



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 6 MEDAN**

Yuliana Dewi Siregar¹, La Hanu², Andri Zainal³, Ramdhansyah⁴, Pasca Dwi Putra⁵

Universitas Negeri Medan

e-mail: yulianadewisiregar10@gmail.com¹, lahanu@unimed.ac.id²,
andrizainal@unimed.ac.id³, ramdhan@unimed.ac.id⁴, sgacenter@gmail.com⁵

Diterima: 20/06/2026; Direvisi: 02/07/2026; Diterbitkan: 24/07/2026

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) dan media *Baamboozle* dalam pembelajaran, penerapannya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di SMK Negeri 6 Medan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi jurnal penyesuaian mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Data aktivitas belajar dianalisis menggunakan persentase aktivitas siswa, sedangkan data hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan persentase siswa yang termasuk kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 64,29% pada siklus I menjadi 96,43% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, dengan persentase ketuntasan klasikal yang meningkat dari 14,29% pada pretest menjadi 60,71% pada post-test siklus I dan meningkat kembali menjadi 100% pada post-test siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Baamboozle, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

The problem addressed in this study is the low level of students' learning activity and learning outcomes in class XI AKL 1 at SMK Negeri 6 Medan. This condition indicates the need for the implementation of a learning model that can enhance students' active involvement in the learning process. Although various studies have demonstrated the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) model and Baamboozle media in learning, their implementation to improve students' learning activity and outcomes in Accounting for Service, Trading, and Manufacturing Companies at SMK Negeri 6 Medan remains limited. This study aims to improve students' learning activity and outcomes through the implementation of the Team Games Tournament assisted by Baamboozle on the topic of adjusting entries in the Accounting for Service, Trading, and Manufacturing Companies subject for class XI AKL 1 at SMK Negeri 6 Medan. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted



in two cycles using the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 28 students of class XI AKL 1 at SMK Negeri 6 Medan in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, tests, and documentation. Learning activity data were analyzed using student activity percentages, while learning outcome data were analyzed based on average scores and classical completeness. The results showed that the implementation of the Team Games Tournament model assisted by Baamboozle improved students' learning activity and outcomes. Students' learning activity increased, as indicated by the percentage of students categorized as active and highly active, which increased from 64.29% in cycle I to 96.43% in cycle II. Students' learning outcomes also improved, with classical completeness increasing from 14.29% in the pre-test to 60.71% in the post-test of cycle I and further increasing to 100% in the post-test of cycle II. Therefore, the implementation of the Team Games Tournament model assisted by Baamboozle can improve students' learning activity and outcomes in class XI AKL 1 at SMK Negeri 6 Medan.

Keywords: Team Games Tournament, Baamboozle, Learning Activities, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang terencana dan berkesinambungan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menerapkan aktivitas belajar secara aktif mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar (Bavishi et al., 2022). Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur, peserta didik dituntut untuk memahami konsep, prosedur, dan penerapan akuntansi secara sistematis. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus meningkatkan hasil belajar yang diperoleh.

Hasil belajar merupakan capaian kompetensi peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran (Nouri, 2024; Owan et al., 2023). Tinggi rendahnya hasil belajar sering digunakan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Namun, pencapaian hasil belajar tidak terlepas dari aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara kognitif, sosial, dan emosional dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti memperhatikan, bertanya, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Mardiana et al., 2025; Veenema et al., 2024; Wekerle et al., 2022). Semakin tinggi aktivitas belajar peserta didik, semakin besar peluang mereka untuk memahami materi secara mendalam dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai target yang ditetapkan sekolah. Nilai rata-rata ulangan harian 1 sebesar 77,10 dan ulangan harian 2 sebesar 75,67, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 85. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah standar yang diharapkan. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa belum berlangsung secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama selama

pembelajaran masih relatif rendah. Akibatnya, siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman secara mandiri.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata dalam proses pembelajaran. Secara ideal, pembelajaran akuntansi seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga aktivitas belajar dan hasil belajar dapat meningkat secara optimal. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Aje (2022) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang menempatkan siswa sebagai subyek pembelajaran dengan suasana kelas yang demokratis, saling membelajarkan dan memberikan peluang yang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik yang sehat melalui permainan dan turnamen. Model ini menempatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk mempelajari materi, kemudian berpartisipasi dalam permainan akademik yang memungkinkan setiap anggota kelompok berkontribusi terhadap perolehan skor tim. Melalui kegiatan diskusi, kerja sama, permainan, dan turnamen akademik, siswa didorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep dan hasil belajar dapat meningkat. Selain itu, TGT juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama dalam kelompok (Alfira & Syofyan, 2022; Rahmawati et al., 2023).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan berbagai aktivitas belajar dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan interaktif (Alimova, 2023). Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif sehingga mampu mendukung pelaksanaan model pembelajaran TGT. Pengintegrasian TGT dengan *Baamboozle* memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok maupun turnamen akademik yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif (Izzaturrahman et al., 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Sulastri et al. (2022) menemukan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas kerja sama kelompok dan turnamen akademik. Wulandari et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model yang mengintegrasikan TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi melalui peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan kegiatan turnamen akademik. Selain itu, Larasati et al. (2026) juga membuktikan bahwa penerapan TGT berbantuan *Baamboozle* pada materi jurnal penyesuaian efektif meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa SMK. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan aktivitas kolaboratif dan kompetisi akademik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian lain yang mengintegrasikan model pembelajaran dengan media permainan digital juga menunjukkan hasil yang positif. Bayhon & Orongan (2025) menemukan bahwa kombinasi model *Team Games Tournament* dengan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil meta-analisis Li et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif dapat mendukung efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model *Team Games Tournament* maupun media pembelajaran berbasis permainan digital, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di tingkat SMK masih terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar atau diterapkan pada materi dan konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian Larasati et al. (2026), misalnya, berfokus pada efektivitas penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi jurnal penyesuaian. Sementara itu, penelitian ini tidak hanya mengkaji peningkatan hasil belajar, tetapi juga menganalisis peningkatan aktivitas belajar siswa sebagai bagian dari keberhasilan proses pembelajaran melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dengan memperluas kajian mengenai penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* melalui analisis peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Mertler (2021), *Classroom Action Research* merupakan proses inkuiri sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menerapkan tindakan perbaikan, serta mengevaluasi dampaknya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas tersebut mengalami permasalahan terkait keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur. Penelitian ini dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah, dengan menjaga kerahasiaan identitas siswa dan penggunaan data hanya untuk kepentingan penelitian. Fokus penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle*.

Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berbasis *Team Games Tournament* (TGT), menyiapkan media *Baamboozle*, serta menyusun instrumen penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas belajar dan soal tes hasil belajar terlebih dahulu divalidasi oleh guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian indikator, materi, dan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks TGT yang meliputi presentasi kelas, pembentukan tim, permainan (*games*), turnamen, dan rekognisi tim. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa berdasarkan enam indikator, yaitu aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pre-test yang dilakukan diawal pertemuan dan post-test yang diberikan pada setiap akhir siklus. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data aktivitas belajar diperoleh melalui lembar observasi dan dihitung menggunakan persentase sebagai berikut:

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_a : Persentase aktivitas siswa

A : Jumlah skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa

N : Jumlah skor maksimum aktivitas belajar siswa

Hasil perhitungan aktivitas belajar kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Aktif
61%–80%	Aktif
41%–60%	Cukup Aktif
21%–40%	Kurang Aktif
0%–20%	Tidak Aktif

Data hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang lulus}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase ketuntasan klasikal

$\sum \text{siswa yang lulus}$ = jumlah siswa yang lulus

$\sum \text{seluruh siswa}$ = jumlah seluruh siswa

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

 <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i3.12756>

Penelitian dinyatakan berhasil apabila memenuhi dua indikator keberhasilan, yaitu: (1) minimal 75% siswa berada pada kategori aktif atau sangat aktif dalam aktivitas belajar, dan (2) minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥ 85 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa diamati selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle*. Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan dan diakumulasikan pada masing-masing siklus. Aktivitas belajar siswa diamati berdasarkan enam indikator, yaitu aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Data hasil observasi kemudian diakumulasikan pada setiap siklus untuk mengetahui perkembangan aktivitas belajar siswa selama pelaksanaan tindakan.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Skor	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Sangat Aktif	5	17,86%	16	57,14%
Aktif	13	46,43%	11	39,29%
Cukup Aktif	9	32,14%	1	3,57%
Kurang Aktif	1	3,57%	0	0
Tidak Aktif	0	0%	0	0

Berdasarkan Tabel 2, jumlah siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif mengalami peningkatan dari 18 siswa (64,29%) pada siklus I menjadi 27 siswa (96,43%) pada siklus II. Sebaliknya, jumlah siswa yang berada pada kategori cukup aktif dan kurang aktif mengalami penurunan dari 10 siswa (35,71%) menjadi 1 siswa (3,57%). Selain itu, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 69,33% pada siklus I menjadi 86,29% pada siklus II.

Indikator keberhasilan aktivitas belajar dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Pada siklus I, persentase aktivitas belajar siswa baru mencapai 64,29%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, persentase aktivitas belajar meningkat menjadi 96,43%. Peningkatan tersebut juga sejalan dengan kenaikan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dari 69,33% menjadi 86,29%, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan aktivitas belajar telah tercapai.

Secara umum, peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari semakin banyaknya siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan game dan turnamen. Penggunaan media *Baamboozle* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif sehingga siswa lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperoleh melalui pelaksanaan pretest, post-test siklus I, dan post-test siklus II. Pretest diberikan sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle*. Analisis hasil belajar dilakukan berdasarkan persentase ketuntasan belajar secara

klasikal dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu ≥ 85 . Hasil belajar siswa selama penelitian disajikan sebagaimana terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Jenis Test	Rata-rata	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
<i>Pretest</i>	60,71	4	14,29	24	85,71
<i>Post-test I</i>	83,14	17	60,71	11	39,29
<i>Post-test II</i>	91,93	28	100	-	-

Berdasarkan Tabel 3, ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tahap pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60,71 pada pretest menjadi 83,14 pada post-test siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 91,93 pada post-test siklus II. Peningkatan nilai rata-rata tersebut diikuti dengan meningkatnya ketuntasan hasil belajar siswa. Sebelum tindakan dilakukan, hanya 4 siswa (14,29%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 24 siswa (85,71%) belum mencapai KKM. Setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa (60,71%). Namun, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena ketuntasan klasikal belum mencapai 85%.

Pada post-test siklus II, seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal telah melampaui batas minimal yang ditetapkan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jurnal penyesuaian.

Pembahasan

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle*. Persentase siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 64,29% pada siklus I menjadi 96,43% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Baamboozle* mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif selama proses pembelajaran.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut terlihat dari semakin aktifnya siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi dengan anggota kelompok, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, mencatat materi, serta berpartisipasi dalam kegiatan permainan dan turnamen akademik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Wekerle et al. (2022) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan proses interaktif yang melibatkan kerja sama, komunikasi dua arah, dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan model TGT, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok, bertukar ide, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Keterlibatan

aktif tersebut tercermin melalui berbagai aktivitas belajar yang diamati dalam penelitian ini, meliputi aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional.

Peningkatan aktivitas belajar juga tidak terlepas dari karakteristik model TGT yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik yang sehat. Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok heterogen dan berpartisipasi dalam turnamen akademik. Sebagaimana dikemukakan oleh Niyah et al. (2024), adanya unsur permainan dan kompetisi dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Adanya tanggung jawab individu dan kelompok juga mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi aktif agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi timnya.

Selain itu, penggunaan media *Baamboozle* turut mendukung peningkatan aktivitas belajar siswa. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif (Alimova, 2023). Karakteristik tersebut membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga berpartisipasi dalam permainan edukatif yang menantang. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional maupun sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui peningkatan partisipasi dalam diskusi kelompok, kerja sama tim, dan keterlibatan dalam turnamen akademik. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Sulastri et al. (2022) yang menyatakan bahwa model TGT mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Baamboozle*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle*. Ketuntasan belajar secara klasikal meningkat dari 14,29% pada tahap pretest menjadi 60,71% pada post-test siklus I dan mencapai 100% pada post-test siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Baamboozle* mampu membantu siswa memahami materi jurnal penyesuaian dengan lebih baik.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan capaian kompetensi peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran (Owan et al., 2023). Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar terlihat pada aspek kognitif yang diukur melalui tes hasil belajar pada setiap siklus.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi melalui diskusi kelompok sebelum mengikuti permainan dan turnamen akademik. Proses belajar kelompok memungkinkan siswa saling membantu memahami materi yang belum dikuasai sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik. Menurut Wibowo (2024), yang mengacu pada teori Slavin, TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar dan memberikan kesempatan untuk berkompetisi dalam turnamen akademik sebagai bentuk evaluasi

pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa terdorong untuk belajar lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Penggunaan media *Baamboozle* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Zuleha et al. (2025), *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan kolaboratif. Pengintegrasian unsur permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih fokus dan bersemangat dalam memahami materi karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Larasati et al. (2026) yang menyimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Bayhon & Orongan (2025) yang menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dengan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian Sulastri et al. (2022) juga menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas kerja sama kelompok dan turnamen akademik yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT dan media *Baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi serta mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi jurnal penyesuaian di kelas XI AKL 1 SMK Negeri 6 Medan. Peningkatan aktivitas belajar ditunjukkan melalui keterlibatan siswa yang semakin aktif dalam memperhatikan penjelasan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam kegiatan permainan dan turnamen akademik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Selain itu, penerapan model TGT berbantuan *Baamboozle* juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, sehingga mampu mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran akuntansi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk diterapkan pada materi akuntansi lainnya maupun pada mata pelajaran yang memiliki karakteristik serupa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan model TGT berbantuan *Baamboozle* pada jenjang pendidikan, materi, atau variabel penelitian yang berbeda untuk



memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas penerapannya dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aje, A. U. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. Cv. Azka Pustaka.
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177–183. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Alimova. (2023). Using The Internet Service Baamboozle When Creating A Gamified Educational Environment. *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 8, 106–113. Retrieved from <https://americanjournal.org/index.php/ajper/article/view/346>
- Bavishi, P., Birnhak, A., Gaughan, J., Mitchell-williams, J., & Phadtare, S. (2022). Active Learning : A Shift from Passive Learning to Student Engagement Improves Understanding and Contextualization of Nutrition and Community Health. *Education Science*, 12(7), 430. <https://doi.org/10.3390/educsci12070430>
- Bayhon, C. L. R., & Orongan, M. J. Q. (2025). Enhancing Students Cognitive Learning Outcomes And Motivation Through Quizizz Based Teams Games Tournament. *Ignatian International Journal for Multidisciplinary Research*, 63(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15182621>
- Izzaturrahman, R. H., Fatnah, N., & Adiyanti. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 91–95. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/392231507>
- Larasati, I., Styaningrum, F., & Astuti, E. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media 3d Matchju Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *(JAK) Jurnal Akuntansi : Kajian Ilmiah Akuntansi*, 13(1), 20–32. <https://doi.org/10.30656/jak.v13i1.11248>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining The Effectiveness Of Gamification As A Tool Promoting Teaching And Learning In Educational Settings : A Meta-Analysis. *Frontiers In Psychology*, 14, 1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Mardiana, W., Sadri, S., & Azmi, S. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VII K SMPN 6 Mataram Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 257–266. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3085>
- Mertler, C. A. (2021). Practical Assessment , Research , and Evaluation Action Research as Teacher Inquiry: A Viable Strategy for Resolving Problems of Practice. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 26(19). <https://doi.org/10.7275/22014442>
- Niyah, D. R., Sriartha, I. P., & Citra, I. P. A. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Siswa di SMAN 2 Banjar. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(3), 426–434. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v12i3.65805>
- Nouri, V. (2024). Redefining Learning Outcomes in Higher Education through Centers for Teaching and Learning. *Adult Education Critical Issues*, 4(2), 93–106. <https://doi.org/10.12681/haea.39856>
- Owan, V. J., Ekpenyong, J. A., Abang, K. B., Sunday, M. O., Ekaette, S. O., Agama, V. U.,



- Asuquo, M. E., & Undie, J. A. (2023). Predicting Students' Multidimensional Learning Outcomes In Public Secondary Schools: The Roles Of School Facilities, Administrative Expenses And Curriculum. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 6(2). Retrieved from <https://jalt.open-publishing.org/index.php/jalt/article/view/793>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 3826–3831. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5839>
- Sulastris, S., Suwirta, U., & Dedeh. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament (TGT). *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 239–248. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v3i1.6517>
- Veenema, N. J., Hierck, B. P., Bok, H. G. J., & Salvatori, D. C. F. (2024). Links Between Learning Goals , Learning Activities , And Learning Outcomes In Simulation-Based Clinical Skills Training : A Systematic Review Of The Veterinary Literature. *Frontiers in Veterinary Science*, 11(October). <https://doi.org/10.3389/fvets.2024.1463642>
- Wekerle, C., Daumiller, M., & Kollar, I. (2022). Using Digital Technology To Promote Higher Education Learning: The Importance Of Different Learning Activities And Their Relations To Learning Outcomes. *Journal of Research on Technology in Education*, 5(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1799455>
- Wibowo, A. (2024). Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Wulandari, S., Thohiri, R., Sriwedari, T., Gary, C., & Tua, G. (2024). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Team Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Keuangan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6), 6359–6368. Retrieved from <https://edukatif.org/edukatif/article/view/7633/0>
- Zuleha, J., Aulia, N. F., Fahada, N., Putra, S. K., Indonesia, U. P., & Medan, U. N. (2025). The Implementation of Bamboozle to Enhance Interaction and Participation of Grade 7 Students in English Subjects at UPT SMPN 37 Medan. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 6(2), 191–201. <https://doi.org/10.51178/ce.v6i2.2628>