

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI *BAAMBOOZLE* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPA PESERTA DIDIK SD

Nabillah Putri Adinda Fahra¹, Dadang Iskandar², Nurul Fazriyah³

Universitas Pasundan, Indonesia^{1,2,3}

Email: nabillah.215060043@unpas.ac.id¹, 2dang_isk@unpas.ac.id², nurulfazriyah@unpas.ac.id³

Informasi	Abstract
Volume : 2 Nomor : 6 Bulan : Juni Tahun : 2025 E-ISSN : 3062-9624	<i>This study aims to determine students' ability to understand science concepts through the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Baamboozle application. The research used a quantitative quasi-experimental method with a non-equivalent control group design and was conducted in Grade V of SDN 188 Bandung Baru, Bandung City. The study was motivated by the low level of students' science concept mastery, as reflected in daily quiz scores below the minimum passing grade. Data collection involved descriptive tests, normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, and effect size measurements to assess differences in average scores and the influence of the TGT model with Baamboozle. Results showed that the experimental class scored an average of 82.31, higher than the control class's 66.00, with a difference of 16.31%. The effect size value was 2.16, categorized as very large. These findings indicate that the TGT learning model assisted by the Baamboozle application significantly improves science concept understanding and can be considered an effective alternative learning strategy for elementary schools.</i> Keywords : <i>Team Games Tournament learning model, Baamboozle, understanding of science concepts, natural and social sciences</i>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep IPA melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Non Equivalent Control Group*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 188 Bandung Baru Kota Bandung, karena pemahaman konsep IPA peserta didik yang masih rendah, hasil ulangan harian mayoritas peserta didik dibawah KKTP. Penelitian ini menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai peserta didik dan uji effect size dalam mengukur pengaruh penggunaan model TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap pemahaman konsep IPA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai rata-rata kelas eksperimen 82,31 > rata rata kelas kontrol 66,00 dengan besar perbedaan 16,31%. Selain itu, pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA yaitu sebesar 2.16 berkategori sangat besar. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Baamboozle* berpengaruh pada pemahaman konsep IPA dan dapat dijadikan salah satu model serta media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Team Games Tournament, Baamboozle, Pemahaman Konsep IPA, IPAS*

A. PENDAHULUAN

Sebuah proses belajar dan pembelajaran akan menghasilkan berbagai kemampuan salah satunya adalah pemahaman konsep. Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang menjelaskan suatu pengetahuan atau konsep menggunakan kata-kata sendiri dan mampu mengartikan serta menarik kesimpulan dari penjelasan yang berupa huruf, angka, gambar dan lain sebagainya (Novanto, 2021, hlm. 206). Sedangkan menurut Hareta (2022, hlm. 327) kemampuan pemahaman konsep dalam belajar adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, kemampuan pemahaman konsep adalah salah satu kemahiran atau kecakapan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menjelaskan suatu pengetahuan atau konsep IPA secara menyeluruh menggunakan bahasa sendiri.

Pemahaman merupakan salah satu dari dimensi proses kognitif yaitu memahami. Menurut Anderson & Krathwohl (2023, hlm. 80) peserta didik dikatakan memahami ketika mereka mampu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Sejalan dengan Arikunto yang menyebutkan bawah indikator kemampuan pemahaman konsep terdiri dari kemampuan memberi contoh, kemampuan menjelaskan serta kemampuan menyimpulkan (Pratiwi, dkk, 2020 hlm. 14). Pendapat lainnya menurut Aen, dkk (2020, hlm. 101) indikator mengukur pemahaman konsep IPA peserta didik yaitu peserta didik mampu menjelaskan materi menggunakan kata-kata sendiri dan menyajikan materi dalam bentuk gambar dan tulisan. Maka dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman konsep yaitu terdiri dari menjelaskan, mempresentasikan, menyebutkan contoh dan bukan contoh, membandingkan, mengidentifikasi dan mengartikan menggunakan kata-kata sendiri.

Kemampuan pemahaman konsep dapat dimiliki melalui beberapa proses pembelajaran dari berbagai mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPAS. Terlepas dari mata pelajaran IPAS yang memahami fenomena alam dan sosial, namun kemampuan pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Hal ini di tunjukan dari permasalahan pada peserta didik kelas V yaitu memiliki kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS yang cenderung rendah. Rendahnya pemahaman konsep IPA dapat terlihat pada peserta didik yang kurang mampu mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat atau konsepnya, kurang mampu memberi contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep, serta belum mampu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu. Terbukti dari hasil rata-rata nilai ulangan harian yang diperoleh kelas V di bawah KKTP mata pelajaran

IPAS yang telah ditentukan yaitu 75, sementara nilai rata-rata ulangan harian kelas V dengan jumlah peserta didik 28 orang pada saat materi struktur organ pencernaan manusia yaitu 56. Hanya 5 orang atau 18% peserta didik di kelas yang berhasil memperoleh nilai ≥ 75 , sementara yang lainnya sekitar 23 peserta didik atau 82% mendapatkan nilai di bawah KKTP.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memiliki solusi untuk dapat mengatasi hal tersebut. Solusi peneliti yang dapat diterapkan yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran. Dengan adanya interaksi yang lebih sering dan suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang di ajarkan. Selain itu, proses pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi penunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik serta membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dijadikan rujukan karena jenis model ini adalah model pembelajaran yang melibatkan permainan sehingga memungkinkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif, mudah memahami materi ketika kegiatan pembelajaran di kelas (Nurhayati, dkk. 2022, hlm 9120). Pada pendapat Setiawan, dkk (2021, hlm. 133) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dengan belajar secara tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Selain itu, menurut Fauzi, dkk (2024, hlm. 11-12) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik kedalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran berpusat kepada peserta didik dalam proses pembelajaran peserta didik di bentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen, dan pembelajaran berbasis permainan yang bersifat turnamen.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setiawan, dkk., (2021); Nuhayati, dkk., (2022); Suardin, dkk., (2023); Rohmah, dkk., (2024); Usman, dkk., (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terjadi karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan lebih mudah

memahami konsep materi. Penelitian lain mengenai media pembelajaran *Baamboozle* menurut Iskandar, dkk., (2022); Rohman, dkk., (2023); Sulistyowati, dkk., (2023); Andriyani, dkk., (2024); Ariyanti, dkk., (2025) yang menyatakan adanya peningkatan keahaman, keaktifan, antusias belajar, dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian yang relevan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *Baamboozle* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V di sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Prayogi, dkk (2024, hlm. 35) mendefinisikan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan upaya untuk mendeskripsikan gejala-gejala alam dengan menggunakan angka-angka. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen adalah satu eksperimen yang penempatan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak melakukan dengan acak (Hastjarjo, 2019, hlm. 189).

Peneliti menggunakan jenis desain kuasi eksperimen yaitu *Non-Equivalent Control-Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, kedua kelas akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* serta hasilnya dibandingkan. Adapun rencana desain penelitian dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Desain Non-Equivalent Control-Group

Kelas Eksperimen			
O ₁ X O ₂			
Kelas Kontrol			
O ₁ O ₂			

Keterangan:

O₁ : Pemberian *pretest*

X : Pemberian perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle*

O₂ : Pemberian *posttest*

Pada penelitian ini, digunakan dua kelas yaitu kelas V 3 dan V 4 yang masing-masing berjumlah 26 peserta didik. Namun, pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 60% peserta didik dari kelas V 3 dan V 4 yaitu 16 peserta didik kelas V.3 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dan kelas V.4 yang berjumlah 16 peserta didik sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Direct Learning*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

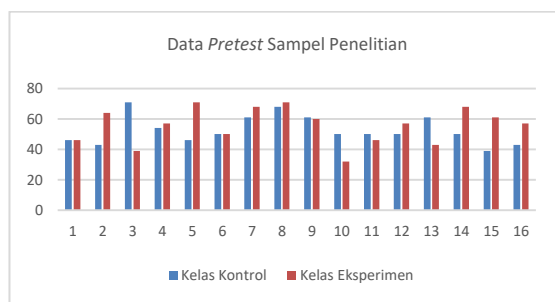
Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 188 Bandung Baru.

Analisis Data

1. Hasil Analisis Data *Pretest*

Tes awal atau *pretest* bertujuan mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan.



Gambar 1 Data *Pretest* Sampel Penelitian

Mengacu pada gambar 1 di atas, terdapat hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai data yang akan di uji menggunakan uji deskripsi, uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Adapun analisis data *pretest* yaitu sebagai berikut:

a. Uji Deskriptif Data *Pretest*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	16	32	71	55,63	11,871
Pretest Kelas Kontrol	16	39	71	52,69	9,236

Tabel 2 Hasil Uji Deskriptif *Pretest*

Hasil uji deskriptif menggunakan IBM SPSS 26 pada tabel menyatakan hasil *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 55.63, nilai minimal 32, dan nilai maksimal 71. Sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 52,69, nilai minimal 39, dan nilai maksimal 71.

b. Uji Normalitas Data *Pretest*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data nilai *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah berdistribusi normal atau tidak. Jika distribusi dinyatakan normal apabila nilai signifikan $> 0,05$ sedangkan suatu distribusi dinyatakan tidak normal apabila nilai signifikan $< 0,05$. Uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti dibantu dengan aplikasi IBM SPSS 26 dengan hasil yang menyatakan bahwa nilai *pretest* peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol menurut Shapiro-Wilk sebesar 0,422 dan 0,212 $> (\alpha) 0,05$ sehingga dapat dinyatakan nilai *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai data yang berdistribusi normal selaras ketentuan dari kriteria penilaian uji normalitas.

c. Uji Homogenitas Data *Pretest*

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah bersifat homogen atau tidak homogen. Data uji homogenitas menunjukkan jika nilai signifikansi (*Sig*) *pretest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,279 $> (\alpha) 0,05$, maka dapat dinyatakan kedua data tersebut termasuk sebagai data yang bersifat homogen.

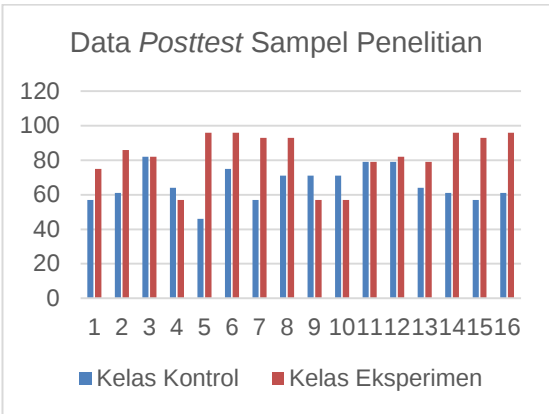
d. Uji Hipotesis Data *Pretest*

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai *pretest* dinyatakan berdistribusi normal dan uji homogenitas nilai *pretest* merupakan data berdistribusi homogen, uji hipotesis yang digunakan untuk menguji nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah uji hipotesis uji T.

Hasil uji T menyatakan data *pretest* peserta didik kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi (2-tailed) 0,441. Sejalan dengan pendapat Rohimah (2024, hlm. 179) apabila nilai Signifikansi (2-tailed) $> \alpha (0,05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sedangkan apabila nilai Signifikansi (2-tailed) $< \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,441 $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep IPA peserta

didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Hasil Analisis Data *Posttest*



Gambar 2 Data *Posttest* Sampel Penelitian

Data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan diujikan melalui uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis. Uji-uji tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. Uji Deskriptif Data *Posttest*

Tabel 3 Hasil Uji Deskripsi *Posttest*

					S
					td.
					in ax ean Deviat
					ion
Po					
sttest					1
Kelas					2,3
Eksperi	6	7	6	1	4,384
men					
Po					9
sttest	6	6	2	6,0	,920

Hasil uji deskriptif menggunakan IBM SPSS 26 menyatakan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 82,31, nilai minimal 57 dan nilai maksimal 96. Sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 66,00, nilai minimal 46 dan nilai maksimal 82.

b. Uji Normalitas Data *Posttest*

Hasil uji normalitas *posttest* menyatakan bahwa peserta didik di kelas eksperimen menurut Shapiro-Wilk sebesar $0,006 < 0,05$, sedangkan pada kelas kontrol sebesar $0,551 > (\alpha) 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal, sedangkan data pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Data *Posttest*

Hasil uji homogenitas terhadap peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel penelitian mempunyai varians yang homogen atau tidak homogen. Hasil analisis menunjukkan nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,221 > (\alpha) 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* termasuk sebagai data yang homogen.

d. Uji Hipotesis Data *Posttest*

Berdasarkan uji normalitas nilai *posttest* kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi tidak normal sedangkan uji homogenitas nilai *posttest* berdistribusi homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis yang dapat digunakan untuk menguji nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pemahaman konsep IPA dengan menggunakan uji hipotesis *non-parametric* yaitu Mann-Whitney.

Hasil uji Mann-Whitney menyatakan data *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi 0,000. Sejalan dengan pendapat Rohimah (2024, hlm. 189) apabila nilai Signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Apabila nilai Signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Uji *Effect Size*

$$Effect\ Size = \frac{Posttest\ Average\ Score - Pretest\ Average\ Score}{Standart\ Derivation}$$

$$d = (82,31 - 55,62) : 12,355$$

$$d = 26,690 : 12,355$$

$$d = 2,16$$

Berdasarkan hasil uji *effect size* di atas diperoleh hasil sebesar 2,16, menurut Cohen (dalam Saputri,dkk, 2021, hlm 938) $d > 1,00$ termasuk kedalam kategori berdampak sangat besar. Maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* memiliki pengaruh yang sangat besar dengan nilai $> 1,00$ yaitu 2,16 terhadap

kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas V di SD.

2. Pembahasan

Perbedaan Rata-Rata nilai Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil analisis *pretest* menunjukkan tidak ada perbedaan kemampuan awal kelas eksperimen dan kontrol. Setelah perlakuan, hasil *posttest* menyatakan kelas eksperimen dengan model TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi yaitu 82,31 dibandingkan dengan kelas kontrol 66,00, dengan selisih 16,31. Melalui uji Mann-Whitney membuktikan adanya perbedaan signidikasi antara kedua kelas yaitu $0,003 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hal ini di perkuat dengan penelitian sebelumnya yaitu Memperkuat hasil penelitian ini menurut pendapat Yunita & Trisiantari (2018, hlm. 99) model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan keaktifan peserta didik, mengandur unsur permainan, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, serta bantuan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun menurut Sukmawati, dkk (2025, hlm. 201); Handayani, dkk (2022, hlm. 1052) model pembebelajaran TGT mampu menguji pengetahuan peserta didik dengan permainan dan turnamen sehingga meningkatkan pemhaman konsep terutama pada mata pelajaran IPA dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $2,265 > 2,024$.

Selain itu Iffada & Efendi (2024, hlm. 1674) penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran statistika dengan peningkatan hasil belajar sebesar 14,88% yaitu 74% menjadi 88,88%. Sedangkan Shiddiq, dkk (2025, hlm. 236) *Baamboozle* menjadi media digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan dan membantu peserta didik memahami materi dengan peningkatan rata-rata sebesar 89,74% yang sebelumnya 77,25%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* berpengaruh pada hasil rata-rata kelas eksperimen yang lebih besar dari kelas kontrol yaitu $82,31 > 66,00$ dengan perbedaan sebesar 16,31.

Pengaruh Penggunaan Model TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA di SD

Berdasarkan hasil uji *effect size* menunjukkan nilai *effect size* sebesar 2,16 yang, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pemahaman konsep IPA

peserta didik kelas V di SD. Memperkuat hasil penelitian ini Cohen (dalam Saputri,dkk, 2021, hlm 938) jika nilai *effect size* termasuk kedalam kategori besar berarti perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen memiliki dampak yang kuat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran. Sedangkan menurut Hadi, dkk (2025, hlm. 189) model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematika dengan hasil uji *effect size* sebesar 0,456. Media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi sistem tata surya, sangat praktis digunakan, dan efektif untuk diterapkan pada matapelajaran IPA di SD (Erdinda, 2025, hlm. 236). Model pembelajaran TGT memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA kelas V SD (Nurwulan, dkk, 2023, hlm. 431); (Rahayu & Suryani, 2022, hlm. 19). Penelitian terdahulu tersebut, memperkuat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* pada proses pembelajaran lebih efektif pada peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik. Maka dari itu, peneliti menyimpulkan bahwa perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* memiliki pengaruh yang sangat besar dengan jumlah nilai 2,16 terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas V di SD.

D. KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* di kelas eksperimen lebih efektif dibanding model *Direct Learning* di kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan partisipasi dan keterlibatan lebih tinggi, serta peningkatan pemahaman konsep IPA yang signifikan. Hasil *pretest* tidak menunjukkan perbedaan awal, namun *posttest* menunjukkan perbedaan signifikan sebesar 16.31%. Uji *effect size* sebesar 2,16 mengonfirmasi adanya pengaruh yang sangat besar dalam penerapan model TGT berbantuan *Baamboozle* terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik. Peneliti telah berhasil menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *baamboozle* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Maka, pada penelitian selanjutnya disarankan melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle+* untuk membangkitkan semangat dengan penambahan fitur yang beragam sehingga dapat memaksimalkan pemahaman konsep IPA peserta didik.

E. DAFTAR PUSTAKA

Aen, R., & Kuswendi, U. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA. COLLASE

- (Creative of Learning Students Elementary Education), 3(3), 99-103.
- Anderson, L. W., Karthwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Rath, J., Wittrock, M. C. (2023) A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's taxonomy of educational Objectives (diterjemahkan oleh Udin Juhrocin). Sumedang: Perum Griya Sampurna.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816-824.
- Ariyanti, N. R., & Junaidi, E. (2025). Peningkatan Pemahaman dan Keaktifan Peserta Didik Melalui Penggunaan Aplikasi Baamboozle Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(1), 568-571.
- Erdinda, B. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbantu Baamboozle Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sdn 105297 Helvetia. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(2).
- Hadi, U., Hayati, L., Novitasari, D., & Sriatmi, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(2), 181-192.
- Handayani, V., Maulidiana, F., Nasution, A. N. P., & Anjarwati, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5(2), 1050-1063.
- Hareta, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbana, T., Hulu, F., Telambana, K., ... & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12500-12505.
- Novanto, Y.s., Anitra, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran POE Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(1), halaman 205-211.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5): halaman 9118-9126.
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *As-Sabiqun*, 5(2), 431-440.
- Pratiwi, D. A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2020). Penerapan model PBL untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 11-18.
- Prayogi, A., & Kurniawan, M. A. (2024). Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Suatu Telaah. *Complex: Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 1(2), 30-37.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA

- kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 14-20.
- Rohmah, K., & Prayito, M. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Kalimat Ajakan Kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang. 8.
- Saputri, Y., & Wardani, K. W. (2021). Meta analisis: efektivitas model pembelajaran problem solving dan problem based learning ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematika sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2): halaman 935-948.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137.
- Shiddiq, I., Sari, M., Nasution, Z. A., Purba, H. N., Kurniati, A., Junitri, A., ... & Syahputri, H. (2025). Implementasi Penggunaan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 532-539.
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437-4446.
- Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV di SDN 37 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 197-205.
- Sulistiyowati, R. W., & Suteki, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Baamboozle Pada Kelompok B DI TK ABA WASUR II. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 156-162.
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143-2160.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96-107.