

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN
MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN
BAAMBOOZLE DI KELAS VB SDN 18 KAMPUNG BARU KOTA PADANG**

Mutia Dwi Andini¹, Atri Waldi², Etri Wahyuni³, Reinita⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹andinim762@gmail.com, ²atriwaldi@fis.unp.ac.id, ³etriwahyuni.ew@fip.unp.ac.id,

⁴reinita.rei04@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in class VB at SDN 18 Kampung Baru, Padang City. These results were influenced by a suboptimal learning process characterized by a lack of group participation, the absence of game-based learning, and a teacher-centered instructional approach. The study aimed to improve students' learning outcomes in Pancasila Education by implementing the Teams Games Tournament model supported by Baamboozle media. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design utilizing both qualitative and quantitative approaches, conducted over two cycles. Each cycle comprised the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed an improvement in student learning outcomes, with the average score rising from 74.48 in Cycle I to 89.01. Thus, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament model supported by Baamboozle is effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education for class VB at SDN 18 Kampung Baru, Padang City.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament Model, Baamboozle

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VB SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Penelitian dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang belum optimal, kurang berpartisipasi dalam kelompok, belum ada pembelajaran berbasis permainan, dan proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil dari penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dari rata – rata 74,48 menjadi 89,01. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament*, *Baamboozle*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Pada era abad ke-21, pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan global yang menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran, dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Perubahan ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C), sehingga peserta didik mampu beradaptasi dan berkontribusi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Widodo & Wardani, 2020).

Pendidikan tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya kurikulum. Kurikulum menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Kurikulum juga menjadi dasar pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran mendalam bukan kurikulum, namun sebuah pendekatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan cara memberikan pengalaman belajar mendalam dan

bermakna. Pembelajaran Mendalam merupakan kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks, dimana pendekatan ini memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah untuk mengaplikasikannya sesuai dengan lingkungannya dan prioritas (Anwar & Sodik, 2025).

Perubahan Kurikulum menyebabkan digantikannya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan ini dilakukan untuk memberikan penekanan yang lebih kuat pada nilai – nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia (Fitria et al., 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan yang cukup, keterampilan intelektual yang memadai, serta pengalaman praktis agar mereka memiliki kompetensi dan efektivitas berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat membantu peserta didik dalam

menguasai materi pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal (Fitria et al., 2024).

Pada hasil observasi observasi yang dilakukan dikelas VB SDN 18 Kampung Baru Kota Padang menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ditemukan beberapa permasalahan dari segi guru yaitu proses pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher centered*), belum adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, kurangnya sumber belajar yang digunakan guru dan guru tidak menggunakan media yang menumbuhkan semangat dan antusiasme peserta didik.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan RPPM juga mengalami beberapa permasalahan, yaitu: penyusunan RPPM guru belum maksimal dengan penekatan *Deep Learning* sebagai panduan dalam mengajar, dalam menyusun RPPM guru lebih banyak mengambil di internet tanpa adanya perubahan atau pembaharuan sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas VB SDN 18 Kampung Baru.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang fokus dan kurang mengerti apa yang telah disampaikan gurunya, peserta didik belum mampu bekerja sama secara efektif dalam kegiatan kelompok, peserta didik mengalami kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya karena merasa takut dan kurang percaya diri, dan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dengan penerapan inovatif dan sesuai untuk mengatasi masalah yang dihadapi tersebut adalah model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model TGT menekankan pada peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. TGT mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dengan menggabungkan elemen kompetisi dan permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. TGT juga mengembangkan keterampilan sosial

seperti kerjasama, komunikasi dan tanggung jawab, yang sejalan dengan nilai – nilai Pancasila (Suwarno, 2019). Agar pengimplentasian model Teams Games Tournament ini lebih efektif pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka dapat dibantu dengan berbantuan media *Baamboozle*.

Baamboozle adalah platform berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar. Platform ini praktis dan mudah diakses serta dapat membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik. *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau membuat kuis dan dirancang untuk membuat proses belajar siswa menjadi lebih menarik dan minat peserta didik agar lebih antusias (Soleha et al., 2024).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi

secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, sehingga peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, penggunaan media *Baamboozle* sebagai sarana permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, mengurangi rasa ragu dalam menjawab pertanyaan, serta membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik. Inovasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sekaligus memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, permasalahan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengkaji perilaku peserta didik di dalam kelas, baik berupa sikap maupun tindakan yang diperlihatkan (Reinita, 2020). Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil akhir selama proses pembelajaran. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka, dengan penekanan pada pengukuran hasil secara objektif yang disertai analisis statistik (Priadana & Sunarsi, 2021).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yaitu untuk mengidentifikasi permasalahan di kelas sekaligus memberi pemecah masalahnya. PTK ini bertujuan untuk peningkatan proses dan hasil

pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan *Baamboozle*.

Pelaksanaan penelitian berlangsung di SDN 18 Kampung Baru Kota Padang, pada semester II tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas VB sejumlah 27 orsng yang mencakup 19 orang peserta didik laki – laki dan 8 orang peserta didik perempuan.

Penyelenggaraan penelitian berlangsung selama 2 siklus, yang mana siklus I mencakup 2 pertemuan. Peneliti bertindak menjadi praktisi sementara wali kelas VB dan teman sejawatnya sebagai observer.

Prosedur ini mengikuti empat tahap, yaitu perencanaan-pelaksanaan-Tindakan-pengamatan-refleksi. Pada tahapan perencanaan, peneliti menyusun RPPM, menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran media, LKPD, Bahan Ajar, Soal Evaluasi, serta menyusun instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dimana peneliti bertindak sebagai sebagai seorang guru dan

guru kelas sebagai pengamat (observer). Tahap pengamatan dilakukan untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran. Fase refleksi bertujuan untuk menganalisis hasil dari langkah tersebut dan mengidentifikasi perbaikan untuk siklus berikutnya.

Rubrik penilaian dipergunakan dalam pengevaluasian aspek sikap, pengetahuan, hingga keterampilan peserta didik. Aspek sikap dinilai dari dimensi prosil lulusan penalaran kritis, kolaborasi dan kemandirian. Aspek pengetahuan diukur melalui tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran pada materi yang diajarkan. Aspek keterampilan dinilai melalui unjuk kerja dengan indikator kejelasan dan kedalaman informasi, serta keaktifan peserta didik dalam berdiskusi.

Analisis data dieksekusi secara deskriptif guna memaparkan gambaran tentang progres hasil tindakan. Data kualitatif diolah lewat tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan simpulan mengenai dinamika pembelajaran. Sementara itu, analisis data kuantitatif diaplikasikan untuk mengukur capaian

belajar siswa dengan memanfaatkan rumus berupa:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan persentase keterlaksanaan pembelajaran dan rancangan pembelajaran mendalam dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Perolehan analisis diklasifikasikan berdasarkan kriteria keberhasilan, yaitu sangat baik (93 – 100), baik (86 – 92), cukup (70 – 80) dan perlu bimbingan (<80) :

Tabel 1. Taraf Keberhasilan Belajar

Nilai	Predikat	Klasifikasi
93 - 100	A	Sangat Baik
86 - 92	B	Baik
80 - 85	C	Cukup
< 80	D	Perlu Bimbingan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan RPPM dengan mengembangkan materi pembelajaran Fase C dengan capaian pembelajaran mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/ kota dan provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di

lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara. Berdasarkan capaian pembelajaran diatas, peneliti menurunkan beberapa tujuan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dijelaskan pada siklus I pertemuan I ini adalah materi “Mengenal Karakteristik Wilayah” Peneliti merancang materi dari buku guru, buku peserta didik, dan buku penunjang lainnya yang relevan dengan topik materi yang diajarkan. Media yang digunakan PPT interaktif. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan LKPD, lembar evaluasi peserta didik, disertai dengan kunci jawaban, lembar penilaian awal pembelajaran, proses pembelajaran, akhir pembelajaran dan mempersiapkan angket penilaian.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup dengan Sintak Model *Teams Games Tournament* yaitu : penyajian kelas (*Class Precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), bermain (*Games*), pertandingan (*Tournament*) dan pengahrgaan kelompok (*Team Recognition*).

Pengamatan

Observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai observer menggunakan lembar pengamatan RPPM, kegiatan guru, dan aktivitas peserta didik dengan kriteria Sangat Baik (A), Baik (B), Cukup (C), dan Perlu Bimbingan (D). Pada pengamatan RPPM siklus I pertemuan I memperoleh nilai adalah 87,5 dengan kualifikasi Baik (B). Pengamatan aktivitas guru dengan nilai rata-rata 85,71 (C). Pengamatan aktivitas peserta didik dengan nilai rata-rata 78,57 (D).

Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan I, hasil belajar peserta didik pada aspek sikap menggunakan rubrik penilaian Dimensi Profil lulusan (Bernalar Kritis, Kolaborasi, dan Kemandirian) diperoleh rata – rata 71,29 (D). Aspek pengetahuan diperoleh rata – rata 71,11 (D) dan aspek keterampilan diperoleh rata – rata 67,12 (D)

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan I ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) belum mencapai

hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan I akan diperbaiki pada siklus I pertemuan II.

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan RPPM dengan mengembangkan materi pembelajaran Fase C dengan capaian pembelajaran mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/ kota dan provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara. Berdasarkan capaian pembelajaran diatas, peneliti menurunkan beberapa tujuan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dijelaskan pada siklus I pertemuan I ini adalah materi "Gotong Royong di Lingkungan Sekolah" Peneliti merancang materi dari buku guru, buku peserta didik, dan buku penunjang lainnya yang relevan

dengan topik materi yang diajarkan. Media yang digunakan PPT interaktif. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan LKPD, lembar evaluasi peserta didik, disertai dengan kunci jawaban, lembar penilaian awal pembelajaran, proses pembelajaran, akhir pembelajaran dan mempersiapkan angket penilaian.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup dengan Sintak Model *Teams Games Tournament* yaitu : penyajian kelas (*Class Precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), bermain (*Games*), pertandingan (*Tournament*) dan pengahrgaan kelompok (*Team Recognition*).

Pengamatan

Observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai observer menggunakan lembar pengamatan RPPM, kegiatan guru, dan aktivitas peserta didik dengan kriteria Sangat Baik (A), Baik (B), Cukup (C), dan Perlu Bimbingan (D). Pada pengamatan RPPM siklus I pertemuan II memperoleh nilai adalah 93,75 dengan kualifikasi Baik (A). Pengamatan aktivitas guru dengan nilai rata-rata 89,28 (B). Pengamatan

aktivitas peserta didik dengan nilai rata-rata 85,71 (C).

Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan II, hasil belajar peserta didik pada aspek sikap menggunakan rubrik penilaian Dimensi Profil lulusan (Bernalar Kritis, Kolaborasi, dan Kemandirian) diperoleh rata – rata 79,62 (D). Aspek pengetahuan dengan nilai rata – rata 80,74 (C) dan aspek keterampilan dengan nilai rata – rata 77,77 (D)

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan II akan diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan RPPM dengan mengembangkan materi pembelajaran Fase C dengan capaian pembelajaran mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/ kota dan provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara. Berdasarkan capaian pembelajaran diatas, peneliti menurunkan beberapa tujuan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dijelaskan pada siklus I pertemuan I ini adalah materi “Gotong Royong di Lingkungan Sekitar” Peneliti merancang materi dari buku guru, buku peserta didik, dan buku penunjang lainnya yang relevan dengan topik materi yang diajarkan. Media yang digunakan PPT interaktif. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan LKPD, lembar evaluasi peserta didik, disertai dengan kunci jawaban, lembar penilaian awal pembelajaran, proses pembelajaran,

akhir pembelajaran dan mempersiapkan angket penilaian.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup dengan Sintak Model *Teams Games Tournament* yaitu : penyajian kelas (*Class Precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), bermain (*Games*), pertandingan (*Tournament*) dan pengahrgaan kelompok (*Team Recognition*).

Pengamatan

Observasi dilakukan oleh guru kelas sebagai observer menggunakan lembar pengamatan RPPM, kegiatan guru, dan aktivitas peserta didik dengan kriteria Sangat Baik (A), Baik (B), Cukup (C), dan Perlu Bimbingan (D). Pada pengamatan RPPM siklus II memperoleh nilai adalah 96,87 dengan kualifikasi Baik (A). Pengamatan aktivitas guru dengan nilai rata-rata 92,85 (B). Pengamatan aktivitas peserta didik dengan nilai rata-rata 92,85 (B).

Hasil Belajar

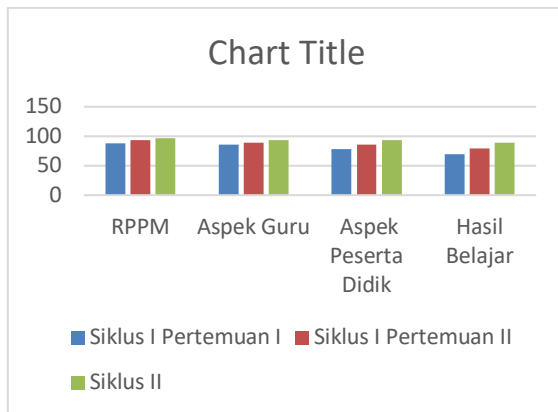
Pada siklus II, hasil belajar peserta didik pada aspek sikap menggunakan rubrik penilaian Dimensi Profil lulusan (Bernalar Kritis, Kolaborasi, dan Kemandirian)

diperoleh rata – rata 86,41 (B). Aspek pengetahuan dengan nilai rata – rata 90,37 (B) dan aspek keterampilan dengan nilai rata – rata 90,27 (B)

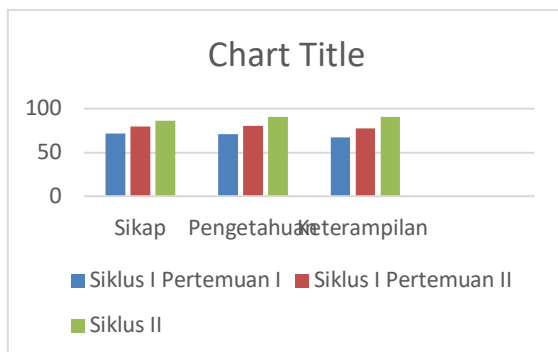
Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan II akan diperbaiki pada siklus II.

Adapun grafik peningkatan dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas VB SDN 18 Kampung Baru Kota Padang bisa disimak melalui gambar berikut :



Grafik 1. Hasil Pengamatan Penelitian SI – SII



Grafik 2. Hasil Belajar Peserta Didik SI – SII

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VB SDN 18 Kampung Baru Kota Padang meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut terbukti melalui kenaikan hasil belajar di tiap siklusnya.

Rancangan hasil penilaian RPPM siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata – rata nilai 90,62 (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,87 (A). Pelaksanaan dari aspek guru pada siklus I dengan rata rata 87,49 (B) meningkat pada siklus II menjadi 92,85 (B). Pada aspek peserta didik pada siklus I dengan rata – rata 82,14 (C) meningkat pada siklus II menjadi 92,85 (B). Sedangkan pada hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan rata – rata 74,48 (D) meningkat menjadi 89,01 (B).

Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* efektif dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar serta kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M., & Sodik, H. (2025). Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dan Implementasinya dalam Pendidikan di Indonesia. *Tafhim Al-'Ilmi : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 17(1), 69–96.
- Fitria, F., Anita, Y., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada

- Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Menggunakan
Model Discovery Learning Di
Kelas V SDN 10 Sabu
Kabupaten Tanah Datar.
*Journal of Basic Education
Studies*, 7(1).
- Priadana, M. S. P., & Sunarsi, D.
(2021). *Metode Penelitian
Kuantitatif* (Della (ed.)). Pascal
Books.
- Reinita. (2020). Peningkatan Hasil
Belajar Tematik Terpadu
dengan Model Problem Based
Learning di Sekolah Dasar.
*Journal of Moral and Civic
Education*, 4(2), 88–96.
- Soleha, D., Farid, E. K., & Rahayu, E.
(2024). Pemahaman Konsep
Siswa Dalam Pembelajaran
Matematika Berbantuan Media
Baamboozle Berbasis Kearifan
Lokal. *Jurnal Karya Pendidikan
Matematika*, 11(1), 116–126
- Suwarno. (2019). Model
Pembelajaran Teams Games
Tournaments (TGT) untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa. *Philanthropy: Journal
of Psychology*, 3, 110–122.
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020).
Mengajarkan Keterampilan
Abad 21 4C (Communication,
- Collaboration, Critical Thinking
and Problem Solving, Creativity
and Innovation) di Sekolah
Dasar. *MODELING : Jurnal
Program Studi PGMI*,
7(September), 185–197.