



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Baamboozle* untuk Melatihkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMP

Adinda Nur Aini^{1*}, Neng Sholihat¹, Agusminarti¹

¹Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3181>

Article Info:

Received : 26 Juli 2026
Revised : 18 Agustus 2026
Accepted : 25 Agustus 2026
Published : 17 September 2026

Correspondence:

Adinda Nur Aini

Phone:

Abstract: In the era of Industry 4.0, science (IPA) learning is expected to strengthen 21st-century skills, including interpersonal intelligence as part of students' social competence in collaborative scientific work. However, preliminary observations indicated that group work participation remained uneven and students' interpersonal intelligence had not been optimally trained. This study aimed to analyze students' interpersonal intelligence, cognitive learning outcomes, and student responses after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Baamboozle on the topic of Biodiversity. This study used a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of 16 students in the experimental class and 18 students in the control class at a junior high school in Pekanbaru, selected using simple random sampling. Data were collected through cognitive learning outcome tests, interpersonal intelligence questionnaires, student response questionnaires, interviews, and documentation. The results showed that the experimental class's interpersonal intelligence averaged 85% (high category), higher than the control class's 75%, and the Mann-Whitney U test showed a significance value of 0.002 (< 0.05), indicating a significant difference in interpersonal intelligence between the two classes. The experimental class's cognitive learning outcomes achieved an average N-Gain of 0.32 (medium category), while the control class achieved 0.17 (low category). Student responses to the implementation of this learning model reached 90% (very good category), indicating that the TGT cooperative learning model assisted by Baamboozle is effective in training the interpersonal intelligence of junior high school students.

Keywords: Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament); Baamboozle; Kecerdasan Interpersonal; Hasil Belajar Kognitif.

Citation: Aini, A. N., Sholihat, N., & Agusminarti. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Baamboozle untuk Melatihkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5481–5488. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3181>

Pendahuluan

Pendidikan di masa revolusi industri 4.0 memicu adaptasi kurikulum yang berbasis teknologi digital serta penguatan keterampilan belajar abad ke-21. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi yang dikenal dengan istilah 4C (Zahro et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran *Sains* (IPA), keterampilan ini bukan hanya berfokus pada penguasaan materi, namun juga mampu berdiskusi, bertukar ide, dan bekerja sama dalam

menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan fenomena alam. Kemampuan sosial tersebut mencakup keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang menjadi bagian dari kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan individu dalam memahami orang lain, menjalin hubungan, serta bekerja sama secara efektif (Qowiyah, 2020).

Namun, kondisi di realita mengindikasikan bahwa kemampuan tersebut belum berkembang secara merata. Berdasarkan hasil wawancara awal di salah satu

SMP di Pekanbaru, ditemukan bahwa dalam kegiatan kerja kelompok masih terjadi ketimpangan partisipasi. Beberapa siswa terlihat aktif, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif dan hanya bergantung pada teman satu kelompoknya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal siswa belum terlatih secara optimal, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa terlibat secara aktif. Selain itu, data nilai tugas harian siswa juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Maka selain kecerdasan interpersonal, capaian hasil belajar kognitif siswa juga menjadi perhatian penting.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu pilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model ini mengombinasikan kerja kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi akademik sehingga nantinya akan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Yuliawati, 2021). Dalam TGT, tiap anggota kelompok memikul peran dan tanggung jawab kolektif dalam memastikan rekan setimnya memahami materi agar dapat menyumbangkan poin bagi tim. Hal ini secara langsung mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama lebih intensif dibandingkan model konvensional (Tutasqiyah & Susi, 2025). Penelitian dengan hasil serupa juga diperoleh Nurhayati et al., (2022) bahwa penerapan TGT pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Efektivitas model TGT dapat diperkuat dengan integrasi media digital berbasis gamifikasi seperti *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis *gim daring* yang memungkinkan guru menyusun soal atau pertanyaan ke dalam sejumlah kotak (tile) bertema, di mana siswa secara berkelompok memilih kotak secara bergiliran untuk menjawab pertanyaan dan mengumpulkan poin bagi timnya, sehingga proses belajar berlangsung dalam format kuis interaktif yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Media ini memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap kompetitif, yang mampu menyeimbangkan antara penyampaian materi dan permainan tim Kajori & Hendriana (2023). Penggunaan *Baamboozle* terbukti mampu membangkitkan antusiasme siswa dan melatih rasa tanggung jawab kolektif dalam tim Salsanila & Faisal (2025). Sejumlah penelitian telah membuktikan keberhasilan integrasi TGT dan media gamifikasi seperti *Baamboozle* mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik Fahra et al. (2025), meningkatkan hasil belajar Yanti & Caska (2025), serta

meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Zuleha et al., 2025).

Kecerdasan interpersonal memegang peranan yang tidak kalah penting dalam pembelajaran IPA. Mata Pelajaran IPA menuntut siswa untuk aktif berdiskusi, merancang percobaan pertama, dan menafsirkan data secara kolektif. Proses tersebut tidak dapat berjalan efektif tanpa kemampuan siswa untuk mendengarkan, memahami sudut pandang teman, dan merespons secara konstruktif dalam kelompok Sakman et al. (2024). Dengan kata lain, kecerdasan interpersonal bukan sekedar keterampilan sosial pelengkap, melainkan prasyarat agar kegiatan ilmiah berbasis kerja kelompok dalam IPA benar-benar bermakna, sejalan dengan Hakikat IPA yang mencakup unsur sikap, proses, produk, dan aplikasi secara utuh (Wijaya et al., 2025).

Permasalahan nyata yang ditemukan di lokasi penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketimpangan partisipasi dalam kerja kelompok dan rendahnya nilai tugas harian siswa yang belum mencapai KKM merupakan indikasi konkret bahwa kecerdasan interpersonal dan hasil belajar kognitif siswa belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan intervensi model pembelajaran yang mampu mengatasi kedua masalah tersebut secara bersamaan. Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengkaji pengaruh model TGT berbantuan *Baamboozle* terhadap satu variabel saja, seperti hasil belajar (Yanti & Caska, 2025) atau motivasi belajar (Salsanila & Faisal, 2025), penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji secara simultan kecerdasan interpersonal, hasil belajar kognitif, dan respon siswa dalam satu kajian, khususnya pada jenjang SMP dan materi Keanekaragaman Hayati yang belum banyak diteliti dengan pendekatan serupa. Berdasarkan uraian tersebut, kajian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kecerdasan interpersonal, hasil belajar kognitif, serta respon siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Baamboozle* pada materi Keanekaragaman Hayati di salah satu SMP di Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran IPA yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga mampu melatih kecerdasan interpersonal siswa secara nyata.

Metode

Jenis Penelitian

Kajian ini menggunakan model penelitian quasi eksperimen, *quasi experimental design* dengan *pretest-posttest control group design* yang mana dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Baamboozle* melalui metode eksperimen dalam pembelajaran IPA (*sains*) diterapkan

di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional melalui metode diskusi. Desain kajian ini dilakukan test sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen/tes awal yang disebut dengan *pretest*, dan sesudah eksperimen/tes akhir yang disebut dengan *posttest*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di Kelas VII salah satu SMP di Kota Pekanbaru.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 61 siswa dan terbagi ke dalam tiga kelas. Mengingat penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan kelas utuh (*intact group*), maka pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* berbantuan aplikasi pengundi (*spinner*) untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena seluruh siswa pada populasi memiliki kemampuan yang relatif merata. Berdasarkan teknik tersebut diperoleh 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu tes dan non-tes. Teknik tes berupa 20 soal pilihan ganda berlatar pada materi Keanekaragaman Hayati yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Teknik non-tes terdiri dari angket kecerdasan interpersonal, angket respon siswa, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama penelitian ini adalah angket kecerdasan interpersonal berskala Likert empat tingkat yang terdiri atas 20 butir pernyataan, mengukur tiga dimensi kecerdasan interpersonal yaitu *social insight* (kesadaran diri, pemahaman etika sosial, dan keterampilan pemecahan masalah), *social sensitivity* (sikap empati dan sikap prososial), serta *social communication* (menyampaikan pesan, menerima pesan, dan menghargai pesan orang lain) Anderson dalam Yarni & Lestari, (2016). Instrumen pendukung lainnya adalah angket respon siswa yang terdiri atas 20 butir

pernyataan pada enam aspek, serta tes hasil belajar kognitif berupa 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator Taksonomi Bloom revisi mencakup tingkatan C1 (mengingat) hingga C5 (mengevaluasi).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam kajian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (Mustafa, 2022). Uji prasyarat meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 siswa (Ismail, 2022), serta uji homogenitas menggunakan Levene's Test (Usmedi, 2020). Adapun uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan perolehan persentase kecerdasan interpersonal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar kognitif dianalisis menggunakan uji N-Gain, yaitu metode yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa antara dua pengukuran, dengan kategori N-Gain $\leq 0,3$ (rendah), $0,3 < \text{N-Gain} \leq 0,7$ (sedang), dan N-Gain $> 0,7$ (tinggi) (Lockhart, 2022). Ketuntasan belajar individual dan klasikal dianalisis mengacu pada KKM sekolah sebesar 80.

Hasil dan Diskusi

Kajian ini dilaksanakan di salah satu SMP di Kota Pekanbaru pada materi Keanekaragaman Hayati, dengan kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen (16 siswa) yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Baamboozle, dan kelas VII.1 sebagai kelas kontrol (18 siswa) yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hasil pengukuran Kecerdasan interpersonal siswa diperoleh dari pengisian angket yang diberikan pada akhir pembelajaran, hasil belajar kognitif melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan respon siswa diperoleh melalui angket yang hanya diisi oleh kelas eksperimen.

Kecerdasan Interpersonal Siswa

Data skor kecerdasan interpersonal kelas eksperimen diperoleh setelah proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan Baamboozle, sedangkan data kelas kontrol diperoleh setelah pembelajaran konvensional. Hasil persentase kecerdasan interpersonal beserta hasil uji prasyarat dan uji hipotesis disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aspek	Hasil	
	Kontrol	Eksperimen
<i>Social Insight</i>	74%	86%
<i>Social Sensitivity</i>	75%	85%
<i>Social Communication</i>	75%	84%
Rata-rata (Mean)	75%	85%

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)
 Uji Homogenitas
 Uji Hipotesis (Mann Whitney U)

Sig. .349

Sig. .560

Sig. .009 (Data tidak homogen)

U = 54.000 ; Z = -3,113 ; sig. = .002

H₀ ditolak, terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor kecerdasan interpersonal kelas eksperimen mencapai 85% dengan kategori tinggi, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 75%. Perbedaan ini konsisten pada ketiga dimensi yang diukur, yaitu Social Insight (86% berbanding 74%), Social Sensitivity (85% berbanding 75%), dan Social Communication (84% berbanding 75%). Diagram perbandingan ketiga dimensi tersebut disajikan pada Gambar 1.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data kecerdasan interpersonal kedua kelas berdistribusi normal, namun tidak homogen, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji non-parametrik Mann-Whitney U sebagai alternatif dari uji-t independen. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi

(Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,002 ($< 0,05$), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan Baamboozle dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Data hasil belajar kognitif siswa diperoleh dari pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan data tersebut, dilakukan uji N-Gain untuk melihat perbandingan peningkatan hasil belajar kognitif kedua kelas. Hasil rekapitulasi nilai rata-rata N-Gain disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Nilai Rata-rata N-Gain Hasil belajar Kognitif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori
Kontrol	0,17	Rendah
Eksperimen	0,32	Sedang

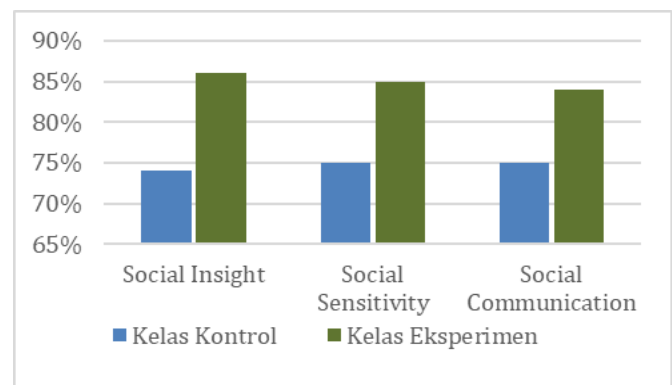
Berdasarkan Tabel 2, rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,17 berada pada kategori rendah, sedangkan rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,32 berada pada kategori sedang, sehingga kelas eksperimen naik satu tingkat kategori dibandingkan kelas kontrol. Ditinjau dari tingkatan kognitifnya, pada kelas eksperimen empat dari lima tingkat kognitif yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi) berhasil mencapai kategori sedang dengan N-Gain berkisar 0,31–0,35, sedangkan tingkat kognitif C3 (menerapkan) masih berada pada kategori rendah (N-Gain 0,26). Pada kelas kontrol, seluruh tingkat kognitif C1 hingga C5 berada pada kategori rendah dengan N-Gain berkisar 0,10–0,23.

Diagram Perbandingan Kecerdasan Interpersonal

Angket respon siswa diberikan kepada 16 siswa kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan Baamboozle, untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model tersebut. Diagram perbandingan hasil kecerdasan interpersonal kelas kontrol dan kelas eksperimen pada ketiga dimensi disajikan pada Gambar 1 berikut.

Berdasarkan Gambar 1, ketiga dimensi kecerdasan interpersonal pada kelas eksperimen secara konsisten berada di atas kelas kontrol, dengan dimensi Social Insight menunjukkan selisih tertinggi (86% berbanding 74%). Hasil angket respon siswa terhadap

penerapan model pembelajaran ini menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 90% dengan kategori sangat baik, meliputi aspek semangat mengikuti pembelajaran (92%), kemudahan memahami materi (88%), aktivitas dan kerja sama dalam pembelajaran (89%), partisipasi dalam permainan dan pertandingan (91%), motivasi dari penghargaan kelompok (89%), serta kepuasan dan manfaat keseluruhan pembelajaran (89%). Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Baamboozle direspon sangat baik oleh siswa, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Bagian ini membahas secara lebih mendalam hasil belajar kognitif, kecerdasan interpersonal, dan respon siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan *Baamboozle*, dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian relevan.

Kecerdasan Interpersonal Siswa

Rumusan masalah pertama bertujuan untuk menganalisis kecerdasan interpersonal siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle*. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang membuktikan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* secara signifikan lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa dibandingkan pembelajaran konvensional, karena struktur TGT mewajibkan interaksi berulang antaranggota tim baik pada fase belajar kelompok maupun fase pertandingan (Norfadila B. et al., 2024). Hal ini sejalan pula dengan temuan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan multimedia berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kerja sama siswa, karena siswa dibiasakan untuk saling bergantung secara positif dalam mencapai tujuan bersama (Banani & Aman, 2022).

Secara spesifik, dimensi *Social Insight* pada kelas eksperimen berkembang paling tinggi (86%). Kondisi ini diduga terjadi karena tahap *Teams* pada sintaks TGT menuntut siswa memahami peran dan tanggung jawabnya dalam kelompok secara berulang pada setiap pertemuan, sehingga kesadaran diri siswa dalam konteks interaksi sosial semakin terlatih. Dimensi *Social Sensitivity* turut berkembang baik (85%), sejalan dengan pendapat bahwa media berbasis permainan kelompok seperti *Baamboozle* mendorong siswa untuk saling memperhatikan kondisi rekan setimnya agar tim dapat memperoleh poin secara optimal, sehingga sikap empati dan prososial turut terlatih secara tidak langsung (Kajori & Hendriana, 2023). Kepekaan sosial ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky, di mana siswa saling memberikan *scaffolding* melalui interaksi dalam *Zone of Proximal Development*-nya masing-masing (Furoivisha & Muhimmah, 2026).

Sementara itu, dimensi *Social Communication* meskipun tetap mengalami peningkatan signifikan (84%), berada sedikit di bawah dua dimensi lainnya, karena kemampuan berkomunikasi efektif memerlukan pembiasaan yang lebih panjang dibandingkan aspek kesadaran diri maupun empati. Kemampuan ini merupakan bagian tidak terpisahkan dari hakikat IPA pada unsur proses, yaitu kemampuan menyampaikan

hasil penyelidikan secara ilmiah kepada orang lain (Listiani, 2023), dan sejalan dengan temuan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa karena struktur permainan dan turnamen TGT yang menuntut siswa terbiasa menyampaikan serta mempertahankan gagasan di hadapan kelompok maupun lawan tanding (Anisa et al., 2024). Secara keseluruhan, hasil tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle* terbukti efektif melatih kecerdasan interpersonal siswa SMP, sejalan dengan pandangan bahwa kecerdasan interpersonal penting ditingkatkan sejak usia sekolah agar siswa mempunyai kemampuan yang baik dalam menyikapi permasalahan yang berhubungan dengan orang lain dan lingkungan sosialnya (Kurniasih, 2021), serta sejalan dengan hakikat pembelajaran IPA yang menuntut adanya kerja sama dan komunikasi antarsiswa dalam prosesnya (Wijaya et al., 2025).

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Rumusan masalah kedua bertujuan untuk menganalisis hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle*. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0,32, kategori sedang) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,17, kategori rendah). Pada kelas eksperimen, empat dari lima tingkat kognitif mencapai kategori sedang, karena proses pengulangan materi melalui sesi *Games* dan *Tournament* pada sintaks TGT efektif membantu siswa mengingat kembali konsep, memahami definisi, serta melatih kemampuan menganalisis dan mengevaluasi, karena siswa dihadapkan berulang kali pada pertanyaan kuis yang mendorong diskusi dan penalaran bersama kelompoknya (Novritasari et al., 2022). Sementara itu, tingkat kognitif C3 (menerapkan) masih berada pada kategori rendah, karena kemampuan menerapkan konsep pada konteks baru menuntut prosedur penalaran yang lebih terarah dan berulang, tidak sekadar mengingat atau memahami definisi (Ulfah et al., 2023).

Pada kelas kontrol, seluruh tingkat kognitif berada pada kategori rendah, karena pada pembelajaran konvensional materi cenderung disampaikan secara satu arah tanpa pengulangan aktif, sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk melatih ulang pemahamannya (Rahmah et al., 2023). Variasi capaian antartingkat kognitif ini sejalan dengan temuan pada penerapan model TGT pada materi lain yang juga menemukan bahwa tidak seluruh indikator hasil belajar mengalami peningkatan yang seragam, sehingga diperlukan penguatan konsep tambahan pada indikator yang capaiannya masih rendah (Yousanty & Erman, 2026).

Sebagai pembanding, penelitian pada materi keanekaragaman hayati di jenjang SMA memperoleh N-Gain kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa faktor lain di luar model pembelajaran, termasuk keleluasaan waktu dan jumlah pertemuan, turut berperan penting dalam menentukan besarnya peningkatan hasil belajar (Jannah et al., 2024). Meskipun demikian, keunggulan N-Gain kelas eksperimen pada seluruh tingkatan kognitif menunjukkan adanya kontribusi positif dari penerapan model TGT berbantuan *Baamboozle* terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik, sejalan dengan temuan (Fahra et al., 2025).

Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran

Rumusan masalah ketiga yang bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle*. Persentase respon siswa secara keseluruhan mencapai 90% yang berada pada kategori sangat baik. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek semangat mengikuti pembelajaran (92%) sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media berbasis permainan mampu membangkitkan antusiasme siswa untuk belajar karena menghadirkan variasi dalam proses pembelajaran yang biasanya bersifat monoton (Kajori & Hendriana, 2023). Tingginya respon pada aspek partisipasi dalam permainan dan pertandingan (91%) juga memperkuat temuan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle* efektif meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sebab unsur kompetisi antarkelompok mendorong siswa untuk berperan aktif agar timnya dapat memenangkan pertandingan (Febryanti & Jufriadi, 2025).

Respon yang sangat baik pada aspek aktivitas dan kerja sama dalam pembelajaran (89%) turut mengonfirmasi hasil pada rumusan masalah kedua, yakni tingginya kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen, sejalan dengan pendapat bahwa model pembelajaran TGT berdampak pada penguasaan keterampilan sosial siswa seperti kooperatif, kolaboratif, dan sikap saling menghargai dalam sebuah tim (Syafuruddin & Herman, 2020). Pada aspek kemudahan memahami materi (88%), temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMP pada pembelajaran IPA, karena sajian materi dalam bentuk kuis interaktif membantu siswa mengulang dan memperkuat pemahaman konsep secara berulang tanpa terasa monoton (Mufidah et al., 2026). Pada aspek motivasi dari penghargaan kelompok (89%), tingginya respon siswa sejalan dengan temuan bahwa pemberian

penghargaan kelompok pada tahap akhir sintaks TGT mendorong siswa berusaha semaksimal mungkin menyumbangkan poin bagi timnya (Isnugroho et al., 2024). Secara keseluruhan, tingginya respon siswa mengindikasikan bahwa model ini dapat diterima dengan baik oleh siswa SMP dan berpotensi untuk terus dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran IPA yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan sosial siswa.

Kesimpulan

Hasil kajian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan *Baamboozle* pada materi Keanekaragaman Hayati terbukti efektif melatih kecerdasan interpersonal siswa SMP. Kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen mencapai rata-rata 85% (kategori tinggi), signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 75% (uji Mann-Whitney U, Sig. = 0,002 < 0,05). Hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen meningkat dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,32 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,17 (kategori rendah). Respon siswa terhadap penerapan model ini tergolong sangat baik, dengan persentase keseluruhan mencapai 90%. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPA yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga mampu melatih kecerdasan interpersonal siswa SMP secara nyata.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru mata pelajaran IPA serta pihak sekolah yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan penelitian ini, serta kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian.

Referensi

- Anisa, F. N., Turmuzi, M., Triutami, T. W., & Amrullah. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 51-59. <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078>
- Banani, U. A., & Aman. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649-2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1211>
- 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. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.527>
- Febryanti, A., & Jufriadi. (2025). Effectiveness of Implementing Tgt-Type Cooperative Model Assisted By Baamboozle Media on Student Learning Outcomes. *IJIER : Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(3), 293-303.
- Furoivisha, N. A., & Muhimmah, H. A. (2026). Peran Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Berdasarkan Teori Vygotsky di Kelas 2 SDN Sambikerep 1/479 Kota Surabaya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)*, 3(2), 348-361. <https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9288>
- Isnugroho, A., Mustafid, & Supardi. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 3 Sepatan Kabupaten Tangerang. *STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 4(4), 127-138.
- Jannah, M., Destiansari, E., & Wigawati, I. (2024). Peningkatan Literasi Sains Peserta Didik Melalui Pembelajaran Connected Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Di Sma Kota Palembang. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 8(2), 87-93.
- Kajori, F. I., & Hendriana, B. (2023). Improving Students' Mathematical Communication Ability Through Problem-Based Learning Assisted By Baamboozle. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(3), 893-904. <https://doi.org/10.31943/mathline.v8i3.467>
- Listiani. (2023). Hakikat Sains (Nature of Science) dan Peran Pentingnya dalam Pembelajaran IPA Nature of Science and Its Importance for Science Teaching and Learning. *BJBE : Borneo Journal Of Biology Education*, 5(1), 42-49.
- Mufidah, I. Z., Siswanto, & Rahayu, D. S. (2026). Game Based Learning dengan Baamboozle : Efektivitasnya terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi IPA. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 9(1), 129-143.
- Mustafa, P. S. (2022). Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2(1)), 71-86. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166)
- Norfadila B., Kawuryan, S. P., & Saptono, B. (2024). The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students' Collaborative Abilities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 466-475. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.69255>
- Novritasari, B., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. A. (2022). Implementation of cooperative learning model teams games tournament to improve student science learning outcome of junior high school. *Jurnal Pijar Mipa*, 17(5), 650-656. <https://doi.org/10.29303/jpm.v17i5.3716>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(5), 9119-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Qowiyah, S. H. (2020). Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 96-101. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.26239>
- Rahmah, F., Sirait, S. H. K., & Nunaki, J. H. (2023). The use of teams games tournament learning to increase students' learning outcomes in classification of living things. *Inornatus: Biology Education Journal*, 3(1), 32-39. <https://doi.org/10.30862/inornatus.v3i1.388>
- Sakman, Abdulkarim, A., Komalasari, K., & Masyitoh, I. S. (2024). Pentingnya Kecerdasan Interpersonal Sebagai Basis Karakter Siswa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(1), 53-60.
- Salsanila, & Faisal, E. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046-5052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>
- Syafruddin, M. A., & Herman. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 05(1), 52-58.
- Tutasqiyah, N., & Susi. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Partisipasi Aktif Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 5(2), 152-158. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.70>
- Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13-22.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62.
- Wijaya, I. K. W. B., Candiasa, I. M., Jampel, I. N., & Suma, K. (2025). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar Berbasis Hakekat Sains untuk Peningkatan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 783-787. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/index>
- Yanti, F. R., & Caska. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Jenis TGT dengan Menggunakan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8888-8897. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9333>
- Yarni, D., & Lestari, Y. I. (2016). Perbedaan Kecerdasan Interpersonal Pada Remaja dengan Orangtua Lengkap dan Tidak Lengkap. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 16-22. <https://doi.org/10.24014/jp.v12i1.3004>
- Yousanty, Y. H., & Erman. (2026). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya untuk meningkatkan Hasil Belajar Murid SMP. *SECONDARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(2), 695-706.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356-364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>

- Zahro, A. A., Wahyu Bachtiar, R., Yusma, F., Iffah, F., Wahyuni, S., & Gunawan, A. S. (2025). Dampak Penerapan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 8(3), 494–500. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Zuleha, J., Aulia, N. P., Fahada, N., & Putra, S. K. (2025). The Implementation of Baamboozle to Enhance Interaction and Participation of Grade 7 Students in English Subjects at UPT SMPN 37 Medan. *Continuous Education : Journal of Science and Research*, 6(2), 191–201.