GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Bamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5B SDN Kamal 2

Muhammad Shodiqin[1], Aditya Dyah Puspitasari[1]*

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2969

Article Info:
Received : 24 Agustus 2026
Revised : 16 September 2026
Accepted : 30 September 2026
Published : 24 Oktober 2026

Correspondence:

Aditya Dyah Puspitasari

Phone:

Abstract: Learning activities that rely primarily on teacher-centered instruction may limit student engagement and affect learning outcomes. Therefore, an interactive and engaging learning model is needed to encourage active student participation and improve learning outcomes. This study aims to determine the effect of applying the Teams Games Tournament learning model assisted by Bamboozle on the learning outcomes of grade 5B students at SDN Kamal 2. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design, using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 20 students, with the sample determined using a saturated sampling technique. Data were collected through tests, observation, and documentation. The results showed that the students' average pretest score was 55.6, which increased to 77.5 in the posttest. Based on the t-test analysis, the calculated t-value was 8.272, while the t-table value was 2.093, indicating that the calculated t-value was greater than the t-table value. In addition, the significance value (2-tailed) was 0.000 < 0.05, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted. These findings were further supported by observations of learning implementation, with teacher activity reaching 94% and student activity reaching 94%, both categorized as very good. It can therefore be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Bamboozle had a significant effect on the learning outcomes of grade 5B students at SDN Kamal 2 on the topic of economic activities.

Keywords: Teams Games Tournament; Bamboozle; Learning Outcomes.

Citation: Shodiqin, M., & Puspitasari, A. D. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5B SDN Kamal 2. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6281–6288. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2969

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan tuntutan Kurikulum Merdeka saat ini menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa. Paradigma pembelajaran kini tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Perencanaan pembelajaran berperan sebagai proses penerjemahan kurikulum ke dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang terstruktur, sedangkan desain pembelajaran berorientasi pada pengembangan rancangan program yang dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar secara optimal (Puspitasari, 2015). Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, interaksi, serta pemahaman konsep siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang memegang peranan sangat penting dalam membentuk pondasi belajar anak. Pada jenjang ini, anak-anak mulai mengenal berbagai bidang ilmu dan mengembangkan cara berpikir mereka. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis di sekolah dasar

Email: aditya.dyahpuspitasari@trunojoyo.ac.id

Copyright © 2026, Shodiqin, M., & Puspitasari, A. D. (2026).
This open access article is distributed under a (CC-BY License

adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang dalam Kurikulum Merdeka diintegrasikan sebagai satu kesatuan pembelajaran. IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami diri sendiri, alam sekitar, serta lingkungan sosial dan budaya mereka secara holistik dan kontekstual.

Dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam sekaligus realitas kehidupan bermasyarakat (Erari & Amsad, 2025). Melalui pembelajaran IPA, siswa diajak untuk mengamati dan memahami lingkungan alam serta melatih kemampuan berpikir ilmiah secara sederhana, sedangkan melalui pembelajaran IPS, siswa dikenalkan pada berbagai fenomena sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan di sekitarnya. Materi dari mata pelajaran IPAS ini sangat dekat dengan pengalaman nyata siswa, sehingga idealnya dapat dipelajari secara menarik, kontekstual, dan menyenangkan.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS kerap menghadapi berbagai permasalahan mendasar. Pembelajaran sering kali berlangsung secara satu arah, di mana aktivitas kelas lebih banyak berpusat pada guru melalui metode ceramah dan penjelasan verbal, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih belum optimal (Rozali et al., 2022). Kondisi ini mengakibatkan siswa cenderung kurang antusias dan belum sepenuhnya termotivasi untuk belajar secara aktif.

Peneliti juga telah melakukan observasi pada tanggal 20 Oktober 2025 di SDN Kamal 2, berdasarkan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti antara lain: (1) sekolah terdapat fasilitas berupa LCD dan proyektor, (2) terdapat wifi sebagai bantuan untuk koneksi jaringan, (3) media pembelajaran yang ada di dalam kelas berupa media cetak seperti, buku teks, peta dan gambar lingkungan, (4) gambaran proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa kegiatan belajar berpusat pada guru sebagai sumber informasi utama, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Dalam kondisi seperti ini, siswa tampak bosan, kurang bersemangat, mudah kehilangan fokus, dan belum sepenuhnya terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan dari kelas 5 SDN Kamal 2 pada tanggal 20 Oktober 2025 sebagai berikut, (1) modul ajar yang digunakan oleh guru dalam sehari-hari sudah menggunakan model pembelajaran PBL, PJBL dan Cooperative Learning. (2) metode dalam penyampaian pelajaran menggunakan metode diantaranya ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi. (3) bahan ajar yang digunakan berupa buku teks (buku guru dan buku siswa) dan bupena yang berasal dari pemerintah. (4) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS muatan IPS materi letak geografis mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,19 yang menunjukkan nilai di bawah KKTP dengan 10 dari 21 siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan sebesar 71.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama wali kelas 5 pada tanggal 21 Oktober 2025 di SDN Kamal 2. Dari wawancara tersebut diperoleh beberapa informasi penting. Guru menyampaikan bahwa kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, dan beliau telah mengenal berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Tidak hanya itu, guru juga menyampaikan karakteristik siswanya bahwa, siswa ketika diberikan bentuk pembelajaran dengan menggunakan media digital akan menunjukkan perhatian dan antusias yang baik, terlebih guru lebih setuju jika menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sebagai bentuk inovasi belajar agar siswa tidak mudah bosan, namun dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, penggunaan media digital belum selalu dapat diintegrasikan secara rutin, mengingat berbagai pertimbangan dan kondisi yang ada di lapangan.

Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa materi kegiatan ekonomi tergolong sebagai materi yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri, baik dari sisi pengajaran maupun pemahaman siswa. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh cakupan bahasan yang cukup luas, serta karakteristik siswa kelas 5 SD yang pada umumnya belum memiliki pengalaman langsung dengan dunia ekonomi, sehingga materi ini masih sulit untuk dibayangkan secara konkret oleh siswa. Di samping itu, contoh-contoh yang digunakan dalam pembelajaran perlu bersifat kontekstual dan mampu menyesuaikan kondisi ekonomi yang beragam di lingkungan siswa. Materi ini juga memperkenalkan banyak istilah baru bagi siswa, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, serta mengandung keterkaitan antarkonsep untuk dipahami oleh siswa di jenjang sekolah dasar.

Lebih lanjut, dalam pengamatan Ibu Muslimah, beliau menyampaikan terdapat perbedaan karakteristik pada kondisi akademik yang cukup terlihat antara kelas 5A dan kelas 5B pada mata pelajaran IPAS muatan IPS. Hal ini sejalan dengan data dokumentasi nilai siswa yang turut diperoleh peneliti, di mana pada materi dan soal yang sama yakni materi letak geografis tahun ajaran 2025/2026, kelas 5A secara umum menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas 5B. Kondisi ini perlu adanya pembelajaran di kelas 5B lebih variatif, khususnya melalui penerapan model pembelajaran dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi. Selain wawancara dengan guru, peneliti juga menyebarkan angket

kebutuhan kepada siswa kelas 5B SDN Kamal 2 pada tanggal 24 Oktober 2025 untuk menggali informasi lebih dalam tentang kondisi dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan belajar yang bersifat sosial dan interaktif. Sebanyak 16 siswa menyatakan lebih nyaman bertanya kepada teman ketika belum memahami materi, dan 18 siswa mengaku menyukai kegiatan belajar bersama dalam kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa sebenarnya memiliki keinginan untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam proses belajar.

Selain itu, 17 siswa menyatakan lebih senang belajar sambil bermain, dan 15 siswa mengaku terkadang merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa sesungguhnya membutuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton agar mereka dapat terlibat secara lebih aktif dan antusias. Sebanyak 18 siswa juga menyatakan menyukai proses pembelajaran yang berbasis digital, yang mencerminkan bahwa siswa terbuka terhadap pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari kegiatan belajar. Sementara itu, 12 siswa menyatakan senang mengerjakan soal dan tantangan seperti kuis, yang menunjukkan adanya minat siswa terhadap kegiatan yang bersifat menantang dan mengukur kemampuan mereka secara langsung.

Secara keseluruhan, temuan angket ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan praktik pembelajaran yang selama ini berlangsung di kelas. Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan mereka secara aktif, sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang lebih bervariasi dan mampu mengakomodasi kebutuhan serta karakteristik belajar siswa kelas 5B SDN Kamal 2.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa tanpa mengabaikan kondisi dan karakteristik kelas yang ada. Salah satu pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam (Aryati Sakinah et al., 2025). Dalam konteks temuan di lapangan, di mana siswa cenderung menyukai belajar bersama, berdiskusi, dan bertanya kepada teman, pendekatan kooperatif menjadi alternatif yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat dipertimbangkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan kerja kelompok dengan unsur permainan dan turnamen akademik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat (Nurhikmawati et al., 2024). Melalui TGT, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga berpartisipasi dalam permainan edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai kegiatan belajar sambil bermain serta tertarik pada aktivitas kuis dan tantangan.

Meskipun demikian, model TGT juga memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Slavin (2020), penerapan TGT memerlukan pengelolaan kelas yang baik serta alokasi waktu yang cukup, karena terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, seperti penyajian materi, kerja tim, permainan, hingga turnamen. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat kesiapan yang sama dalam mengikuti kompetisi, sehingga diperlukan perhatian khusus agar seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi secara optimal. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa tanpa perencanaan yang matang, aktivitas permainan dalam TGT berpotensi mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran utama (Wulandari, 2020).

Untuk membantu mengoptimalkan pelaksanaan model TGT sekaligus meminimalkan beberapa keterbatasannya, pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu alternatif pendukung. Penggunaan media kuis digital dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Handina et al., 2025). Dengan integrasi media digital, proses permainan dan turnamen dalam TGT dapat dikelola dengan lebih sistematis, menarik, dan efisien, meskipun tetap memerlukan pengelolaan yang bijak agar tidak mengurangi esensi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam penelitian ini dipilih sebagai sarana pendukung untuk membantu mengoptimalkan pelaksanaan model pembelajaran, khususnya pada tahap permainan dan evaluasi.

Salah satu media yang digunakan adalah Bamboozle, yaitu platform berbasis permainan kuis yang memungkinkan penyajian soal secara interaktif dan menarik. Pemilihan media ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain minat siswa terhadap pembelajaran berbasis digital, ketersediaan fasilitas sekolah seperti proyektor dan jaringan internet, serta kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, Bamboozle mendukung mode bermainan dan turnamen berbasis kelompok sehingga selaras dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menekankan kerja sama tim.

Meskipun demikian, terdapat berbagai media pembelajaran digital lain yang juga memiliki

keunggulan masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, pemilihan media dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan kelas, seperti keterbatasan perangkat yang ada, kemudahan akses tanpa memerlukan akun individu, serta kesesuaian dengan sintaks pembelajaran TGT yang berbasis kelompok. Oleh karena itu, penggunaan Bamboozle dalam penelitian ini tidak dimaksudkan sebagai media yang paling unggul, melainkan sebagai salah satu alternatif yang dinilai dapat membantu memfasilitasi pembelajaran secara lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik siswa di kelas 5B SDN Kamal 2.

Pembelajaran menggunakan model TGT dan media berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Seperti Penelitian yang dilakukan oleh (Pangestu & Citrawati, 2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Touurnament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kadur 1. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Prasetyo et al., 2025) yang berjudul "Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar", dalam penelitian ini penerapan tipe TGT yang dipadukan dengan media Baamboozle telah terbukti menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fahra et al., 2025) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd", dalam penelitian ini dikatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan Bamboozle di SDN Kamal 2, dengan berfokus pada materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS bidang IPS fase C. Kombinasi model TGT berbantuan Bamboozle diharapkan mampu membantu mengoptimalkan hasil belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest untuk melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5B di SDN Kamal 2."

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis pre-experimental design dan desain one-group pretest–posttest. Desain ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan desain tersebut didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa kelas 5A dan 5B memiliki perbedaan karakteristik serta capaian hasil belajar sehingga tidak memenuhi syarat homogenitas untuk membentuk kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian difokuskan pada siswa kelas 5B sebagai kelompok eksperimen dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Kamal 2, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan pada tahun pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5B UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan yang berjumlah 21 siswa. Penelitian menggunakan teknik nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 siswa, sehingga seluruh populasi layak dijadikan sampel untuk memperoleh gambaran yang lebih representatif mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar siswa..

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Bamboozle., sedangkan variabel terikatnya pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Instrumen observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum digunakan, seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Validitas isi dilakukan menggunakan penilaian ahli (expert judgment). Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran memperoleh persentase validitas sebesar 96,9%, sedangkan instrumen tes memperoleh persentase 96,4%, sehingga keduanya termasuk kategori sangat valid digunkan. Selanjutnya dilakukan uji validitas empiris terhadap 40 butir soal

menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 32 butir soal dinyatakan valid dan 8 butir soal tidak valid. Uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach memperoleh koefisien sebesar 0,914, sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas sangat tinggi. Selain itu, hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa seluruh butir soal berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dipilih 15 butir soal untuk pretest dan 15 butir soal untuk posttest dengan disesuiakan setiap soal ada TP yang terwakili dengan jumlah soal yang sama.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, pelaksanaan pra-penelitian, serta uji instrumen. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest, dilanjutkan dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Bamboozle pada kelas 5b, kemudian diakhiri dengan pemberian posttest. Tahap akhir meliputi pengolahan data, pengujian hipotesis, serta penarikan kesimpulan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan SPSS. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test apabila data memenuhi asumsi normalitas. Apabila asumsi tidak terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test yang merupakan uji statistik nonparametrik.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 55,6. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 77,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah eksperimen. Secara deskriptif, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata posttest yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi pretest sebesar 0.053 dan posttest sebesar 0.178. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal serta telah memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Test of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Kelas 5b	**Statistic**	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
Hasil	Pretest	.144	20	.200	.906	20	.053
	Posttest	.180	20	.089	.933	20	.178

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test karena data memenuhi asumsi normalitas. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 2. erdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan bamboozle terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Kamal 2.

Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (77,5) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (55,6), sehingga model pembelajaran TGT berbantuan bamboozle terhadap hasil belajar memberikan pengaruh yang lebih baik.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Mean Pretest	Mean Posttest	t	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	55,60	77,50	8,272	0,000

Observasi Aktivitas Siswa dan Guru

Aktivitas selama proses pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi dengan skala Guttman. Hasil observasi aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu,

hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 94% yang juga berada pada kategori sangat baik. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek pembelajaran yang diamati telah memenuhi kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata posttest siswa lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest setelah diterapkannya model TGT berbantuan Bamboozle. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest (Sig. < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Bamboozle memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa suatu perlakuan dikatakan memberikan pengaruh apabila terjadi perubahan yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan model TGT, mulai dari penyajian materi, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, hingga penghargaan kelompok. Keterlibatan tersebut terlihat dari partisipasi siswa dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan menggunakan Bamboozle. Aktivitas pembelajaran yang menggabungkan unsur kerja sama dan permainan edukatif menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Thalita et al., 2019).

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan mengacu pada lima sintaks model pembelajaran TGT. Pembagian sintaks pada setiap pertemuan disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran serta karakteristik kegiatan pada masing-masing tahapan. Pertemuan pertama dilaksanakan selama 3 JP (3×35 menit) yang difokuskan pada pelaksanaan tiga sintaks awal, yaitu penyajian kelas, kerja kelompok, dan permainan. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi, membentuk kelompok belajar yang heterogen, kemudian siswa berdiskusi dan mengikuti permainan akademik menggunakan media Bamboozle sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep. Selanjutnya, pertemuan kedua dilaksanakan selama 2 JP (2×35 menit) yang difokuskan pada pelaksanaan sintaks keempat dan kelima, yaitu turnamen dan penghargaan kelompok. Pada tahap ini, siswa mengikuti turnamen akademik dengan bantuan Bamboozle sesuai kemampuan masing-masing anggota kelompok, kemudian guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh. Pembagian pelaksanaan sintaks ke dalam dua pertemuan dilakukan agar setiap tahapan model TGT dapat terlaksana secara optimal sesuai alokasi waktu pembelajaran, tanpa mengurangi esensi setiap sintaks. Pembelajaran tersebut disesuaikan dengan lima sintaks dalam model pembelajaran TGT (Herianingtyas et al., 2025). Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga menekankan pada pemahaman siswa serta perubahan perilaku sebagai bagian dari proses belajar (Fakhrurrazi, 2018). Perlakuan yang diberikan tidak hanya melalui penerapan model pembelajaran TGT, tetapi juga didukung dengan penggunaan media bamboozle.

Bamboozle ditampilkan dilengkapi dengan informasi singkat yang membantu siswa memahami isi materi dan memperluas wawasan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan (May et al., 2024). Bamboozle ini termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif dan permainan edukatif berbasis digital, dan dirancang membantu siswa membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menantang dan tidak membosankan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Khoiro et al., 2023). Penggunaan bamboozle terbukti mendukung kelancaran proses pembelajaran pada beberapa tahapan dalam model TGT, seperti kegiatan permainan dan turnamen, juga tidak dapat berjalan dengan baik karena membutuhkan media sebagai sarana utama dalam aktivitas belajar. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan bamboozle berperan penting dalam membantu siswa memahami materi sekaligus mendukung terlaksananya sintaks model pembelajaran TGT secara efektif.

Berdasarkan Tabel 4.12, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan Bamboozle. Pada saat pretest, dari 20 siswa hanya 5 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 15 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 16 siswa telah mencapai ketuntasan, sementara hanya 4 siswa yang masih belum tuntas. Selain itu, terdapat 7 siswa yang memiliki status ketuntasan yang sama pada saat pretest dan posttest. Meskipun demikian, nilai posttest ketujuh siswa tersebut tetap mengalami peningkatan dibandingkan nilai pretest. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Bamboozle tidak hanya mampu meningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa yang sebelumnya telah tuntas maupun yang belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut diperkuat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 55,6 pada pretest menjadi 77,5 pada posttest. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui model TGT berbantuan Bamboozle memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara lebih baik dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar dapat ditandai dengan adanya menumbuhkan pemahaman (kognitif) dan mengubah perilaku meliputi afektif dan psikomotor siswa yang lebih baik (Fakhrurrazi, 2018). Namun, fokus penelitian ini terletak pada aspek kognitif, yaitu kemampuan pengetahuan yang diukur melalui hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil yang diperoleh, rata-rata nilai pretest siswa sebesar 55,6, sedangkan nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 77,5. Selain itu, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai thitung 8,272 > ttabel 2,093, dengan nilai signifikansi < 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang telah dirumuskan dapat diterima secara empiris (Sugiyono, 2023). Mengacu pada pendapat Sugiyono (2023), apabila nilai thitung melebihi ttabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yang didukung oleh bamboozle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5B SDN Kamal 2.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh tahapan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT berbantuan Bamboozle. Persentase tersebut belum mencapai 100% karena masih terdapat dua indikator yang belum terlaksana, yaitu guru belum memberikan pertanyaan yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa dan belum meminta siswa menyimpulkan pembelajaran pada akhir kegiatan. Meskipun demikian, secara umum guru telah melaksanakan seluruh sintaks TGT sesuai dengan rancangan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa juga memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, seperti berdiskusi, mengikuti permainan menggunakan Bamboozle, dan berpartisipasi dalam turnamen. Persentase tersebut belum mencapai 100% karena siswa tidak memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta belum melakukan kegiatan menyimpulkan pembelajaran pada akhir pembelajaran. Kedua indikator tersebut tidak terlaksana karena guru belum melaksanakan aktivitas yang bersesuaian. Meskipun demikian, secara keseluruhan siswa tetap menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran sesuai dengan sintaks model TGT. Tingginya persentase aktivitas guru dan siswa tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran telah terlaksana dengan sangat baik sesuai dengan rancangan pembelajaran. Keterlaksanaan sintaks model TGT berbantuan Bamboozle yang optimal mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, sehingga sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui hasil analisis statistik. Keberhasilan tersebut juga tidak terlepas dari penerapan sintaks model TGT yang dilaksanakan secara sistematis sesuai tahapan pembelajaran (Herianingtyas et al., 2025).

Hasil data penelitian ini juga serupa dengan yang telah dilakukan oleh Rismawati dkk., (2025) mengatakan bahwa penggunaan media edugames Baamboozle menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Pangestu & Citrawati pada tahun 2024 bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Tercatat dalam hasil penelitian tersebut bahwa uji paired sample t-test Sig 2-tailed mendapatkan hasil sebesar 0,00 nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dinilai efektif dan berpengaruh terhadap hasil bejar kognitif siswa. Fakor lain yang mempengaruhi bahwa penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa yaitu yang dikombinasikan menggunakan bamboozle yang dinilai mampu mewujudkan proses belajar yang lebih aktif dan menarik. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Prasetyo dkk., pada tahun 2025 bahwa model TGT yang dikombinasikan dengan bamboozle mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan Bamboozle terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas 5B SDN Kamal 2. Hal ini dibuktikan dari perbandingan nilai t hitung > t tabel, yaitu t hitung 8,272 > t tabel 2,093. Selain itu, hasil penelitian juga ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 55,6 yang mengalami peningkatan menjadi 77,5 pada nilai posttest. Berdasarkan analisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka Ho ditolak dan Ha diterima. diperkuat oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru dan siswa. Persentase hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran mencapai 94% dengan kategori sangat baik. Demikian pula, hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan Bamboozle materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa SDN Kamal 2 .

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Trunodjoyo Madura atas dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V UPTD SDN Kamal 2 yang telah memberikan izin, bantuan, serta bekerja sama selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

Aryati Sakinah, T., Zahira Mardatilah, W., & Gusmaneli. (2025). Implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Al-Afkar: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 1(2), 76-89.

Erari, O., & Amsad, L. N. (2025). Analisis pembelajaran mendalam yang terintegrasi dengan kearifan lokal lingkungan pesisir pada materi IPAS di kelas V SD Negeri Mambui Kabupaten Waropen. Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(2).

Fahra, N. P. A., Iskandar, D., & Fazriyah, N. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan aplikasi Baamboozle terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik SD. Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi, 2(6), 636-647.

Fakhrurrazi. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. Jurnal At-Tafkir, 11(1), 85-99.

Handina, W. P., Kasmawati, & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar. Arus Jurnal Pendidikan, 5(1), 23-30.

Herianingtyas, N. L. R., Muyassaroh, I., & Kurnia, I. R. (2025). Model-model pembelajaran: Praktik pedagogis pembelajaran mendalam. Publica Indonesia Utama.

Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan media pembelajaran Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas X di SMAN 1 Pamarayan. Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi, 6(1), 509-520.

May, B., Tobing, D. U. A. L., Ritonga, N. S., Jamaludin, & Yunita, S. (2024). Strategi pembelajaran kreativitas media Bamboozle untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Indonesian Journal of Education and Development Research (IJEDR), 2(1), 62-69.

Nurhikmawati, A. P., Alfan, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi pembelajaran IPS melalui metode Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jurnal Sosial Politik Humaniora, 1(2), 1-7.

Pangestu, W. H., & Citrawati, T. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Kadur 1. Journal of Education for All, 2(4), 253-262.

Prasetyo, L. N. A., Musyadad, F., & Evitasari, A. D. (2025). Tipe TGT berbantuan media Baamboozle untuk meningkatkan pemahaman peserta didik Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran, 1(2), 68-75.

Puspitasari, E. (2015). Profesionalisme guru dalam mengenal perkembangan siswa sebagai subjek belajar. Jurnal Edueksos, 4(2), 1-11.

Rismawati, M., Muliasari, A., & Sulaeman, Y. (2025). Penggunaan media edugames Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS tentang simbiosis di kelas 3 SDN Mandalawangi 1. Serumpun Mengajar: Jurnal Pendidikan dan Penelitian, 2(2), 36-43.

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher-centered learning dalam pembelajaran siswa: Studi kasus SDN Dukuh, Sukabumi. Journal of Elementary Education, 5(1), 77-85.

Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2), 147-156.

Wulandari, O. R. (2020). Meningkatkan hasil belajar pada materi struktur dan keseimbangan pasar dengan LKPD berbasis Teams Games Tournament (TGT). Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(1), 157-165.