

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA DIGITAL BAAMBOOZLE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DI KELAS IV SD

Alvina Aulya Izzati Hakim¹, Arif Mahya Fanny²
^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
[1alvina.auiz.hakim@gmail.com](mailto:alvina.auiz.hakim@gmail.com), [2arifpgsd@unipasby.ac.id](mailto:arifpgsd@unipasby.ac.id)

ABSTRACT

Learning interest is an important factor that influences the success of learning. In Pancasila Education learning, especially the material of rights and obligations, students' learning interest is still relatively low as indicated by the lack of attention, participation, and enthusiasm during the learning process. Therefore, this study aims to determine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Baamboozle digital media on the learning interest of fourth-grade elementary school students. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of One Shot Case Study. The research subjects were one class of fourth-grade students as the experimental class, while the object of the research was students' learning interest. Data collection was carried out using a learning interest questionnaire and observation sheets after the implementation of the learning model. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, and One Sample t-Test hypothesis tests with the help of IBM SPSS Statistics 31. The results showed that the average value of students' learning interest was 60.96 which is included in the high category. The normality test showed that the data was normally distributed, namely Sig. 0.113 which is greater than 0.05, while the One Sample t-Test hypothesis test produces a significance value of 0.003 which is smaller than 0.05, so the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. This finding proves that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Baamboozle digital media has an effect on students' learning interest in Pancasila Education learning on the material of rights and obligations. The results of this study are expected to be a reference for teachers in designing more interactive Pancasila Education learning based on digital games.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Baamboozle, Learning Interest, Pancasila Education

ABSTRAK

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban, minat belajar siswa masih tergolong rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital Baamboozle terhadap minat belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design*

berbentuk *One Shot Case Study*. Subjek penelitian adalah satu kelas siswa kelas IV sebagai kelas eksperimen, sedangkan objek penelitian adalah minat belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar dan lembar observasi setelah penerapan model pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis *One Sample t-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 31. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 60,96 yang termasuk kategori tinggi. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal yaitu Sig. 0,113 yang lebih besar dari 0,05, sedangkan uji hipotesis *One Sample t-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,003 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital Baamboozle berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan berbasis permainan digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Baamboozle, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sejak usia dini, sehingga guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan zaman (Hidupi dkk., 2024). Pembelajaran yang bermakna hanya akan tercipta apabila siswa terlibat secara emosional, intelektual, dan sosial selama proses belajar berlangsung, bukan sekadar menjadi penerima informasi secara pasif.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang berperan besar

dalam menumbuhkan karakter dan wawasan kebangsaan siswa, termasuk pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara (Purba dkk., 2024). Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga masih sering berlangsung secara konvensional melalui ceramah dan penugasan hafalan sehingga dipandang membosankan oleh siswa (Saffitri dkk., 2024).

Observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat mengikuti program Kampus Mengajar turut menemukan rendahnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila akibat minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru.

Salah satu alternatif untuk mengatasi media pembelajaran yang kurang interaktif adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memadukan unsur kerja sama tim dengan kompetisi akademik melalui permainan, sehingga siswa dilibatkan secara aktif dalam diskusi kelompok maupun turnamen berbasis soal (Surya, 2025).

Penerapan TGT akan lebih optimal apabila didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, salah satunya media berbasis digital Baamboozle (Anggraini dkk., 2021). Baamboozle merupakan platform kuis interaktif berbasis web yang dapat diakses tanpa akun, fleksibel digunakan secara daring maupun luring, serta menyajikan skor secara otomatis, sehingga menghadirkan suasana bermain sambil belajar yang digemari siswa. Penggunaan media interaktif semacam ini terbukti mampu menghadirkan variasi penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa serta meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Cicik Pratiwi dkk., 2024).

Minat belajar terbentuk melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi positif antara siswa dan lingkungan belajarnya. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin besar pula peluang siswa untuk terlibat aktif, fokus, memahami materi dan memiliki dorongan intrinsik untuk terus belajar. Sebaliknya, rendahnya minat belajar cenderung membuat siswa pasif dan mudah bosan. Perpaduan antara model TGT dan media Baamboozle diyakini mampu menciptakan suasana kompetitif sekaligus kolaboratif yang merangsang aspek kognitif maupun afektif siswa secara bersamaan (Trygu, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas kombinasi TGT dan Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar, seperti pada pembelajaran IPA materi pewarisan sifat di kelas IX SMP yang menunjukkan peningkatan dari 64,43% menjadi 86,43% pada siklus II (Izzaturrahman dkk., 2025). Hasil yang serupa juga ditemukan pada pembelajaran PPKn kelas XI SMA yang meningkat dari 66% saat pra siklus menjadi 87% saat siklus II (Saffitri dkk., 2024).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TGT

berbantuan Baamboozle mampu meningkatkan minat belajar pada jenjang SMP dan SMA, penelitian yang menguji pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital baamboozle terhadap minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital Baamboozle terhadap minat belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan pembelajaran kooperatif berbasis media digital pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berbentuk *One-Shot Case Study*, yaitu desain yang hanya melibatkan satu kelompok yang diberi perlakuan (X) tanpa kelompok kontrol dan tanpa *pretest*, kemudian dilakukan pengukuran (O) setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2013). Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model TGT berbasis permainan digital Baamboozle terhadap minat belajar siswa tanpa membandingkannya dengan kondisi sebelum perlakuan maupun kelas lain.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tropodo Krian, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 50 siswa yang terbagi dalam kelas IV A dan IV B. Melalui teknik *random sampling*, kelas IV A yang berjumlah 25 siswa terpilih sebagai sampel penelitian yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model TGT berbasis permainan digital Baamboozle.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) berbantuan media digital Baamboozle. Sedangkan, variabel terikatnya adalah minat belajar siswa, yang diukur melalui empat indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar berskala Likert sebanyak 15 butir pernyataan (positif dan negatif) yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital Baamboozle, serta lembar observasi untuk mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Instrumen divalidasi melalui penilaian ahli dan uji statistik menggunakan *Pearson Product Moment* dengan taraf 0,05. Dari 15 butir pernyataan, seluruhnya dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} berkisar antara 0,501 hingga 0,871, lebih besar dibandingkan r_{tabel} sebesar 0,396. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha* menghasilkan koefisien sebesar 0,923, jauh melampaui ambang batas 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan *One Sample t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 31.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan tatap muka pada kelas IV A SD Negeri Tropodo Krian yang berjumlah 25 siswa, pada hari Sabtu, 10 Januari 2026. Angket minat belajar diberikan kepada siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan digital Baamboozle pada materi hak dan kewajiban.

Statistik deskriptif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data yang telah dikumpulkan. Analisis ini bertujuan mendeskripsikan kondisi data melalui ukuran-ukuran statistik, seperti nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi, tanpa bermaksud menarik kesimpulan atau melakukan generalisasi terhadap populasi yang lebih luas (Sugiyono, 2013). Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Statistik	Nilai
Jumlah Responden	25
Nilai Minimum	49
Nilai Maksimum	75
Rata-Rata	60,96
Standar Deviasi	7,541

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 60,96 dengan nilai minimum 49, nilai maksimum 75, dan standar deviasi sebesar 7,541. Berdasarkan rentang kategori yang digunakan, yaitu 56-75 (tinggi), 36-55 (sedang), dan 15-35 (rendah), nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa memiliki minat belajar yang tinggi, yang tercermin dari adanya ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan yang baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Nilai standar deviasi yang relatif kecil dibandingkan nilai rata-rata juga menunjukkan bahwa penyebaran skor minat belajar antar siswa cenderung seragam.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil angket minat belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah

sampel kurang dari 50 responden (Sugiyono, 2013). Hasil uji normalitas data angket minat belajar siswa disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Uji	Statistic	df	Sig.
<i>Shapiro-Wilk</i>	0,935	25	0,113

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 2, menunjukkan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,113, lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, data nilai angket minat belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal, sehingga data memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan digital Baamboozle berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol maupun *pretest*, sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *One Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata skor minat belajar siswa dengan nilai acuan yang telah ditetapkan. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Uji One Sample t-Test

t	df	Sig. (Two- Sided p)	Mean Difference	95% CI
3,288	24	0,003	4,960	1,85 – 8,07

Hasil uji hipotesis pada Tabel 3, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,288 dengan derajat kebebasan (df) = 24 dan nilai signifikansi sebesar 0,003. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa berbeda secara signifikan dari nilai pembandingan yang digunakan, yaitu 56 sebagai batas minimal kategori tinggi.

Selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 4,960 menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa lebih tinggi daripada nilai pembandingan. Hal ini juga didukung oleh interval kepercayaan 95% yang berada pada rentang positif, yaitu 1,85 hingga 8,07, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan digital Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban.

Data pendukung dari lembar observasi yang dilakukan oleh dua observer terhadap 10 aspek keaktifan siswa menghasilkan skor total 48 dan 46 dari skor maksimal 50, yang juga berada pada kategori tinggi (rentang 32-50). Siswa terpantau menunjukkan antusiasme, perhatian terhadap penjelasan guru, serta keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok dan permainan Baamboozle, sehingga memperkuat temuan dari hasil angket.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Slavin (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain dan berkompetisi secara sehat. Penggunaan media permainan digital seperti Baamboozle turut memperkuat capaian tersebut, karena media berbasis permainan digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton (Rachma, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu, di antaranya penerapan TGT berbantuan Baamboozle yang

meningkatkan minat belajar siswa SMP pada materi pewarisan sifat dari 64,43% menjadi 86,43% (Izzaturrahman dkk., 2025). Temuan serupa juga diungkapkan oleh Saffitri dkk., (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran PPKn meningkatkan minat belajar siswa SMA dari 66% menjadi 87%. Selain itu, Annisa (2024) juga membuktikan bahwa metode pembelajaran *edutainment* berbasis TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Konsistensi temuan pada berbagai jenjang dan mata pelajaran ini memperkuat argumen bahwa kombinasi model kooperatif berbasis permainan dan media digital interaktif efektif menumbuhkan minat belajar siswa lintas konteks pembelajaran, termasuk pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan digital Baamboozle terbukti mampu meningkatkan proses pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan pada materi hak dan

kewajiban. Kesesuaian antara model pembelajaran, media digital, dan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan minat belajar siswa, sekaligus mendukung penguatan profil pelajar Pancasila dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tropodo Krian setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan digital Baamboozle berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata angket sebesar 60,96. Data dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* (Sig. = 0,113 > 0,05), dan hasil uji hipotesis *One Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media digital Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar.

Guru disarankan menjadikan kombinasi model dan media ini sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sementara penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain yang melibatkan kelas kontrol serta *pretest-posttest* agar hasil dapat dibandingkan secara lebih komprehensif. Selain itu, model pembelajaran TGT juga dapat diterapkan pada materi atau konteks pembelajaran yang berbeda guna memperkaya kajian serta memberikan gambaran yang lebih luas mengenai pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*.
Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
Trygu, T. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*.
Gunungsitoli: Guepedia.

Jurnal :

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11)
Cicik Pratiwi, D., Saulina, H., Edhi Yusuf, M., Awal Sabilila, O. P., & Layla Dewi, Y. (2024). Penerapan Permainan Edukatif Pada Pendekatan Tarl Untuk

Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn Polehan 1 Kota Malang. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 3(8)
Hidupi, D. W., Zohro, N. P., & Akip, M. (2024). Peran Guru Dalam Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini Membangun Masa Depan Berkualitas. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 103–120.

Izzaturrahman, R. H., Fatnah, N., & Ahmadi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 91–95.

Purba, N. A. S., Adelita, A., Sinurat, S. T., & Sitepu, A. M. (2024). Tantangan Pembelajaran Hak dan Kewajiban dalam PPKn Tingkat Dasar pada Siswa/i Kelas 3 SDS Islam Tunas Harapan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25244–25249.

Rachma, F. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.

Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1233–1240.

Thesis :

Annisa, F. (2024). *Pengaruh Metode Edutainment Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Surya, N. S. (2025). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Travel Snake-Ladder Game terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Desimal Siswa Kelas IV Mis Jam 'Iyyatul Khair Ciputat*. UIN Syarif Hidayatullah.