake, yaitu:

Tabel 3. Interpretasi Skor N-Gain

| Nilai N-Gain | Kategori |
|--------------------|----------|
| $g \geq 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g < 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini disusun berdasarkan sintaks model TGT, mencakup:

- a) Penyampaian materi (*Class Presentation*)
- b) Belajar dalam kelompok (*Teams*)
- c) Permainan edukatif (*Games*)
- d) Kompetisi atau kuis (*Tournament*)
- e) Pemberian umpan balik dan evaluasi (*Recognition/Evaluation*)

Setiap indikator observasi mencerminkan keterlibatan siswa dalam satu atau lebih tahapan tersebut, sehingga menjadi alat evaluasi yang relevan dan objektif dalam mengukur efektivitas penerapan model TGT dalam pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan aplikasi Baamboozle berada dalam kategori "sangat baik", dengan rata-rata ketercapaian aktivitas guru sebesar 91% dan aktivitas siswa 90%. Guru melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran secara runtut dan sesuai dengan rencana, mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup. Siswa juga menunjukkan partisipasi aktif, baik dalam kegiatan individu, kerja kelompok, maupun permainan edukatif.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Lembar observasi memastikan bahwa seluruh komponen pembelajaran terlaksana dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

2. Analisis Statistik

Tingkat hasil belajar siswa kelas XI.1 SMAN 1 Kampar Utara dipaparkan melalui statistik deskriptif dari hasil *pretest* yang terdiri dari rata-rata skor (*mean*), skor tertinggi (*max*), dan skor terendah (*min*). Statistik deskriptif skor *pretest* di sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Analisis Statistik Deskriptif

| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------------|----------------|-----------------|
| <i>N</i> | 24 | 24 |
| <i>Min</i> | 20 | 50 |
| <i>Max</i> | 80 | 100 |
| <i>Mean</i> | 50,83 | 81,25 |
| <i>Std. Variance</i> | 17,173 | 2,906 |
| <i>Variance</i> | 294,928 | 202,717 |

Berdasarkan Tabel 4. terlihat nilai minimum *pretest* adalah 20 dan nilai minimum *posttest* adalah 50. Sedangkan

nilai maksimum *pretest* adalah 80 dan nilai maksimum *posttest* adalah 100. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 50,83. Kemudian rata-rata nilai *post-test* siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT menjadi 81,25.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dari data hasil *pre-test* dan *post-test* dengan bantuan SPSS 26. Uji normalitas menurut Nasrum (2018), digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria uji normalitas adalah nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilihat pada berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| Kelas | <i>Shapiro-Wilk</i> | | |
|-----------------|---------------------|-----------|------------|
| | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>sig</i> |
| <i>Pretest</i> | ,936 | 24 | ,132 |
| <i>Posttest</i> | ,927 | 24 | ,085 |

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pre-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,132 dan data *post-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,085. Sehingga data yang diperoleh lebih besar dari nilai signifikansi >0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis *paramaterik* dari data penelitian.

Setelah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya melakukan uji homogenitas dengan bantuan SPSS 26. Uji homogenitas menurut (Usmadi, 2020) digunakan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel dapat dinyatakan homogen atau tidak. Uji homogenitas juga digunakan sebagai persyaratan untuk dianalisis lebih lanjut. Kriteria uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 maka varian dari dua kelompok data berdistribusi tidak homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 maka varian

dari dua kelompok data berdistribusi homogen. Uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

| Data | Levene Statistic | df1 | Df2 | Sig |
|----------------------|------------------|-----|-----|------|
| Pretest dan Posttest | 1,241 | 1 | 46 | ,271 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas terbukti lebih besar dari nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,271. Maka data penelitian dapat dinyatakan homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan uji *one sample T-test* melalui teknik *one samples test* dengan bantuan SPSS 26. Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya apabila Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini, yaitu:

- a) H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran TGT dengan menggunakan media pembelajaran Baamboozle
- b) H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran TGT dengan menggunakan media pembelajaran Baamboozle.

Tabel 7. Hasil Paired Sample T test

| | | Pretest Hasil Belajar Siswa - Posttest Hasil Belajar Siswa |
|--|-----------------|--|
| Mean | | -30,417 |
| Std. Deviation | | 16545 |
| 95% Confident interval of the difference | Std. Error Mean | 3,377 |
| | Lower | -37,403 |
| | Upper | -23,430 |
| | T | -9,006 |
| | Df | 23 |
| | Sig.(2-tailed) | ,000 |

Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* maka dapat diperoleh data nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest*. Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan terlihat pada kolom

Lower dan *Upper* yang masing-masing bernilai negatif, yaitu -37,403 dan *Upper* -23,430, begitu juga dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran TGT dengan menggunakan media pembelajaran Baamboozle. Selanjutnya uji N-gain ternormalisasi ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Uji N-gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

| | N-Gain Score | Valid N (listwise) |
|---------------|--------------|--------------------|
| N | 24 | 24 |
| Min | ,00 | |
| Max | 1,00 | |
| Mean | ,6147 | |
| Std. Variance | ,30680 | |
| Variance | 294,928 | 202,717 |

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS diperoleh nilai g adalah 0,61. Nilai 0,61 berada pada rentang $0,30 \leq g < 70$. Nilai 0,61 tersebut berada pada kategori "sedang". Jadi kriteria peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran jenis TGT dan aplikasi Baamboozle sebagai media pembelajaran berada pada kriteria peningkatan yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran jenis TGT dengan menggunakan aplikasi Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar Siswa, dengan kategori peningkatan berada pada Tingkat sedang.

B. Pembahasan

Hasil analisis data mengungkapkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh penggunaan aplikasi Baamboozle memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa secara efektif, sebagaimana tercermin dalam perbedaan skor yang diperoleh sebelum dan setelah intervensi dilakukan.

Penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Selain itu, interaksi yang terjadi baik antar individu maupun dalam kelompok belajar mendorong siswa untuk bekerja sama secara lebih aktif dalam mencari solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Proses kolaboratif ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga memotivasi mereka untuk berusaha lebih keras dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran ini secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, baik dari segi pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis, maupun kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Proses pembelajaran yang efektif adalah aktivitas pengajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi dan penghayatan peserta didik secara intensif (Cahyani et al., 2024).

Di tengah pesatnya kemajuan zaman, kombinasi dan variasi antara media dan model pembelajaran telah terbukti mampu mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik, sementara model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Naziah et al., (2020), menyatakan bahwa hasil belajar tidak sekedar menjadikan seseorang cerdas dan terampil, menjadikan seseorang berakhlak mulia juga merupakan hal yang terpenting. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa maupun guru sangat dibutuhkan. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka dibutuhkan suatu metode maupun model pembelajaran yang dapat membuat para siswa mampu memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok

Hal ini sejalan dengan penelitian Firdaus Rahim dan Maulana Murti (2023), mengemukakan adanya peningkatan hasil belajar

siswa setelah menerapkan *game based learning* (Baamboozle) sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa dan memberikan respons positif terhadap media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif bahwa sebelum menggunakan media Baamboozle rata-rata nilai siswa masih dalam kategori *low interval* dan setelah menggunakan media Baamboozle rata-rata nilai siswa berada pada kategori *high interval* secara signifikan.

Dengan menerapkan model pembelajaran yang interaktif dan didukung oleh media pembelajaran berbasis teknologi, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tidak mudah merasa bosan, serta lebih aktif dalam memahami konsep yang diajarkan. Kombinasi ini juga mendorong terjadinya interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta meningkatkan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran berbasis kelompok. Suasana kelas pun menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan mendukung proses eksplorasi ilmu secara lebih mendalam.

Penggunaan media yang tepat dalam mendukung model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran jenis TGT dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Model pembelajaran berbasis diskusi dan kolaborasi yang dikombinasikan dengan media interaktif juga dapat membantu siswa dalam membangun keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan komunikasi yang lebih baik (Aulia & Aji, 2024).

Hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rai (2017), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang sesuai, apabila dikombinasikan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dirancang secara efektif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, baik dalam bentuk teknologi digital, media visual, maupun alat bantu interaktif lainnya, dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, memperjelas konsep

yang dipelajari, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Berbeda dengan metode pengajaran konvensional, metode pengajaran ini meningkatkan keterampilan berpikir kreatif individu yang merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sangat penting karena saat ini sangat dibutuhkan individu yang mampu berpikir kreatif (Ersoy & Başer, 2014).

Penelitian ini memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan penggunaan media Baamboozle. Kombinasi ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media Baamboozle memiliki beberapa kelebihan utama, antara lain kemudahan akses tanpa perlu membuat akun, fleksibilitas dalam penggunaannya baik untuk pembelajaran daring maupun luring, serta kemampuannya menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan karakteristik tersebut, Baamboozle sangat sesuai untuk diterapkan dalam model pembelajaran TGT karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Meskipun memiliki keunggulan, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu keterbatasannya adalah bahwa penelitian ini hanya berfokus pada keterlibatan dan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk tingkat pendidikan lainnya. Selain itu, penelitian ini belum menelaah aspek lain dalam proses pembelajaran, seperti dampak jangka panjang dari penerapan model TGT dengan media Baamboozle atau bagaimana faktor eksternal, seperti dukungan orang tua dan lingkungan belajar, dapat mempengaruhi efektivitas metode ini.

Namun demikian, penelitian ini memiliki implikasi yang cukup luas, terutama dalam dunia pendidikan di era digital. Penerapan model pembelajaran TGT yang didukung oleh media Baamboozle berbasis kecerdasan buatan (AI) dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Dengan meningkatnya motivasi siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, serta

interaksi antara siswa, suasana belajar yang diciptakan menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini tentu membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar para pendidik mulai menerapkan model pembelajaran TGT dalam kelas guna meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam sistem daring maupun luring. Model ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, berpusat pada siswa, serta memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam dunia pendidikan. Secara keseluruhan, model pembelajaran TGT direkomendasikan untuk diterapkan di kelas karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis *Student Engagement*, pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga berkontribusi dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih modern, inovatif, dan berdampak positif pada pencapaian akademik siswa secara keseluruhan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran jenis *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan penggunaan media Baamboozle memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi di kelas XI.1 SMAN 1 Kampar Utara. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, terdapat peningkatan yang sangat signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan adanya kemajuan yang jelas dalam pemahaman materi oleh siswa setelah diterapkannya model pembelajaran ini. Hal ini mengindikasikan bahwa TGT yang didukung oleh media Baamboozle dapat mempercepat dan mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman akademis, tetapi juga berpengaruh pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan Baamboozle sebagai media yang berbasis *game* mendorong terciptanya suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan demikian, model pembelajaran TGT yang menggabungkan permainan dan pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, serta motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan produktif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran jenis TGT dengan menggunakan aplikasi Baamboozle yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri masih ada terdapat kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, peneliti memberi beberapa rekomendasi/saran sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya pada mata pelajaran Ekonomi agar dapat menerapkan model pembelajaran jenis TGT dengan aplikasi Baamboozle ini dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran poster juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar saat dilakukan *pretest* dan *posttest*. Selain itu, media pembelajaran ini dapat menjadi pedoman bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan membuat inovasi baru pada pembelajaran.
2. Pada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian disarankan untuk menyempurnakan model pembelajaran TG dengan aplikasi Baamboozle sehingga dapat diterapkan pula pada seluruh mata pelajaran di tingkat SMA.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, D. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9942–9950. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5875>
- Anggi, D. L., Caska, & Syabus, H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru Dera. *Universitas Riau*, 7, 12136–12142.
- Anggraini, A. P., Caska, & Asmit, B. (2024). *Co-development Media Pembelajaran Poster dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Pekanbaru*. 7(2014), 11760–11767. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.6129>
- Anwari, A. R., & Kusumadani, A. I. (2022). Deskripsi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (Ptmt) Mata Pelajaran Ipa Ditinjau Dari Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Purwantoro Tahun Ajaran 2021/2022. *Artikel Pemakalah Paralel*, 608–613.
- Aulia, A. T., & Aji, A. (2024). Hubungan Antara Literasi Lingkungan Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Lingkungan Pada Peserta Didik di Sekolah Adiwiyata SMA N 4 Semarang. *Edu Geography*, 11(3), 1–9. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.69710>
- Azzahra, A., & Lestariningsih, D. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Hidrosfer Di Kelas X Sman 54 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 69–77. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10464464>
- Bosch, N., Härkki, T., & Seitamaa-Hakkarainen, P. (2025). Teachers as reflective learning experience designers: Bringing design thinking into school-based design and maker education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 43(October 2024). <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100695>
- Cahyani, R. R., Caska, C., & Rizka, M. (2024). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kombinasi PBL dan TGT terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1679–1685. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3903>

- Ersoy, E., & Başer, N. (2014). The Effects of Problem-based Learning Method in Higher Education on Creative Thinking. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 3494–3498.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.790>
- Gusmalinda, G. (2022). Model Pembelajaran Ipa (Stad, Tgt, Jigsaw). *EEJ: Ekasakti Educational Journal*, 2(2), 279–280.
- Hasril, H., Sahidi, A., & Ramlan, L. O. (2021). Hubungan antara Gaya Mengajar Guru dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 07 Bombana. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 124, 61–70.
<https://doi.org/10.55340/fkip.v9i2.421>
- Hiba, Q., & Khatoun, S. (2023). The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizz and Baamboozle of English Language Learners. *Pakistan Languages and Humanities Review*, 7(IV).
[https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-iv\)16](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-iv)16)
- Kartini, S. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1991–2000.
<http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/391%0Ahttp://202.162.210.184/index.php/guau/article/download/391/362>
- Manurung, M. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 140–149.
<https://doi.org/10.31932/jpe.v8i1.2068>
- Marlina, L., Caska, & Mahdum. (2017). Hubungan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*, 9(1), 33–47.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12, 132–141.
<https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Nasrum, A. (2018). Uji Normalitas Data Untuk Penelitian. In *UJI NORMALITAS DATA untuk PENELITIAN*. Jayapangus Press Anggota.
<https://drive.google.com/file/d/1IYIecrtlmMhxDBw41dBSaEvIN1IdeZ1W/view>
- Naziah, R., Caska, C., Nas, S., & Indrawati, H. (2020). The Effects of Contextual Learning and Teacher’s Work Spirit on Learning Motivation and Its Impact on Affective Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 4(1), 30.
<https://doi.org/10.31258/jes.4.1.p.30-43>
- Pan, F., Zhu, G., Sui, W., & Fu, M. (2024). The effects of peer interaction on learning outcome of college students in digital environment—The chain-mediated role of attitude and self-efficacy. *Studies in Educational Evaluation*, 83(July), 101404.
<https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101404>
- Rahmalasari, P., Caska, & Mujiono. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rimba Melintang. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 3(1), 50–59.
- Rai, I. G. A., Suryatini, K. Y. S., & Budiya, I. W. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Beberapa Metode Pembelajaran Inovatif. *Emasains*, 6(2), 180–193.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3539110>
- Rida, A., Hayati, M., & Mujiono, C. (2023). Efektivitas Penggunaan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas XI SMAN 5 Pekanbaru. 2(2), 1548–1559.
- Sinaga, U. A., Caska, C., & Riadi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK LABOR BINAAN FKIP UNRI PEKANBARU. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 306–312.
<https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2>

[2251](#)

Solikhah, L. A., & Nurwinanti, D. (2024). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Coperative Learning Tipe TGT Di SMP Negeri 15 Yogyakarta*. 3(1).

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>