

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS MEDIA *BAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Dewi Fatimah¹, Agus Purnomo^{2*}, Elly Hartatiek³

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

³ SMP Negeri 24 Malang

Gg. Makam, Pandanwangi, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65124

*Corresponding author, email: agus.purnomo.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i32025p557-563

Kata kunci

one shot case study

Bamboozle

TGT

hasil belajar

Riwayat artikel

Diserahkan: 6 Juli 2024

Direvisi: 4 Desember 2024

Diterima: 14 Januari 2025

Diterbitkan: 11 Februari 2025

Abstrak

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan saat ini telah memasuki era Abad 21. Salah satu ciri khas Abad 21 adalah masifnya penggunaan teknologi informasi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kompetensi Abad 21 menuntut dunia pendidikan untuk mengintegrasikan kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara holistik. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif guru untuk mendorong peserta didik agar mampu mencapai kompetensi tersebut. Salah satu solusinya adalah dengan merumuskan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Bamboozle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT berbasis media *Bamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 24 Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan jenis *pre-experimental design*, menggunakan desain penelitian *One Shot Case Study*. Data dikumpulkan melalui instrumen tes, kemudian dianalisis dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan desain *One Shot Case Study*, ditemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT berbasis media *Bamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai Sig. 0,00 kurang dari 0,05.

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman saat ini terjadi dengan begitu cepat dan berpengaruh terhadap canggihnya teknologi, komunikasi, dan ilmu pengetahuan. Perkembangan tersebut tentunya memberikan dampak yang begitu besar terhadap segala bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan bentuk upaya nyata bagi setiap manusia untuk mencapai kebahagiaan, keselamatan, dan bekal dalam menjalani kehidupan. Menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan dan pengajaran merupakan usaha persiapan dan persediaan untuk segala kepentingan hidup manusia, baik dalam hidup bermasyarakat maupun hidup berbudaya dalam arti yang seluas-luasnya (Sofiuddin & Saputra, 2024; Irawati, Masitoh, & Nursalim, 2022; Kurniawan, Wibawa, & Anugrah, 2021; Dahlia, 2024).

Seiring berjalannya waktu, perkembangan pendidikan saat ini telah memasuki Abad ke-21. Salah satu ciri pendidikan Abad ke-21 adalah masifnya penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan. Kompetensi Abad 21 menuntut dunia pendidikan menggabungkan kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Niyarci, 2022; Ma'ula & Suherjanto, 2024; Sofiuiddin & Saputra, 2024). Adanya kompetensi Abad 21 ini menyebabkan perubahan terhadap pola pembelajaran yang sudah ada. Dimana awalnya proses pembelajaran berpusat kepada guru menjadi proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered learning*).

Proses pembelajaran abad 21 tidak hanya merubah pola pembelajaran, namun ada beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar yang turut berubah, salah satunya adalah peran guru. Guru dalam proses pembelajaran abad 21 memiliki tugas sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu memfasilitasi dan mendorong perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Pianta, 1999) *In education positive teacher student relationships support children's ongoing emotional, social, and (Hattie, 2009) cognitive development and are fundamental for successful teaching and learning* (Quill & Kahu, 2022). Dari sekian banyak tugas guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, salah satu tugasnya adalah menyusun rencana pembelajaran/modul ajar. Melalui proses penyusunan modul ajar, guru akan merumuskan aktivitas pembelajaran melalui model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan, karena adanya unsur permainan yang dilakukan selama proses pembelajaran membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Kartika (2025), pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran tipe TGT pada mata pelajaran PKn mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, penelitian Ilma, Sutrisno, & Lestari (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan E-LKPD *Crossword Puzzle* juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA, khususnya pada aspek pemahaman konsep. Penelitian lain oleh Anjarwati & Dewi (2025) mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar, yang pada gilirannya berkontribusi pada suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Lebih lanjut, Arini & Sukriono (2025) menyatakan bahwa implementasi model TGT berbasis *problem-based learning* (PBL) tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PKn. Dengan kondisi belajar yang demikian, peserta didik lebih mudah mencapai hasil belajar yang diharapkan, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT juga memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan sosial peserta didik, seperti yang ditegaskan oleh penelitian Firdausi & Taufina (2020), yang menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan keterampilan sosial, salah satu aspek penting dalam pembelajaran abad 21.

Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Bamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 24 Malang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang menjadi dasar pengembangan keterampilan sosial peserta didik untuk hidup di

lingkungan masyarakat. Untuk itu, diperlukan adanya aktivitas pembelajaran yang mampu mendorong dan membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi tersebut, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Metode

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Pre-Experimental Design*, dimana jenis penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok dan tidak ada kelompok perbandingan atau kelompok control (Rukminingsih dkk, 2020). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah desain *One Shot Case Study*. Prosedur penelitian menggunakan desain *One Shot Case Study* adalah memberikan perlakuan tertentu pada sebuah subyek, lalu dilakukan sebuah pengukuran (Nasrudin, 2019), berikut adalah desain penelitian apabila digambarkan secara visual.

Table 1. Desain penelitian

Subjek	Pra	Perlakuan	Pasca
1 Kelompok	-	X	O

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 24 Malang yang beralamat di Gg. Makam Kelurahan Pandanwangi, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2024 tepatnya pada semester genap. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil belajar peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Masyarakat sebagai Produsen dalam Meningkatkan Perekonomian Indonesia setelah menerima adanya perlakuan dari penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik adalah tes (asesmen formatif).

Untuk melakukan analisis data, peneliti menggunakan *software SPSS (Statistical Package For The Social Science)*. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji validitas untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument yang digunakan. Setelah itu, dilanjutkan dengan uji normalitas data sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis menggunakan uji *One Sample Test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan perolehan data yang telah dianalisis berdasarkan prosedur analisis yang telah dijelaskan sebelumnya. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap data yang digunakan memenuhi standar kualitas penelitian dan dapat dijadikan dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan.

3.1. Uji Validitas

Uji validitas data bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji ini menggunakan metode *Product Moment (Pearson Correlation)*, di mana instrumen dikategorikan valid apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel (t hitung $>$ t tabel). Dalam penelitian ini, t tabel ditentukan sebesar 0,355 dengan tingkat signifikansi tertentu. Tabel 2 adalah hasil uji validitas instrumen soal yang digunakan.

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi dalam validitas item instrumen. Beberapa item memiliki nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan dinyatakan valid, sementara yang lainnya tidak valid atau kosong. Item pertanyaan yang tidak valid atau kosong akan dihilangkan dari instrumen untuk memastikan data yang digunakan dalam penelitian memiliki kualitas yang baik dan relevan dengan tujuan penelitian.

Tabel 2. Hasil uji validitas instrument soal

Item Pertanyaan	Person Correlation	t tabel	Kesimpulan
1	0,682	0,355	Valid
2	-	0,355	-
3	-	0,355	-
4	0,288	0,355	Tidak Valid
5	-	0,355	-
6	0,682	0,355	Valid
7	-	0,355	-
8	0,836	0,355	Valid
9	-	0,355	-
10	-	0,355	-
11	-0,326	0,355	Tidak Valid
12	-	0,355	-
13	-0,094	0,355	Tidak Valid
14	0,294	0,355	Tidak Valid
15	-	0,355	-
16	-0,676	0,355	Tidak Valid
17	-	0,355	-
18	-	0,355	-
19	-0,094	0,355	-
20	-	0,355	-

Hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa penyusunan instrumen harus dilakukan dengan teliti untuk memastikan setiap pertanyaan relevan dan mampu mengukur variabel yang diteliti. Proses revisi terhadap instrumen yang tidak valid menjadi langkah penting sebelum digunakan dalam pengumpulan data berikutnya.

3.2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal, sebagai syarat dalam pemilihan metode analisis statistik yang tepat. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 5% atau 0,05. Metode ini sering digunakan untuk memvalidasi asumsi normalitas data pada penelitian kuantitatif.

Kriteria Keputusan:

- (1) Data berdistribusi normal jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05.
- (2) Data tidak berdistribusi normal jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05.

Hasil uji normalitas yang diperoleh dari data hasil belajar peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran IPS disajikan pada Tabel 3 berikut ini:

Table 3. Hasil uji normalitas data

Item	Nilai <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	a
Hasil belajar	0,19	0,05

Berdasarkan Tabel 3, data hasil belajar peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran IPS berdistribusi normal dengan angka Sig > 0,05. Dengan begitu, data hasil belajar peserta didik dapat dilanjutkan untuk melakukan uji hipotesis menggunakan uji sampel t-test (*one shotcase study*).

3.3. Uji Hipotesis (*One Shot Case Study*)

Uji hipotesis *One Case t-Test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS*. Asumsi yang harus dipenuhi pada uji hipotesis *One Shot Case Study* adalah data berupa data kuantitatif dan berdistribusi secara normal. Uji hipotesis *one shot case study* digunakan untuk mengetahui pengaruh sebuah perlakuan tertentu kemudian dilakukan pengukuran. Uji ini dilakukan untuk pengambilan keputusan diterima atau ditolaknya hipotesis, Hipotesis yang diuji adalah H_a : Adanya pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Berbasis Media *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar dan H_0 : Tidak adanya pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Berbasis Media *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar. Pengambilan keputusan harus memenuhi syarat H_0 diterima jika nilai Sig. > 0,05 dan H_0 ditolak jika nilai Sig. < 0,05. Berikut disajikan tabel dari uji hipotesis menggunakan *One Shot Case Study*:

Table 4. Hasil uji hipotesis

One-Sample Test Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
TOTAL	13.616	28	.000	37.414	31.79	43.04

Dapat dilihat pada Tabel 4 bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari hasil uji hipotesis adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbasis media *bamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII F padamata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 24 Malang.

Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, Sumardi, & Suryana, (2017) yang menjelaskan bahwa hasil pengolahan data menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 32,40, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 84,87, yang artinya terdapat sebuah peningkatan antara hasil belajar peserta didik sebelum adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* dengan sesudah adanya perlakuan, penelitian ini juga menjabarkan bahwa penerapan model pembelajaran pembelajaran *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* sangat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, keaktifan, antusias mengikuti pelajaran IPS, membuat peserta didik memiliki tanggung jawab untuk memperoleh skor tertinggi bagi kelompok, dan peserta didik memiliki kedisiplinan serta kemandirian dalam melaksanakan *tournament*. Kerjasama antar anggota kelompok dalam *tournament* begitu terlihat ketika peserta didik menjawab soal-soal yang ada pada media *Bamboozle*. Peserta didik begituantusias dalam menjabawa pertanyaan untuk mendapatkan skor tertinggi.

Penelitian lain yang mendukung bahwa model model pembelajaran *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbasis media *bamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sitanggang & Lubis (2023) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan multimedia interaktif dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional di kelas VII.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbasis media *Bamboozle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) di SMP Negeri 24 Malang. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sementara uji hipotesis dengan metode *one shot case study* menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan pengembangan penelitian di masa depan, disarankan agar penelitian serupa dilakukan pada berbagai jenjang kelas atau mata pelajaran lainnya guna memperluas cakupan hasil dan validitas temuan. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti pretest-posttest control group design, untuk memperoleh hasil yang lebih akurat. Selain itu, integrasi media digital lain seperti *Kahoot* atau *Quizizz* dapat dieksplorasi untuk membandingkan efektivitasnya dengan media *Bamboozle*. Penelitian lanjutan juga dapat mengukur dampak model pembelajaran ini pada aspek non-kognitif, seperti keterampilan sosial dan motivasi, serta mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Daftar Rujukan

- Anjarwati, R., & Dewi, R. S. I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 279–286. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p279-286>
- Arini, A. D., & Sukriono, D. (2025). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman PPKN Siswa SMP melalui Implementasi Model PBL Berbasis TGT. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 248–259. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p248-259>
- Dahlia, (2024). Filosofi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dalam Memerdekakan Pendidikan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 1-1. <https://doi.org/10.17977/um063v4i6p1>
- Firdausi, M., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Model Kooperatif Teams Game Turnament untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 794-800.
- Ilma, I. N., Sutrisno, S., & Lestari, L. P. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan E-LKPD Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 19–27. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>
- Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). Filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai landasan pendidikan vokasi di era kurikulum merdeka. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4).
- Kartika, S. K. D. (2025). Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran PKn. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 133–143. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p133-143>
- Kurniawan, D., Wibawa, A., & Anugrah, P. (2021). Artificial Intelligence Sesuai dengan Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 1(8), 599-611. <https://doi.org/10.17977/um068v1i82021p599-611>
- Ma'fula, D., & Suherjanto, I. (2024). Penerapan Konsep Among Ki Hajar Dewantara dalam Mengoptimalkan Keterampilan Berbahasa Siswa. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um064v4i12024p61-66>
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing.
- Ningsih, O., Sumardi, S., & Suryana, Y. (2017). Implikasi Implementasi Model *Cooperative Learning* Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPS. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v4i1.7381>
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46-55.
- Quill, J., & Kahu, E. R. (2022). Building a Bridge to Learning: The Critical Importance of Teacher Aide–Student Relationships in the Primary School Classroom. *Australasian Journal of Special and Inclusive Education*, 46(2), 164-177.

Sitanggang, N. D., & Lubis, M. J. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Pada Kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 71-82.

Sofiuddin, A., & Saputra, M. (2024). Profil Guru Pancasila Ditinjau dari Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 92-100. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p92-100>