

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI PEWARISAN SIFAT DI KELAS IX SMP

Rahma Hanifa Izzaturrahman¹, Nurwanti Fatnah^{2*}, Adiyanti³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru IPA, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

²Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

³SMP Negeri 02 Sumber, Indonesia

*Corresponding author email: nurwanti.fatnah@gmail.com

Article History

Received: 26 April 2025

Revised: 08 May 2025

Published: 27 May 2025

ABSTRACT

Learning interest is a crucial factor that determines student engagement in the learning process, especially in science subjects that involve abstract concepts such as heredity. This study aims to improve the learning interest of ninth-grade junior high school students through the application of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) integrated with the interactive media Baamboozle. This research is a Classroom Action Research conducted in two cycles. The subjects were 30 students from grade IX of SMP Negeri 2 Sumber. Data collection techniques included questionnaires, observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of the TGT model assisted by Baamboozle significantly increased students' learning interest, as indicated by the increase in the average learning interest score from 64.43% (pre-cycle) to 86.43% (cycle II). These findings were supported by observation, documentation, and interview data that revealed improved student engagement, attention, and enthusiasm throughout the learning process. Therefore, the TGT model assisted by Baamboozle is effective in creating a fun, competitive, and collaborative learning environment in science education. This study contributes theoretically to the development of science learning models that integrate digital media with cooperative strategies, and practically offers an innovative instructional approach that aligns with the characteristics of 21st-century learners and supports student-centered learning in the context of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Baamboozle, Heredity, Learning interest, TGT model, Science learning

Copyright © 2025, The Author(s).

How to cite: Izzaturrahman, R.H., & Fatnah, N. Adiyanti. (2025). Penerapan Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat Di Kelas Ix Smp. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 91–95. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i2.3721>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia. Salah satu keterampilan penting yang ditanamkan kepada peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21 adalah kemampuan berpikir kreatif (Kahfi, 2022). Kurikulum ini menyelaraskan arah dan tujuan pendidikan nasional melalui *Profil Pelajar Pancasila*, yang mencakup enam elemen utama: iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, keberagaman global, kerja sama, kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas (Irawati et al., 2022). Untuk mengaktualisasikan profil tersebut, dibutuhkan peserta didik yang memiliki dorongan belajar yang kuat dan hal yang sangat berkaitan erat dengan aspek minat belajar.

Minat belajar sendiri merupakan faktor esensial yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Slameto (2015), siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih fokus, merasakan kebahagiaan dalam belajar, serta mampu mengingat berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan dengan lebih baik. Sebaliknya, bila pendekatan atau media pembelajaran tidak sesuai dengan preferensi dan kebutuhan siswa, mereka cenderung merasa jenuh dan menganggap proses belajar sebagai sesuatu yang membosankan (Nurrita, 2018). Dalam kaitannya dengan hal tersebut, Armania et al. (2018) menyatakan bahwa minat belajar yang baik dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan mempertahankan ketertarikan mereka terhadap suatu mata pelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk memiliki alat ukur yang akurat dalam menilai tingkat minat belajar siswa. Trygu (2021) mengidentifikasi empat indikator utama untuk mengukur minat belajar, yaitu keterlibatan siswa, rasa senang, ketertarikan, dan perhatian terhadap proses belajar. Keterlibatan menggambarkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, rasa senang berkaitan dengan pengalaman emosional positif saat belajar, ketertarikan mencerminkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi, sedangkan

perhatian merujuk pada fokus dan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Keempat indikator ini penting dalam menilai seberapa tinggi minat belajar yang dimiliki siswa. Indikator minat belajar menurut Trygu (2021) disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Minat Belajar

No	Indikator	Deskripsi
1	Perasaan senang	Menunjukkan perhatian saat belajar Kegiatan atau objek yang sedang disenangi
2	Ketertarikan untuk belajar	Keinginan dalam mengetahui sesuatu
3	Menunjukkan perhatian saat belajar	Suatu kegiatan yang digunakan untuk mendapatkan sesuatu yang sedang disenangi
4	Keterlibatan dalam belajar	Upaya untuk menerapkan rasa senang atau keinginan pada suatu kegiatan atau objek tertentu

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SMP, keberadaan minat belajar menjadi sangat krusial, terutama saat siswa mempelajari materi yang membutuhkan pemahaman konsep yang cukup kompleks dan aplikatif. Salah satu materi yang seringkali dianggap menantang oleh siswa adalah pewarisan sifat. Topik ini mencakup berbagai istilah ilmiah yang sulit dipahami serta hubungan konsep yang rumit, sehingga sering kali menjadi hambatan dalam pembelajaran (Latif et al., 2022). Meskipun berbagai media pembelajaran seperti gambar, video, dan slide presentasi telah digunakan, materi ini masih terasa membosankan bagi sebagian siswa, terlebih jika metode penyampaian bersifat pasif dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Hasil pengamatan, observasi, dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik di kelas IX SMPN 2 Sumber cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, enggan

menjawab pertanyaan, serta tidak menunjukkan keberanian untuk mengemukakan pendapat. Selain itu, siswa juga tampak kurang fokus ketika mengerjakan tugas, memerlukan waktu lama dalam menyelesaikan lembar kerja, dan menunjukkan minimnya antusiasme terhadap materi yang diajarkan. Kurangnya minat ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti minimnya dukungan belajar, pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, dan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Permasalahan tersebut semakin tampak pada pembelajaran IPA, khususnya materi *pewarisan sifat*, yang dianggap abstrak, sulit dipahami, dan membosankan oleh siswa. Materi ini mengandung banyak istilah ilmiah dan konsep yang tidak mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahaminya. Jika tidak ditunjang dengan model pembelajaran yang interaktif dan media yang menarik, maka rendahnya minat belajar siswa akan terus berlanjut dan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal.

Melihat pentingnya peningkatan minat belajar dalam materi *pewarisan sifat*, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Trygu (2021) menyatakan bahwa minat belajar siswa terbentuk melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi positif antara individu dan lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa, kerja sama antarindividu, dan media yang menarik secara visual maupun konsep akan mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa. Pendekatan yang seperti ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Hal ini juga sesuai dengan temuan awal hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menginginkan metode pembelajaran yang interaktif seperti permainan.

Salah satu pendekatan yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut Slavin (2005), TGT merupakan model yang menekankan kolaborasi antarsiswa dalam kelompok serta kompetisi sehat antarkelompok untuk mendorong partisipasi aktif dan minat belajar. TGT memberikan ruang bagi siswa untuk saling bekerja sama, berdiskusi, dan menyampaikan ide secara terbuka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman materi secara lebih menyenangkan. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima fase utama, yaitu: (1) penyampaian materi, di mana guru memberikan penjelasan materi secara ringkas kepada siswa; (2) kerja kelompok, peserta didik berdiskusi untuk memahami materi; (3) permainan (games), siswa menjawab pertanyaan dalam format permainan untuk memperkuat pemahaman; (4) turnamen akademik, siswa mewakili kelompok untuk bersaing secara individu dalam menjawab soal; dan (5) penghargaan kelompok (team recognition), yaitu pemberian skor dan penghargaan untuk kelompok dengan akumulasi nilai tertinggi. Kelima fase ini dirancang untuk mendorong kerja sama, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Untuk mengoptimalkan penerapan TGT, dibutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, yaitu media berbasis digital seperti Baamboozle. Baamboozle merupakan platform edugame berbasis kuis daring yang mudah digunakan tanpa akun, fleksibel untuk pembelajaran online dan offline, serta menyuguhkan suasana bermain sambil belajar yang digemari oleh siswa (Anggraini et al., 2021). Perpaduan antara model TGT dan media Baamboozle diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang seru, menantang, dan memikat siswa untuk lebih memahami materi *pewarisan sifat* secara mendalam.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirasa penting untuk menerapkan model pembelajaran yang

dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar peserta didik dalam memahami materi pewarisan sifat. Model TGT yang dipadukan dengan media Baamboozle dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menjawab dua rumusan masalah utama, yaitu: (1) bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle dalam pembelajaran materi pewarisan sifat, dan (2) apakah penggunaan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas.

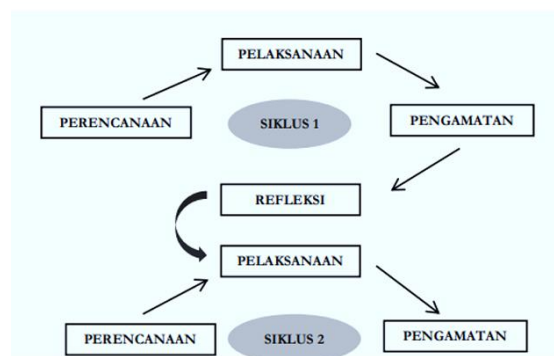
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara sistematis penerapan model TGT dengan bantuan media Baamboozle serta mengetahui sejauh mana penerapan tersebut berdampak terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah tentang efektivitas model TGT yang dikombinasikan dengan media digital interaktif dalam konteks pembelajaran IPA, khususnya pada materi pewarisan sifat. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif bagi guru, terutama dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IX SMP pada materi Pewarisan Sifat melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media interaktif Baamboozle. Model tindakan yang digunakan mengacu pada desain spiral Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan

(planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan, dengan durasi setiap pertemuan selama 3×35 menit.

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas IXH SMP Negeri 2 Sumber, Kabupaten Cirebon, semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilakukan pada Februari hingga Maret 2025 di ruang kelas tempat subjek belajar. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, soal evaluasi, serta desain kegiatan TGT yang dipadukan dengan penggunaan media Baamboozle. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT melalui beberapa tahap, yaitu penyampaian materi, diskusi dalam kelompok, permainan kuis menggunakan Baamboozle, dan perhitungan skor turnamen untuk menentukan pemenang. Selama proses berlangsung, guru dan kolaborator melakukan observasi terhadap keterlibatan dan minat belajar siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Setelah kegiatan, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Alur dalam penelitian ini tampak sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

purposive sampling. Instrumen angket yang digunakan adalah angket dengan skala likert menggunakan angket minat belajar yang diadaptasi dari (Hidayanti et al., 2022) dengan indikator yang diukur meliputi a) rasa senang; b) ketertarikan; c) perhatian; dan keterlibatan. Acuan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 2. Angket Minat Belajar Metode TGT

Indikator	No Item		Jumlah Soal
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
Rasa senang	1, 2, 3	4, 5	5
Ketertarikan	6, 7, 8	9, 10	5
Perhatian	11, 12, 13	14, 15	5
Keterlibatan	16, 17, 18	19, 20	5
Jumlah Soal Keseluruhan			20

Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dengan mengacu pada aspek-aspek seperti perhatian, ketertarikan, dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mencatat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap beberapa siswa terpilih untuk memperoleh data yang lebih mendalam terkait respon mereka terhadap pembelajaran TGT dengan media Baamboozle. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, dan tangkapan layar dari media yang digunakan juga dikumpulkan untuk mendukung data kualitatif.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil angket dianalisis dengan menghitung persentase ketercapaian tiap indikator minat belajar, kemudian dibandingkan antar siklus untuk melihat peningkatan yang terjadi. Teknik analisis yang digunakan untuk mengevaluasi angket respons minat belajar peserta didik dilakukan dengan menghitung persentase dari hasil skala minat belajar. Dalam penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Adapun perhitungan persentase minat belajar

peserta didik dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase Hasil

R = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

Skor minat belajar siswa pada setiap siklus akan diubah ke dalam skala 100 untuk mempermudah perbandingan dan analisis. Selanjutnya, hasil skor tersebut akan dibandingkan antar siklus dengan mengacu pada kategori rentang yang telah ditetapkan oleh Purwanto (2013). Perbandingan ini bertujuan untuk menilai perubahan minat belajar siswa seiring berjalannya waktu dalam setiap siklus tindakan. Adapun indikator kriteria keberhasilan tindakan menurut Purwanto (2013), dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Nilai Interval	Kategori
$N \geq 86$	Sangat Baik
$76 \leq N < 86$	Baik
$60 \leq N < 76$	Cukup
$55 \leq N < 60$	Kurang
$N < 55$	Kurang Sekali

Data kualitatif berupa hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan data angket, hasil observasi, dan kutipan wawancara siswa untuk menjamin validitas dan kredibilitas temuan. Penelitian ini merujuk pada hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Verina, et al (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dan media interaktif seperti Baamboozle mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif

siswa dalam pembelajaran. Suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan yang diciptakan melalui media interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran IPA secara lebih bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

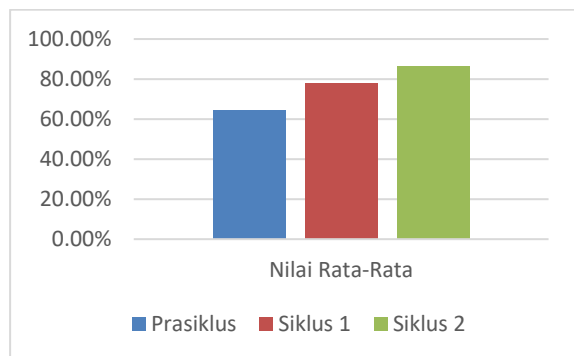
Berdasarkan analisis data hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar dari sebelum pembelajaran menggunakan penerapan metode kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I sampai siklus II.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	F	Persen	F	Persen	F	Persen
Sangat Baik	-	-	7	23.33 %	20	66.67 %
Baik	2	6.67%	9	30.00 %	10	33.33 %
Cukup	22	73.33 %	12	40.00 %	-	-
Kurang	4	13.33 %	2	6.67%	-	-
Kurang Sekali	2	6.67%	-	-	-	-
Jumlah	30	100%	30		30	100%

Tabel 5. Persentase Rata-Rata Minat Belajar Siswa

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-Rata	64,43%	77,73%	86,43%
Kategori	Cukup	Baik	Sangat Baik



Gambar 2. Diagram Minat Belajar Peserta Didik

1. Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi pewarisan sifat tergolong masih rendah. Rata-rata minat belajar hanya mencapai 64,43%, dengan mayoritas siswa (73,33%) berada pada kategori “Cukup”. Fenomena ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, minimnya keberanian mengajukan pertanyaan, serta mudahnya mereka kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi yang bersifat konseptual dan tidak mudah divisualisasikan, seperti konsep DNA, gen, dan pewarisan sifat, karena siswa kesulitan membayangkan proses yang tidak tampak secara langsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, meningkatkan perhatian mereka, dan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media interaktif Baamboozle. TGT merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kooperatif namun tetap kompetitif melalui lima fase utama, yakni penyampaian materi, kerja kelompok, permainan (games), turnamen akademik, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2005). Pada model ini, siswa tidak hanya belajar secara berkelompok, tetapi juga berkompetisi antaranggota kelompok melalui permainan edukatif yang berbasis turnamen. Dalam pembelajaran ini, media Baamboozle digunakan untuk menyajikan soal-soal dalam bentuk kuis interaktif yang menantang, menyenangkan, dan mudah diakses. Dengan tampilan visual yang menarik serta sistem poin yang kompetitif, Baamboozle menjadi media yang sangat mendukung pembelajaran berbasis TGT dalam konteks siswa SMP.

2. Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I, penerapan model TGT dengan Baamboozle menunjukkan hasil yang cukup menjanjikan. Rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 77,73%, yang termasuk dalam kategori “Baik”. Distribusi kategori pun mengalami pergeseran: siswa dalam kategori “Sangat Baik” meningkat menjadi 23,33%, dan yang berada dalam kategori “Baik” menjadi 30%. Pada fase penyampaian materi, meskipun masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan, secara umum fase ini berhasil menumbuhkan perhatian siswa terhadap materi, berkat penggunaan media visual dan contoh konkret dalam penyampaian. Fase kerja kelompok efektif dalam memicu keterlibatan siswa, karena mereka aktif berdiskusi dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan. Fase permainan (games) memberikan dampak signifikan terhadap rasa senang siswa, karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Fase turnamen akademik menumbuhkan ketertarikan siswa, karena adanya kompetisi yang mendorong mereka untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Fase terakhir, penghargaan kelompok, memperkuat keempat indikator tersebut sekaligus, karena siswa merasa bahwa usaha mereka dihargai, baik secara individu maupun kelompok.

Namun, beberapa temuan penting muncul dari fase-fase dalam siklus pertama, di antaranya pada Fase 1 Penyampaian Materi, masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan mengikuti arahan guru dan merasa tidak memahami sepenuhnya konsep-konsep yang disampaikan, terutama yang berkaitan dengan pewarisan sifat. Hal ini mengindikasikan bahwa fase penyampaian materi perlu dilakukan dengan cara yang lebih terstruktur dan interaktif. Kemudian pada Fase 3 Permainan (Games) dan Fase 4 Turnamen Akademik (Tournaments), beberapa siswa tampak kurang terminat untuk menjawab soal, mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan, bahkan ada yang menjawab soal melebihi batas waktu yang

ditentukan. Banyak peserta didik merasa belum mempelajari materi secara mendalam dan ini memengaruhi kepercayaan diri mereka dalam bermain. Ini juga menunjukkan bahwa permainan dan turnamen harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Di Fase 5 Penghargaan Kelompok (Team Recognition), respon siswa terhadap teman yang maju ke depan untuk memainkan game masih kurang. Mereka cenderung sibuk mempersiapkan giliran kelompoknya sendiri dan kurang memperhatikan proses yang sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan pentingnya pemberian insentif sosial yang lebih mendalam untuk meningkatkan rasa saling menghargai di antara siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus pertama, beberapa perbaikan dilakukan pada siklus kedua untuk mengatasi kendala yang muncul, terutama terkait dengan minat dan keterlibatan siswa. Perbaikan ini mencakup pengelolaan waktu yang lebih lama untuk pencarian dan pemahaman materi, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih mendalami materi sebelum memasuki fase permainan, sehingga mereka lebih siap dan lebih mampu menjawab soal dengan benar. Selain itu, dinamika permainan diperbaiki dengan memberikan reward langsung, di mana poin yang diperoleh dapat ditukar dengan hadiah nyata seperti alat tulis atau makanan ringan, yang terbukti lebih memikat siswa untuk serius berpartisipasi dalam permainan. Pengaturan jumlah kelompok juga diperbaiki, dengan memperbanyak jumlah kelompok dan mengurangi jumlah anggota per kelompok agar lebih banyak siswa yang dapat berkontribusi aktif dalam permainan, sehingga meningkatkan kolaborasi di antara mereka.

3. Siklus II

Pada siklus II, perbaikan yang dilakukan menunjukkan hasil yang sangat positif. Rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 86,43%, dengan 66,67% siswa berada pada kategori “Sangat Baik” dan sisanya pada kategori “Baik”.

Pada Fase 3 Permainan (Games) dan Fase 4 Turnamen Akademik (Tournaments), dengan

perbaikan aturan permainan seperti soal lemparan yang melibatkan kelompok lain ketika kelompok yang bermain tidak bisa menjawab, peserta didik menjadi lebih terminat dan terlibat dalam permainan. Aturan ini memastikan bahwa semua kelompok tetap aktif memperhatikan jalannya permainan. Pada Fase 5 Penghargaan Kelompok (Team Recognition), mayoritas peserta didik mulai menunjukkan sikap saling menghargai terhadap teman yang maju ke depan untuk memainkan game, dan mereka lebih memperhatikan soal serta jawaban yang ditampilkan pada permainan. Hasil pengamatan sejawat juga mendukung temuan kuantitatif yang ada. Guru sejawat mencatat adanya peningkatan yang signifikan dari segi antusiasme dan kerjasama kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kompetitif secara sehat, dengan siswa yang saling mendukung satu sama lain selama kegiatan turnamen berlangsung.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang dan tertarik dengan penerapan model TGT berbantuan Baamboozle. Mereka menyatakan bahwa metode pembelajaran ini sesuai dengan keinginan mereka yang lebih menyukai pembelajaran aktif dan berbasis permainan. Sebagian besar siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka lebih memilih metode ini daripada pembelajaran tradisional yang lebih pasif. Hal ini sesuai dengan hasil asesmen awal, di mana siswa menginginkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif. Secara keseluruhan, penerapan model TGT dengan Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi pewarisan sifat. Berdasarkan temuan dari setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan media digital yang interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, memikat, dan mendalam.

Peningkatan minat belajar siswa dari kondisi awal (prasiklus) menuju siklus I dan II menunjukkan adanya perubahan positif yang

signifikan. Perubahan ini tidak hanya dapat dilihat dari data kuantitatif dan observasi di kelas, tetapi juga dapat dijelaskan secara teoretis melalui integrasi dua teori utama dalam pembelajaran, yaitu teori behaviorisme dan konstruktivisme sosial.

Pada fase turnamen dan penghargaan kelompok dalam model Teams Games Tournament (TGT), penggunaan reward seperti poin, hadiah, dan pengakuan tim terbaik mencerminkan prinsip dasar teori behaviorisme yang dikembangkan oleh B.F. Skinner. Teori ini menyatakan bahwa perilaku belajar yang diharapkan akan lebih mungkin terjadi dan dipertahankan apabila diberikan penguatan positif secara konsisten. Pemberian reward dalam pembelajaran TGT menjadi stimulus yang efektif untuk mendorong siswa lebih aktif dan kompetitif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat diamati dengan jelas dari respons siswa pada siklus II. Jika pada siklus I beberapa siswa masih menunjukkan keraguan dan pasivitas, maka pada siklus II antusiasme siswa meningkat secara signifikan. Para siswa menunjukkan kesiapan dan partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan serta menunjukkan keinginan kuat untuk memenangkan permainan. Respons ini menunjukkan bahwa reward tidak hanya memperkuat perilaku positif, tetapi juga membentuk kebiasaan belajar yang produktif dan menyenangkan (Shahbana et al., 2020).

Sementara itu, fase kerja kelompok dalam model TGT yang mencakup diskusi, latihan soal, dan penyusunan strategi tim berlandaskan pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Dalam pandangan Vygotsky, pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Konsep *Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)* menjadi kunci, yaitu perbedaan antara apa yang dapat dilakukan siswa sendiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan rekan yang lebih kompeten. Model TGT memungkinkan terjadinya pembelajaran dalam ZPD karena siswa yang lebih mampu memberikan bimbingan kepada

teman satu kelompoknya. Interaksi ini mempercepat pembentukan pengetahuan dan pemahaman, sebagaimana ditunjukkan dalam studi-studi pembelajaran kooperatif berbasis Vygotsky yang menemukan bahwa siswa memperoleh pemahaman konsep lebih baik melalui diskusi kelompok dan pemecahan masalah bersama (Ilham et al., 2023⁴).

Dengan demikian, integrasi teori behaviorisme dan konstruktivisme dalam penerapan model TGT berbantuan media Baamboozle menghasilkan proses pembelajaran yang holistik. Penguatan positif dari reward eksternal mendorong keterlibatan aktif siswa, sedangkan diskusi dan kerja sama kelompok memperkuat konstruksi pemahaman mereka. Kombinasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar sekaligus keterampilan sosial, komunikasi, dan berpikir kritis siswa secara bersamaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Prastanti dan Rahayu (2024) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPA di SMPN 12 Yogyakarta berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dengan persentase ketercapaian indikator minat yang masuk kategori tinggi dan sangat tinggi pada dua siklus pembelajaran.

Lebih lanjut, Putri (2025) menyatakan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan memotivasi. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok dan kompetisi akademik yang sehat menjadi faktor pendorong penting dalam pencapaian tersebut. Selain itu, penelitian oleh Verina et al. (2024) menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Baamboozle dalam pembelajaran berbasis TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara nyata. Dalam studi tersebut, keaktifan siswa meningkat sebesar 30,64% dari

siklus pertama ke siklus kedua. Media seperti Baamboozle memberikan nuansa pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti kegiatan kelas.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa perpaduan antara model *Teams Games Tournament (TGT)* dan media pembelajaran digital interaktif seperti Baamboozle merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Model TGT, dengan struktur yang kooperatif dan berbasis kompetisi sehat, mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Ketika dikombinasikan dengan media Baamboozle yang menyajikan permainan edukatif secara menarik dan interaktif, pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan dinamis. Inovasi dalam metode dan media pembelajaran seperti ini terbukti penting untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, serta mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kombinasi antara model pembelajaran TGT dan Baamboozle tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA, tetapi juga mengubah paradigma belajar dari aktivitas yang pasif menjadi proses yang kolaboratif, menantang, dan menyenangkan. Suasana kelas yang tercipta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, sekaligus relevan dengan semangat *Kurikulum Merdeka* yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Lebih dari itu, strategi ini juga berkontribusi terhadap penguatan *Profil Pelajar Pancasila*, terutama dalam pengembangan kemampuan bernalar kritis, berpikir kreatif, serta bekerja sama dalam semangat gotong royong. Dengan demikian, inovasi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi menjadi bagian integral dari praktik pendidikan yang transformatif di era saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan media Baamboozle berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada materi pewarisan sifat di kelas IX SMP. Penggunaan model ini berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang berdampak pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Siswa yang sebelumnya kurang berpartisipasi menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penerapan TGT dengan Baamboozle dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Untuk guru IPA, disarankan untuk mengombinasikan pendekatan kooperatif dengan media interaktif dalam materi-materi konseptual seperti pewarisan sifat, guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat interaksi sosial antar siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks.

Namun, meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, keterbatasan waktu siklus dan faktor eksternal seperti kondisi kelas perlu diperhatikan, karena dapat mempengaruhi hasil yang dicapai. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk tetap fleksibel dan responsif terhadap kondisi kelas saat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran berbasis teknologi dan kolaborasi dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan membangun keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

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), 1885-1896.

Armania, M., Eftafiyana, S., & Sugandi, A. I. (2018). Analisis hubungan kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar siswa smp dengan menggunakan pendekatan realistic mathematic education. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(6), 1087. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i6.p1087-1094>

Hidayati, S. A., Sudarti, S., & Handayani, R. A. D. (2022). Pengaruh Pengaruh Kemampuan Literasi Sains terhadap Minat Belajar Materi Pewarisan Sifat sebagai Evaluasi dalam Pembelajaran pada Siswa SMP. *Jurnal pendidikan MIPA*, 12(4), 1210-1216.

Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224-1238.

Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 138-15.

Latif, D., Yusuf, F. M., & Dama, L. (2022). Uji validitas pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran problem solving materi pewarisan sifat untuk melatih keterampilan berpikir kritis. *Jambura Edu Biosfer Journal*, 4(2), 94-100.

Muhammad, I., Darmayanti, R., & Sugianto, R. (2023). Teori Vygotsky: Kajian bibliometrik penelitian cooperative learning di sekolah dasar (1987-2023). *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 81-98.

Prastanti, A. D., & Rahayu, H. S. (2024, August). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 12 Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 204-212).
- Purwanto, Ngalim. (2013). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putri, L. S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 112-121.
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.
- Slameto. (2015). 'Minat belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya'. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Trygu. (2021). Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika. Bogor: Guepedia.
- Verina, H. T., Mustikarani, N., Maghfiroh, S. M. N., Segara, N. B., & Wuliono, W. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT Bantuan Media Bamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3466-3476.