

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
BERMANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
KELAS V SD**

Lutfil Khakim¹, Henry Januar Saputra², Siti Patonah³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

lutfilkhakim020@gmail.com henryjanuar@upgris.ac.id sitifatonah@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Baamboozle media on the science and social science (IPAS) learning outcomes of fifth-grade students at SDN Lamper Tengah 01. This research used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The subjects were 28 fifth-grade students for the 2025/2026 academic year. Data were collected through pretest and posttest instruments in the form of 20 multiple-choice questions on the topic "Indonesiaku Kaya Alamnya" which had been tested for validity (20 valid items), reliability ($r_{11} = 0.890$, very high category), and item analysis. The results showed that the average pretest score was 52.32 and the posttest score increased significantly to 85.54. Data normality tests using the Lilliefors test showed that both pretest and posttest data were normally distributed. Hypothesis testing using the paired t-test showed that $t_{count} > t_{table}$ at a significance level of 5%, indicating that the application of the TGT cooperative learning model assisted by Baamboozle media had a significant effect on IPAS learning outcomes. These findings confirm that game-based cooperative learning integrated with digital technology can effectively improve student learning outcomes in elementary school.

Keywords: Cooperative learning, TGT, Baamboozle, Learning outcomes, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Lamper Tengah 01. Metode yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen *pretest* dan *posttest* berupa 20 soal pilihan ganda pada materi *Indonesiaku Kaya Alamnya* yang telah diuji validitas (20 butir valid), reliabilitas ($r_{11} = 0,890$ kategori sangat tinggi), dan analisis butir soal. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 52,32 dan nilai *posttest* meningkat signifikan menjadi 85,54. Uji normalitas data menggunakan uji *Lilliefors* menunjukkan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t berpasangan menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, yang menandakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang diintegrasikan dengan teknologi digital berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif, TGT, *Baamboozle*, Hasil belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kompetensi 4C, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) (Zubaidah, 2017). Kompetensi-kompetensi tersebut harus mulai dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar agar peserta didik siap menghadapi tantangan kehidupan global.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka yang bertujuan membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial secara holistik (Rahmawati et al., 2023). IPAS berperan penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila karena mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitar serta melatih kemampuan berpikir kritis dan analisis (Fadlilah & Purbasari, 2024). Namun, di lapangan pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai tantangan. Observasi awal di SDN Lamper Tengah 01 menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas V belum optimal, dengan rendahnya

partisipasi aktif, kurangnya motivasi belajar, dan sebagian besar peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi salah satu penyebab utama kondisi tersebut (Purwawinangun, 2023).

Solusi yang dipandang tepat untuk mengatasi permasalahan ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin dari Johns Hopkins *University* ini menekankan kerja sama kelompok heterogen dan kompetisi akademik melalui turnamen (Suliani et al., 2024). Melalui lima tahapan utamanya, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*), model TGT terbukti mampu meningkatkan sikap toleransi dan hasil belajar peserta didik melalui interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah dalam kelompok (Kamila et al., 2024).

Untuk mengoptimalkan implementasi TGT di era digital,

penelitian ini mengintegrasikan media *Baamboozle* sebagai *platform game* edukasi berbasis *web*. Menurut (Khoiro & Samsiah, 2023), *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*edugames*) yang berlangsung secara daring, dimainkan secara berkelompok, dan menyediakan berbagai fitur menarik seperti sistem poin dan elemen kejutan. Penelitian (Nugraha et al., 2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan menggunakan *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Lamper Tengah 01.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperimental* dan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian dilaksanakan di SDN Lamper Tengah 01, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, pada tanggal 27–29 April 2026. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas

V yang berjumlah 28 orang, yang dipilih menggunakan teknik *non probability sampling*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 20 butir soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dengan rumus korelasi *product moment* (20 butir valid dari 30 butir uji coba), uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha Cronbach* dengan hasil $r_{11} = 0,890$ (kategori sangat tinggi), uji taraf kesukaran (10 soal sedang, 20 soal mudah), serta uji daya pembeda (10 soal baik, 17 soal sedang, 3 soal jelek).

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas awal (data *pretest*) dan akhir (data *posttest*) menggunakan uji *Lilliefors*, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan. Kriteria pengambilan keputusan: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat

pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan.

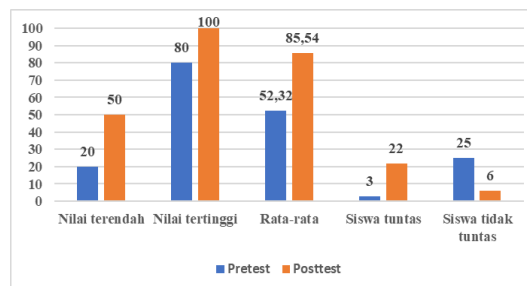
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi Indonesiaku kaya alamnya di SD. Data penelitian diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan *paired sample t-test*.

Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 52,32 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,54 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 3 siswa menjadi 22 siswa. Ditunjukkan lebih lengkap pada Tabel 1 dan Grafik 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V SD

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	20	50
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-rata	52,32	85,54
Siswa Tuntas	3	22
Siswa Tidak Tuntas	25	6



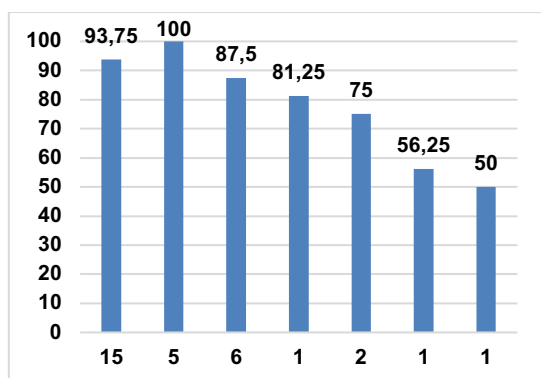
Grafik 1. Distribusi Nilai Kognitif *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Berdasarkan Tabel 1 dan Grafik 1, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil *pretest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku kaya alamnya.

Selain menilai hasil belajar kognitif melalui *pretest* dan *posttest*, penelitian ini juga mengukur hasil belajar pada aspek afektif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian aspek afektif dilakukan untuk mengetahui perkembangan sikap peserta didik

selama mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle*.

Indikator yang diamati meliputi kerja sama, tanggung jawab, keaktifan, dan sikap menghargai pendapat teman dalam kegiatan kelompok. Aspek afektif kemudian disajikan dalam bentuk distribusi nilai untuk memberikan gambaran mengenai capaian sikap peserta didik selama penelitian berlangsung. Hasil nilai aspek afektif ditunjukkan pada Grafik 2.



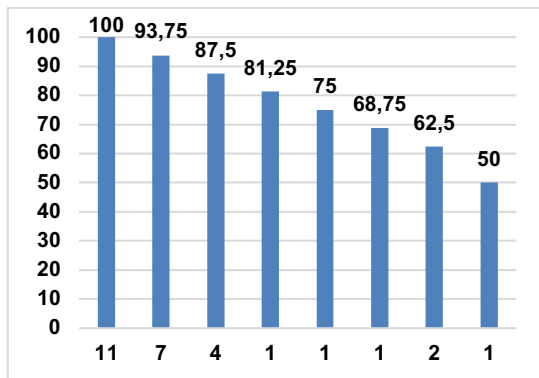
Grafik 2. Grafik Distribusi Nilai Aspek Afektif Siswa

Berdasarkan grafik 2, sebanyak 12 peserta didik memperoleh jumlah skor 15 dengan nilai 93,75, 5 peserta didik memiliki skor 16 dengan nilai 100, 6 peserta didik memiliki skor 14 dengan nilai 87,5, 1 peserta didik memiliki skor 13 dengan nilai 81,25, 2 peserta didik memiliki skor 12 dengan nilai 75, 1

peserta didik memiliki skor 9 dengan nilai 56,25 dan 1 peserta didik memiliki nilai 50.

Hal tersebut menunjukkan konsistensi sikap positif peserta didik pada keempat indikator afektif yang dinilai. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai relatif lebih rendah, nilai tersebut masih berada pada kategori baik dan tidak menunjukkan adanya capaian afektif yang rendah secara signifikan dan hanya 2 siswa yang memiliki nilai rendah.

Penelitian ini juga menilai aspek psikomotorik peserta didik sebagai bagian dari evaluasi hasil belajar secara menyeluruh. Penilaian psikomotorik dilakukan untuk mengetahui keterampilan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, seperti kemampuan bekerja sama dalam kelompok, keterampilan menyampaikan jawaban, serta ketepatan dalam menyelesaikan tugas selama kegiatan turnamen berlangsung. Hasil penilaian aspek psikomotorik menunjukkan tingkat keterampilan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *Baamboozle* ditunjukkan pada Grafik 3.



Grafik 3. Grafik Distribusi Nilai Aspek Psikomotorik Siswa

Berdasarkan Grafik 3, terdapat 11 peserta didik memperoleh nilai 100, 7 peserta didik memperoleh nilai 93,75, 4 peserta didik dengan nilai 87,5, 1 peserta didik mendapatkan nilai 81,25, 1 peserta didik memperoleh nilai 75, 1 peserta didik memperoleh nilai 68,75, 1 peserta didik memperoleh nilai 62,5, dan 1 peserta didik memiliki nilai 50.

Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik peserta didik secara umum berada pada kategori sangat baik. Meskipun terdapat perbedaan antara nilai terendah dan tertinggi, secara keseluruhan hasil aspek psikomotorik menunjukkan pencapaian yang relatif tinggi setelah pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk

mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan yaitu uji *Liliefors* dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,111	Berdistribusi Normal
Posttest	0,157	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,111 dan *posttest* sebesar 0,157. nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji *two paired sample t-test*.

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*, sehingga untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* uji yang digunakan uji t berpasangan (*paired two sample t-test*). Hasil uji T ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji T-test

Data	Mean df	Sig.(2 tailed)	Keterangan
Pretest-Posttest	27	0,000	Terdapat Perbedaan Signifikan

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Selain itu, nilai *mean difference* sebesar 27 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle*. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Penelitian ini juga menggunakan uji ketuntasan belajar untuk mengetahui persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar setelah penerapan model TGT berbantuan media *Baamboozle*. Pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal apabila persentase ketuntasan mencapai $\geq 70\%$. Hasil uji ketuntasan belajar aspek kognitif ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Ketuntasan Belajar Aspek Kognitif

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	22	79%
Tidak Tuntas	6	21%

Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan bahwa sebanyak 22 siswa tuntas dan 6 siswa tidak tuntas. Ketuntasan klasikal sebesar 79% maka termasuk dalam kategori tinggi.

Selain uji ketuntasan belajar kognitif, penelitian ini juga menggunakan uji ketuntasan belajar aspek afektif. Hasil uji ketuntasan belajar aspek afektif ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Ketuntasan Belajar Aspek Afektif

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	26	93%
Tidak Tuntas	2	7%

Berdasarkan Tabel 5, menunjukkan bahwa sebanyak 26 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Ketuntasan klasikal sebesar 93% maka termasuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya, penelitian ini juga menggunakan uji ketuntasan belajar aspek psikomotorik. Hasil uji ketuntasan belajar aspek afektif ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Ketuntasan Belajar Aspek Psikomotorik

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	24	85%
Tidak Tuntas	4	15%

Berdasarkan Tabel 6, menunjukkan bahwa sebanyak 24 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas. Ketuntasan klasikal sebesar 85% maka termasuk dalam kategori tinggi.

Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Baamboozle* dalam Pembelajaran IPAS

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya dilakukan dalam tiga kali pertemuan di kelas V SDN Lamper Tengah 01. Setiap pertemuan mengikuti lima sintaks TGT, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Tahapan *games* dan *tournament* dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Baamboozle* yang ditampilkan melalui *smart tv*.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan sebelum penerapan model ini. Pada tahap belajar kelompok, siswa berdiskusi

bersama tim heterogen masing-masing untuk memahami materi sumber daya alam Indonesia. Saat sesi *games* dan *tournament* menggunakan *Baamboozle*, setiap kelompok secara bergiliran memilih nomor soal pada layar. Elemen kejutan berupa penambahan poin, pertukaran poin, maupun tidak mendapat poin membuat suasana pembelajaran semakin dinamis dan kompetitif.

Model TGT mendorong setiap anggota kelompok untuk saling membantu memahami materi karena poin yang diraih dalam turnamen merupakan kontribusi bagi seluruh tim. Kondisi ini menciptakan ketergantungan positif yang menjadi inti pembelajaran kooperatif, yakni keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok (Astuti et al., 2022). Sementara itu, tampilan visual *Baamboozle* yang menarik dengan sistem poin transparan semakin memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, sebagaimana dikemukakan bahwa (Nabillah, 2025) gamifikasi melalui *Baamboozle* terbukti meningkatkan antusiasme belajar

siswa di sekolah dasar secara signifikan.

Hasil pengamatan dari lembar observasi guru menunjukkan keterlaksanaan seluruh sintaks pembelajaran dengan kategori sangat baik. Demikian pula hasil observasi siswa mencerminkan partisipasi aktif yang tinggi selama tiga pertemuan berlangsung. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan media Baamboozle dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam merancang pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah Penerapan Model TGT Berbantuan Media Baamboozle

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Baamboozle. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 52,32 pada *pretest* menjadi 85,54 pada *posttest*, dengan kenaikan sebesar 33,22 poin. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat

drastis dari 3 siswa (11%) menjadi 22 siswa (79%).

Peningkatan tersebut tidak lepas dari peran kelima sintaks TGT yang secara sistematis membangun pemahaman siswa dari presentasi materi, diskusi kelompok, hingga kompetisi melalui *Baamboozle*. Pada tahap belajar kelompok, siswa dengan kemampuan tinggi membantu rekan yang mengalami kesulitan sehingga seluruh anggota siap menghadapi turnamen. Mekanisme ini selaras dengan pendapat (Mardiana et al., 2025) yang menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor internal dominan dalam memengaruhi hasil belajar, dan model TGT terbukti efektif membangkitkan motivasi tersebut melalui komponen turnamen akademiknya.

Dari aspek afektif, rata-rata nilai siswa mencapai 88,84 dengan skor tertinggi 100 dan terendah 50. Adapun aspek psikomotorik menunjukkan rata-rata 89,51. Hal ini membuktikan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap positif dan

keterampilan kolaborasi yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi gotong royong, bernalar kritis, dan mandiri.

Penelitian (Dita Sari, Henry Januar, Filia Prima, 2026) memiliki keterkaitan dengan penelitian yang ini karena sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan LKPD untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* pada siswa kelas V. Kedua penelitian juga menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil kedua penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Perbedaannya,

penelitian terdahulu berfokus pada model PBL berbantuan LKPD untuk melatih kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian saya lebih menekankan penggunaan model TGT berbantuan media game edukasi digital *Baamboozle* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Penelitian (Anik Wahyuni, Siti Patonah, Mudzanatun, 2023) memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti penggunaan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan media *Pop-Up Book* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Kedua penelitian juga menggunakan metode eksperimen dengan

desain *one-group pretest-posttest* sehingga memiliki kesamaan dalam mengukur pengaruh perlakuan terhadap peserta didik. Selain itu, kedua penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian saya memiliki pembaharuan karena memadukan model TGT dengan media *digital* berbasis game edukasi yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran abad ke-21.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian (Nabillah, 2025) yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* sebesar 65,3 menjadi 82,7 pada *post-test* setelah penerapan TGT berbantuan *Baamboozle*, dengan nilai *effect size* 0,73 (kategori sedang-tinggi). Demikian pula penelitian (Nada Riwulang, 2026) yang membuktikan peningkatan rata-rata dari 68,5 menjadi 80,9 dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Keseluruhan bukti empiris tersebut memperkuat simpulan bahwa integrasi TGT dan

Baamboozle secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil uji *paired two sample t-test* pada penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan *mean difference* sebesar 27. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Lamper Tengah 01.

Secara teoritis, keefektifan ini dapat dijelaskan melalui teori belajar *konstruktivisme* sosial Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Dalam TGT, interaksi tersebut terwujud melalui diskusi kelompok dan kompetisi antarkelompok. *Baamboozle* memperkuat interaksi ini dengan menyediakan umpan balik instan berupa poin dan elemen kejutan yang mendorong siswa untuk memproses informasi secara aktif,

bukan sekadar menerima secara pasif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Lamper Tengah 01. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 52,32 pada pretest menjadi 85,54 pada posttest. Hasil uji *paired two sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan persentase ketuntasan belajar mencapai 89,29%, sehingga model TGT berbantuan *Baamboozle* dinyatakan berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Selain aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik peserta didik juga menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata masing-masing 88,84 dan 89,51.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa model TGT yang diintegrasikan dengan media digital berbasis permainan seperti *Baamboozle* dapat digunakan sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam merancang pembelajaran IPAS yang aktif dan menyenangkan. Namun,

penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan desain eksperimen semu dengan kelompok kontrol serta diterapkan pada materi, jenjang, atau subjek yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Wahyuni, Siti Patonah, Mudzanatun. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV*. 19(1), 14–24.
- Astuti, N. F., Suryana, A., Suaidi, E. H., Activities, I., & Lessons, S. S. (2022). *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*. 2, 195–218.
- Fadlilah, U. N., & Purbasari, I. (2024). *Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V*. 06(03), 16314–16321.
- Khoiro, D., & Samsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*. 6.
- Mardiana, W., Sadri, S., & Azmi, S. (2025). *Meningkatkan Aktivitas*

dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VII K SMPN 6 Mataram Tahun Ajaran 2023 / 2024. 10, 257–266.

Nabillah, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle. 2, 636–647.*

Nada Riwulang, I. N. A. (2026). *Jurnal Pendidikan Matematika. 5(1), 250–258.*

Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang. 12(2), 144–153.*

Sari, D., Azizah, N., Saputra, H. J., & Artharina, F. P. (2026). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS. 6, 142–153.*

Suliani, M., Kartika, H., Ulfah, F., & Mutmainah, S. (2024). *Studi Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa (A Review of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Students ' Mathematics Learning Outcomes). 3, 154–164.*