

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *BAMBOOZLE* DAMPAKNYA TERHADAP HASIL BELAJAR

Anike Nurhalisa¹, Nur Rizqi Arifin², Yuyun Susanti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email Koresponden: anike_nurhalisa@student.unigal.co.id¹

Email Penulis: nur_rizqi_arifin@unigal.ac.id², yuyun_susanti_s.pd@unigal.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the problem of low student learning outcomes. The action taken to address this problem was to identify the effectiveness of the Bamboozle-based Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model in increasing student learning outcomes. This study used a nonequivalent control group design and purposive sampling technique. This study aims to describe: 1) A comparison of initial and final measurements in the experimental class that applied the Bamboozle-assisted TGT model; 2) A comparison of pretest and posttest results in the control class using the conventional learning model; 3) An analysis of the posttest differences between the two groups. The study's hasil indicates a significant comparison of learning outcomes in the experimental group between the pretest and posttest, as well as a significant difference in the control group between the pretest and posttest. Furthermore, a significant comparison was found in the posttest hasil between the experimental class and the control class. These findings indicate that the Bamboozle-assisted TGT model is significantly effective in escalating student learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Bamboozle, cooperative learning*

ABSTRAK

Studi ini dilatarbelakangi problem rendahnya hasil belajar siswa. Tindakan yang dilaksanakan dalam mengatasi problem ini yaitu mengidentifikasi efektivitas model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Bamboozle dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode studi ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Sedangkan teknik pengambilan sampelnya purposive sampling. Studi ini beorientasi untuk memaparkan: 1) Pembandingan hasil belajar awal pengukuran dan akhir pengukuran pada kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbantu Bamboozle; 2) Membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional; 3) Menganalisis perbedaan *posttest* antara kedua kelompok. Hasil studi mengindikasi adanya komparasi hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen antara *pretest* dan *posttest*, serta perbedaan yang signifikan pada kelompok kontrol antara *pretest* dan *posttest*. Lebih lanjut, ditemukan komparasi yang signifikan pada hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT berbantu Bamboozle secara signifikan tepat dalam eskalasi hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *hasil belajar, Teams Games Tournament (TGT), Bamboozle, pembelajaran kooperatif*

Cara sitasi: Nurhalisa, A., Arifin, N. R., & Susanti, Y. (2026). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantu Media Bamboozle Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (3), 1029-1035.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses sepanjang hayat yang berperan penting dalam perkembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku individu. Dalam konteks pendidikan formal, belajar bertujuan untuk mencapai hasil belajar optimal yang menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Ini sependapat dengan Yandi, Putri, & Putri (2023) “Hasil belajar mencerminkan penguasaan kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum dan menjadi dasar untuk merancang perbaikan proses pembelajaran”. Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menerima, mengolah, dan menguasai pelajaran yang diberikan. Kondisi ini selaras dengan pandangan Rafiki, dkk (2023) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru”.

Berdasarkan observasi di SMAN 1 Cimaragas, hasil akademik peserta didik kelas X pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah. Berikut data semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	N	Nilai KKM	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X IPS 1	30	68	10	33%	20	67%
X IPS 2	30	68	13	43%	17	57%
X IPS 3	31	68	12	39%	19	61%
X IPS 4	32	68	14	44%	18	56%
	123		49		74	

Sumber: SMAN 1 Cimaragas (2025).

Berdasarkan data menunjukkan bahwa dari 123 peserta didik, sebanyak 74 orang (60,16%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 68. Rendahnya hasil belajar diduga diimplikasi oleh komponen internal, seperti rendahnya motivasi belajar. Sedangkan komponen eksternal, seperti penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga kurang melibatkan keaktifan peserta didik.

Alternatif yang digunakan dalam mencegah masalah hasil belajar adalah penerapan model pengajaran kooperatif. Model tersebut berperan aktif dan lebih menegaskan keterlibatan peserta didik dengan berkelompok daripada individu. Melalui kerja kelompok, siswa dapat mengasah keterampilan hidupnya, antara lain kemampuan menemukan dan menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, berpikir logis, berkomunikasi secara efektif, serta menjalin kerjasama (Tabrani & Amin, 2023). Model pengajaran kooperatif salah satunya tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memposisikan peserta didik berkelompok heterogen untuk belajar bersama dan berkompetisi secara positif melalui turnamen, sehingga dapat menambah motivasi, interaksi sosial, dan hasil studi. Model kooperatif ini sependapat dengan Slavin dalam Rully & Denny (2024) “Agar pembelajaran lebih menarik, TGT dipadukan dengan media *Bamboozle*, yaitu *platform* permainan edukatif berbasis teknologi yang interaktif dan mudah digunakan, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa”.

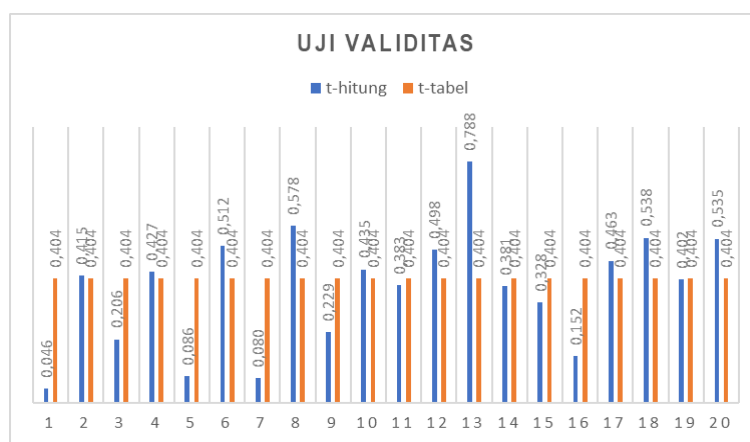
Tujuan dari teori ini untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) media *bamboozle* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen. 2) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol. 3) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *bamboozle* di kelas eksperimen dengan menggunakan metode konvensional di kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam studi ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) desain Nonequivalent Control Group Design. Studi ini dilakukan dua kelompok, di mana kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa model pengajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Bamboozle, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Untuk mengukur hasil belajar menggunakan instrumen tes disusun berdasarkan indikator kompetensi kurikulum. Pengukuran dilakukan pada dua tahap, yaitu pretest dan posttest, untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar. Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara kedua kelompok dan menentukan efektivitas model TGT berbantu Bamboozle.

UJI INSTRUMEN PENELITIAN

UJI VALIDITAS



Gambar 1. Hasil Uji Validitas

Hasil perhitungan instrument dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada penelitian ini diperoleh bahwa nilai r_{tabel} 0,404. Jika nilai r_{hitung} diperoleh antara 0,415 sampai dengan 0,788 lebih besar dari r_{tabel} dengan nilai 0,404 sehingga dinyatakan valid.

UJI RELIABILITAS

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Statistik reliabilitas	
Cronbach's Alpha	Item
0,678	20

Sumber : Hasil Olahan SPSS, 2025.

Hasil instrument uji reliabilitas untuk variabel model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu media *bamboozle* dengan uji *Cronbach's Alpha* sebesar 0,678 lebih tinggi dari 0,60 ($0,678 > 0,60$) artinya dinyatakan reliabel dalam kategori kuat.

UJI PRASYARAT

UJI HOMOGENITAS

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Varian					
		Statistik Levene	df ₁	df ₂	Signifikan
Pretest	Berdasarkan Rata-rata	,486	1	59	,488
	Berdasarkan Nilai Tengah	,340	1	59	,562
	Berdasarkan Nilai Tengan dan df yang disesuaikan	,340	1	58,517	,562
	Berdasarkan Rata-rata yang Dipangkas	,497	1	59	,484
Posttest	Berdasarkan Rata-rata	6,500	1	59	,013
	Berdasarkan Nilai Tengah	6,214	1	59	,016
	Berdasarkan Nilai Tengan dan df yang disesuaikan	6,214	1	47,439	,016
	Berdasarkan Rata-rata yang Dipangkas	6,852	1	59	,011

Sumber : Hasil Olahan SPSS, 2025.

Penelitian ini menghasilkan uji homogenitas dengan nilai signifikan dari *pretest* sebesar 0,488, dimana nilai signifikannya 0,05. Maka hasil dari penelitian ini $0,488 > 0,05$, artinya antara data pengukuran awal di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama (homogen).

UJI NORMALITAS

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas				
Kelas		Uji Kolmogorov Smirnov		
		Statistik	df	Signifikan
Pretest	1	,202	30	,003
	2	,136	31	,151
Posttest	1	,234	30	,000
	2	,149	31	,077

Sumber : Hasil Olahan SPSS, 2025.

Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini diketahui nilai signifikan kelompok eksperimen 0,151 dan kelompok kontrol 0,077. Dimana nilai masing-masing lebih tinggi dari nilai signifikan, dengan nilainya 0,05. diartikan bahwa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol memiliki asumsi normalitas yang terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesisi Kelas Eksperimen

Group Statistics					T-Test
Keterangan	N	Rata-rata	Std. Deviation	Std. Error Mean	
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	30	48,67	16,761	3,060	8,88
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	30	80,33	10,662	1,947	

Sumber : Hasil Olahan SPSS, 2025.

Terdapat Perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* dengan rata-rata hasil belajar meningkat secara substansial dari 48,67 pada *pretest* meningkat menjadi 80,33 pada *posttest*. Perubahan ini juga ditunjukkan dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,62 (dikategorikan sedang).

Secara statistik, nilai t_{hitung} sebesar $8,88 > \text{nilai } t_{tabel} (1,672)$, dimana tingkat signifikansi 0,05 ($df = 58$). Temuan ini menegaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model TGT berbantu *Bamboozle*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle*, peserta didik tidak hanya lebih banyak mendapatkan teman tetapi juga

lebih berpartisipasi pada saat proses belajar dalam kelas, peserta didik lebih aktif dalam belajar bersama saat pembelajaran dan menciptakan persaingan yang positif antar teman yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab sehingga merasa lebih berhasil atas pencapaian mereka. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Astutik dalam Nurhaedah, dkk (2022:294) bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* diantaranya: 1) Peserta didik mendapat teman sebaya lebih banyak; 2) Keberhasilan kinerja dapat meningkatkan persepsi; 3) Peserta didik lebih aktif belajar bersama-sama; 4) Antar siswa dapat menanamkan kejujuran, tanggung jawab, berkelompok dan kompetisi yang sehat.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Kontrol

Tabel 6. Hasil T-tes Kelas Kontrol

Keterangan	Kelompok Statistik				T-Test
	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Std. Error Mean	
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	31	48,06	17,780	3,193	5,167
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	31	71,29	18,210	3,271	

Sumber : Hasil Olahan SPSS, 2025.

Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 48,06 pada *pretest* menjadi 71,29 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,47 (dikategorikan sedang).

Secara statistik, hasil uji hipotesis mengindikasikan nilai t_{hitung} 5,167 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} (1,671) dengan tingkat signifikansi 0,05 ($df = 60$). Temuan ini menegaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok ini.

Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi tidak sebesar pada kelompok eksperimen dengan mengaplikasikan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu *Bamboozle*. Hal ini disebabkan oleh sifat pembelajaran konvensional yang cenderung pembelajaran berorientasi pada guru (*teacher-based learning*), membuat siswa kurang berpartisipasi dan lebih pada jam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Narpila, dkk (2025:216) kelemahan pembelajaran konvensional yaitu: 1) Pembelajaran membosankan; 2) Peserta didik menjadi pasif karena kebanyakan menulis; 3) Peserta didik pasif karena hasil pengetahuan mudah dilupakan; 4) Pengetahuan hanya dihafal tanpa dipahami; 5) Kurangnya berpikir kritis pada peserta didik; 6) Kegiatan belajar lebih mengarah pada hasil dibanding proses; 7) Pembelajaran konvensional lebih mengkotak-kotakan peserta didik; 8) Pembelajaran konvensional memacu peserta didik dalam kompetisi.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* dengan yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Statistik Kelompok				T-Test
	N	Rata-rata	Std. Deviation	Std. Error Mean	
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	30	80,33	10,662	1,947	2,415
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	31	71,29	18,210	3,271	

Sumber : Hasil Olahan SPSS, 2025.

Hasil pengujian hipotesis mengindikasikan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Bamboozle* secara signifikan lebih unggul dinilai dengan metode pembelajaran konvensional. Terbukti dari nilai mean *posttest* di kelompok eksperimen 80,33 > nilai kelompok kontrol yang hanya mencapai 71,29.

Secara statistik, hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 2,415, yang lebih besar dari nilai ttabel sebesar 1,671 (tingkat signifikansi 0,05; $df = 59$). Temuan ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar akhir antara kedua kelompok.

Meskipun metode konvensional juga mampu meningkatkan hasil belajar, peningkatan yang dicapai tidak sebesar model TGT berbantu Bamboozle. Keunggulan model TGT ini terletak pada kemampuannya untuk mendorong partisipasi aktif siswa, berbeda dengan metode konvensional di mana siswa cenderung berperan pasif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fiarika Dwi Utari, Ikbil Berlian, Deskoni.,2018) dapat disimpulkan bahwa “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik”.

KESIMPULAN

Berdasarkan studi yang telah dilaksanakan, maka dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*Posttest*).

REKOMENDASI

1. Peneliti berharap pendidik mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Bamboozle* dan sekolah disarankan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung agar pembelajaran dapat diimplementasikan secara optimal dalam menciptakan dan menerapkan model/metode pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Bamboozle* dengan metode lain yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, harus lebih menguasai materi dan memahami lebih jauh karakter peserta didik supaya pembelajaran lebih efektif dan nyaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala SMAN 1 Cimaragas beserta jajarannya karena telah menyediakan tempat dan waktu serta kesempatan untuk menyelesaikan studi dengan memberikan bantuan yang tidak ternilai.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Fiarika Dwi Utari, Ikbil Berlian, Deskoni. 2018. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di sma muhammadiyah 2 palembang. *Pinisi journal of education*. Volume 5, Nomor 1. DOI:[10.36706/jp.v5i1.5635](https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5635).

- Narpila, dkk. 2025. Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*. DOI: <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>.
- Rafiki, M., Arifin, N. R., & Susanti, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (Nht) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMA YRM Cihawar Rajadesa Ciamis. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*. Volume 4, Nomor 1. Hal: 70-76. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v4i1.8902>.
- Rully dan Denny. 2024. Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi. *Sintaksis : Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*. (Online), Volume 2, No. 5. DOI: <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i5.1087>.
- Tabrani & Amin, M. 2023. Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 5, Nomor 2. Hal: 200-2013. DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>
- Yandi, Putri, & Putri. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*. (Online), Volume 1, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.