

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Rahajeng Rachmatikah Saputrie S¹, Ati Sadiyah², Ai Nur Solihat³
rahajengrachmatikah238@gmail.com¹, atisadiyah07@gmail.com², ainursolihat@unsil.ac.id³
Universitas Siliwangi

ABSTRAK

Peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi menuntut penerapan model dan media yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Namun, masih ditemukan rendahnya antusiasme belajar akibat metode yang monoton. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media Baamboozle, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Alat ukur dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memotivasi keterlibatan aktif siswa melalui diskusi dan kompetisi. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT dengan media interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Baamboozle Game, Hasil Belajar, Pembelajaran Interaktif, Ekonomi.

ABSTRACT

Improving the quality of economic learning requires the application of models and media that can encourage active student participation. However, there is still low enthusiasm for learning due to monotonous methods. This purpose of this study was to analyze the effectiveness of using Baamboozle media to improve student learning outcomes in the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This quantitative research used a quasi-experiment design with experimental group was given treatment in the form of TGT type cooperative learning model with the help of Baamboozle media, while the control group used conventional learning methods. The measuring instrument in this study was a learning outcome test which was carried out before and after treatment. The results of this study showed a significant increase in learning outcomes in the experimental class. Learning became more interesting, interactive, and motivated students' active involvement through discussion and competition. These findings indicate that the TGT model with interactive media is effective in improving economic learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament, Baamboozle Game, Learning Outcomes, Interactive Learning, Economics.

PENDAHULUAN

Capaian hasil belajar merupakan tolak ukur penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran, karena mencerminkan sejauh mana siswa berhasil mencapai kompetensi yang ditargetkan. Melalui evaluasi hasil belajar, pendidik dapat mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan mengidentifikasi bagian yang memerlukan perbaikan. Namun, di jenjang pendidikan menengah, rendahnya hasil belajar masih menjadi permasalahan yang sering dijumpai.

Penilaian terhadap hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk merancang perbaikan pembelajaran yang lebih efektif. Seperti yang dijelaskan oleh Amalia & Suwatno, (2016), pencapaian hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi jenjang pendidikan berikutnya maupun kehidupan bermasyarakat. Selaras dengan itu, A.Rukmini (2020) menegaskan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kendala utama dalam pencapaian hasil belajar adalah rendahnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa, meskipun berbagai pendekatan pembelajaran telah diterapkan. Nastiti & Syaifudin (2020) mengungkapkan bahwa tingkat pemahaman konsep siswa masih rendah, sehingga berdampak negatif pada performa akademik mereka. Temuan serupa ini diungkapkan oleh Fitriani dan Rahayuningtyas (2022) yang menyatakan bahwa sejumlah siswa belum mencapai nilai KKM, menandakan adanya ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran dan hasil yang diperoleh.

Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu model yang terbukti efektif adalah cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) yang menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi sehat melalui permainan edukatif. Model ini mendorong siswa untuk berdiskusi, berbagi pemahaman, dan belajar secara menyenangkan. Untuk memperkuat efektivitas TGT, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle juga menjadi alternatif yang menjanjikan. Baamboozle adalah platform digital berbasis kuis yang menyajikan pertanyaan secara visual dan kompetitif, mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

Beberapa penelitian telah menunjukkan keberhasilan model TGT dan media Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar secara terpisah. Namun, riset yang secara spesifik menunjukkan kedua pendekatan ini dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA masih terbatas. Sehingga kesenjangan ini menjadi celah untuk peneliti dengan menghubungkan model Teams Games Tournament (TGT) dan media interaktif Baamboozle, penelitian ini berupaya menawarkan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model cooperative learning tipe TGT berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 1 Sariwangi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen yaitu desain non-equevalent control group. Desain ini melibatkan dua kelas yang tidak dipilih secara acak, tetapi memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif seimbang berdasarkan nilai tengah dan rekomendasi guru.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sariwangi yang terdiri dari sembilan kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah probability sampling dengan pendekatan purposive sampling yaitu pemilihan sampel penelitian berdasarkan pertimbangan tertentu. Berdasarkan kriteria tersebut, dipilih

dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas X6 sebagai kelas kontrol dan kelas X7 sebagai kelas eksperimen.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 32 butir soal. Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) kepada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pengambilan data.

Prosedur pelaksanaan penelitian mencakup tiga tahap: (1) tahap persiapan, yaitu penyusunan instrumen dan perangkat pembelajaran; (2) tahap pelaksanaan, yaitu pemberian perlakuan sesuai model di masing-masing kelas; (3) tahap akhir, yaitu pemberian posttest serta analisis data. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji Pired Samples t-Tes untuk melihat perbedaan hasil belajar dalam masing-masing kelas, uji Independent Sample t-Tes untuk membandingkan hasil belajar antar kelas, serta Effect Size untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas tiap butir soal dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan bantuan program SPSS versi 25. Penentuan validitas item didasarkan pada nilai korelasi yang diperoleh, dengan acuan tingkat signifikansi 5% atau 0.05. Sebuah butir soal dikatakan valid apabila nilai r-hitung lebih besar r-tabel, sedangkan jika r-hitung lebih kecil dari r-tabel, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 6, 7, 8, 11, 14, 15, 16, 17, 18,19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	32
2	Tidak Valid	3, 4, 5, 9, 10, 12, 13,20	8
Jumlah			40

b. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih besar dari 0,60 yang artinya menandakan bahwa semua variabel tersebut reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Aplha</i>	<i>N of Items</i>
.897	40

c. Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk melihat kemampuan dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki daya kategori cukup hingga baik.

Teknik Analisis Data

Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji *kolmogrov-Smirnov* melalui bantuan SPSS

versi 25. Berdasarkan pandangan Slameto dalam (Santoso, 2016) suatu data memenuhi asumsi normalitas apabila uji *kolmogrov-Smirnov* menunjukkan nilai probabilitas $p > 0.05$. Adapun kriteria interpretasinya adalah sebagai berikut :

- Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$.
- Data tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

Hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest pada kelas eksperimen adalah 0,200, yang melebihi angka 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Begitu juga dengan hasil posttest di kelas eksperimen yang memiliki nilai signifikansi 0,069, masih berada di atas batas 0,05 ($0,69 > 0,05$), menandakan data berdistribusi normal. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,191. Keduanya juga lebih besar dari 0,05, sehingga seluruh data dari pretest dan posttest di kedua kelas dapat dikatakan memenuhi asumsi normalitas.

2) Uji Homogenitas

Penelitian ini menggunakan uji *Homogeneity of Variance* melalui bantuan SPSS dengan tingkat nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Based on Mean* adalah 0,685, yang berarti lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya asumsi ini, analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3) Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar siswa, dilakukan pengujian hipotesis berdasarkan data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis ini dilakukan untuk menguji tiga hal utama, yaitu :

1. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen.
2. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol
3. perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Pengujian dilakukan menggunakan *Pired Samples t-Tes* untuk hipotesis pertama dan kedua, serta *Independent Samples t-Tes* untuk hipotesis ketiga, dengan taraf signifikansi 0,05.

1. Uji hipotesis pertama

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pembayaran. Data yang diperoleh berasal dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 44,40 Sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 75,50 hasil uji *Pired Samples t-Tes* menunjukkan nilai signifikansi sebesar .000 ($< 0,05$) yang menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Table 1. Hasil Uji Paired Samples t-Tes Kelas Eksperimen

Data	Mean	T	df	Sig (2-tailed)
Pretest Eksperimen	44.40	-13.473	39	.000
Posttest Eksperimen	75.50			

2. Uji hipotesis kedua

Pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest adalah 42,45 dan posttest meningkat menjadi 65,23 hasil uji *Paired Samples t-Tes* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar meskipun tidak sebesar kelas eksperimen.

Table 2. Hasil Uji Paired Samples t-Tes Kelas Kontrol

Data	Mean	T	df	Sig (2-tailed)
Pretest Kontrol	42.45	-16.520	39	.000
Posttest Kontrol	65.23			

3. Uji hipotesis ketiga

Perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-Tes*. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Hasil perhitungan *Effect Size* adalah 0.97 yang termasuk dalam kategori besar (Cohen, 1988), sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Table 3. Hasil Uji Independent Samples t-Tes

Data	Mean	T	df	Sig (2-tailed)
Posttest Eksperimen	75.50	-4.375	78	.000
Posttest Kontrol	65.23		77.769	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* di kelas eksperimen berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Model TGT yang mengedepankan kolaborasi antar siswa dalam bentuk permainan dan diskusi kelompok terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pembayaran. Hal ini didukung oleh peningkatan nilai posttest yang signifikan pada kelas eksperimen yang mencapai 75,50 setelah perlakuan, dibandingkan dengan nilai pretest yang hanya 44,40 peningkatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Verawati et al., (2024) yang menunjukkan bahwa TGT mendorong kemampuan kolaboratif siswa secara signifikan.

Selain itu, penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan pelaksanaan permainan berbasis kuis, siswa lebih tertarik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka.

Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan yang lebih kecil dalam hasil belajar, dengan nilai posttest mencapai 65,23 dan lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Meskipun ada peningkatan, namun penggunaan metode ini lebih bersifat pasif, seperti ceramah dan latihan soal, tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini dapat menjadi alasan mengapa peningkatan hasil belajar di kelas kontrol lebih terbatas. Dalam hal ini, hasil penelitian mendukung pentingnya strategi pembelajaran

yang lebih melibatkan siswa secara langsung, seperti yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Dari hasil uji statistik, diketahui bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut sangat signifikan, dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 pada uji *Independent Samples t-Tes*. Selain itu, perhitungan *Effect Size* yang sebesar 0.97 menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antar siswa, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Perbandingan tingkat pencapaian belajar siswa di kelas eksperimen yang diterapkan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *Baamboozle Game* antara hasil pretest dan posttest

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dianalisis dengan membandingkan skor pretest dan posttest yang diperoleh setelah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *Baamboozle*. Hasil pretest menggambarkan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi, sedangkan hasil posttest mencerminkan pencapaian siswa setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat selisih skor yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan dukungan media *Baamboozle* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Model TGT memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, serta saling menjelaskan materi melalui permainan edukatif. Sementara itu, *Baamboozle* sebagai media interaktif turut berperan dalam memperkuat motivasi belajar dan memperjelas konsep yang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang positif pada kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT berbantuan media *Baamboozle*, sebagaimana terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan perbedaan signifikan.

Perbandingan hasil capaian belajar siswa di kelas kontrol sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran secara konvensional

Pemberian tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) di kelas kontrol bertujuan untuk mengukur sejauh mana perubahan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan adanya peningkatan nilai antara pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa pembelajaran tetap memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa, meskipun tidak terlalu signifikan.

Model pembelajaran konvensional yang diterapkan dalam kelas ini didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, di mana peran guru sebagai sumber informasi utama sangat menonjol, sementara partisipasi aktif siswa masih terbatas. Peningkatan hasil belajar yang terjadi kemungkinan besar berasal dari pengulangan informasi selama pembelajaran dan latihan soal yang diberikan secara rutin, bukan dari konstruksi pemahaman yang lebih mendalam.

Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Kartika, (2025) menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran kerap menyebabkan rendahnya partisipasi siswa karena siswa hanya menyimak materi yang disampaikan tanpa adanya

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga selaras dengan pendapat Nastiti & Syaifudin, (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran satu arah tidak cukup untuk menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi dan kreativitas.

Berbeda dengan hasil penelitian oleh Safitri & Sumardi, (2024) yang menerapkan pendekatan kooperatif berbasis media interaktif, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimennya lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaan media yang menarik dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan pencapaian akademik siswa.

Dari penemuan ini dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol, peningkatan tersebut belum optimal. Maka pendekatan pembelajaran konvensional sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya metode, melainkan perlu dipadukan dengan pendekatan yang lebih partisipatif dan inovatif untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. Sehingga penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mendorong pergeseran paradigma pembelajaran menuju model yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Perbandingan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Bamboozle* dan kelas kontrol dengan metode konvensional berdasarkan hasil posttest

Berdasarkan hasil analisis posttest menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara kemampuan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media *Bamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memadukan unsur kompetisi dan kerja sama serta penggunaan media interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan memahami materi secara lebih mendalam.

Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al., (2024) ditemukan adanya peningkatan semangat dan rasa percaya diri siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Media ini berfungsi sebagai rangsangan visual dan interaktif yang mempermudah siswa dalam memahami materi sistem pembayaran.

Dengan demikian perbedaan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan kemampuan belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA. Dengan mengintegrasikan metode kooperatif tipe TGT berbantuan media *Bamboozle*, proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil akademik siswa, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan kerja sama yang diperlukan dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media *Bamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA. Pendekatan pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan memahami materi secara lebih mendalam. Temuan ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga menekankan pentingnya kolaborasi dan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Integrasi antara model kooperatif dan media digital mampu meningkat, tidak hanya aspek kognitif siswa tetapi juga keterampilan sosial yang penting dalam lingkungan belajar saat ini.

Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk mengadopsi model pembelajaran yang menggabungkan unsur kerja sama kelompok dan teknologi interaktif guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti Baamboozle terus disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta karakteristik materi agar dapat memberikan dampak yang maksimal. Penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti selanjutnya yang dapat mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan media digital di berbagai bidang studi lain, sehingga dapat memperkaya ilmu pendidikan dan mendukung terciptanya inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Rukmini. (2020). Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD. *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*, 3(3), 2177–2181. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57088>
- Amalia, L., & Suwatno. (2016). Peningkatan kompetensi siswa melalui efektivitas competency based training (Improvement of students' competency through competency based training effectiveness). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 30–37. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Kartika, R. W. D. (2025). EFEKTIVITAS STRATEGI INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Repository.Uinsaizu.Ac.Id/. Efektiveness, Index Card Match, Learning Outcomes*
- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.444>
- Nastiti, F. F., & Syaifudin, A. H. (2020). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp N 1 Plosoklaten Pada Materi Lingkaran. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.33087/phi.v4i1.80>
- Safitri, D. I., & Sumardi. (2024). The Influence of the Game-Based Learning Model with Baamboozle Application Media on Critical Thinking and PPKn Learning Outcomes for 2nd Grade Elementary School Students. *Basic and Applied Education Research Journal*, 5(1), 49–58. <https://doi.org/10.11594/baerj.05.01.06>
- Santoso, G. A. (2016). Pengaruh Ice Breaking Berbantuan Musik terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Matematika bagi Siswa Kelas III Gugus Among Siswa Temanggung. 33–51. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/10885>
- Utari Dwi Fitriani, Wida Rahayuningtyas, Y. G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI REMO TRISNAWATI BERBASIS GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE DI MTSN 1 KOTA MALANG. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 10(4), 30–41. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>
- Verawati, R. Y., Mastur, M., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi melalui

Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2128–2136. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591>