

## PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE NHT BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SD

Moh. A'rijul Ulya<sup>1</sup>, Mustakim<sup>2</sup>, Muh. Khaerul Ummah BK<sup>3</sup>  
PGSD, FKIP, Universitas Madako Tolitoli  
[muhammadrizhul@gmail.com](mailto:muhammadrizhul@gmail.com)<sup>1</sup>, [takim.physic@gmail.com](mailto:takim.physic@gmail.com)<sup>2</sup>  
[muhkhaerulummahbk27@gmail.com](mailto:muhkhaerulummahbk27@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika materi statistika pada siswa kelas VI SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Nalu pada tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian kelas VI-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI-B sebagai kelompok kontrol, dengan total sampel sebanyak 41 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (*Pre-test* dan *Post-test*) serta lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pre-test* kelas eksperimen sebesar 37,50, sedangkan kelas kontrol sebesar 31,55. Pada hasil *Post-test*, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 71,25, sementara kelas kontrol sebesar 53,87. Nilai *N-Gain* rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,54 (kategori sedang) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 0,33 (kategori sedang). Hasil analisis inferensial menggunakan uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar  $0,0005 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe NHT berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi statistika siswa kelas VI SDN 2 Nalu.

Kata Kunci: *Numbered Heads Together*, *Baamboozle*, hasil belajar, statistika, sekolah dasar.

---

### A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu aktivitas atau usaha manusia untuk meningkatkan keberibadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya (Rahman et al., 2022). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Pasal 1 Ayat 1 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta belajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Nurhayati, 2020). Definisi ini mendorong munculnya paradigma baru dalam praktik pendidikan agar lebih menekankan kepada proses pembelajaran yang komprehensif dan berkualitas.

Pendidikan mempunyai peranan yang penting bagi kemajuan dan masa depan bangsa. Pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan individu peserta didik, (dalam arti memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan potensi mereka secara alami dan apa adanya, tidak perlu diarahkan untuk kepentingan kelompok tertentu) (Rahmadania et al., 2021). Suatu tujuan pendidikan yang ingin dicapai, akan dapat terlaksana jika kurikulum yang dijadikan dasar acuan itu relevan, artinya sesuai dengan tujuan pendidikan tersebut (Asrul et al., 2022).

Kurikulum adalah suatu program yang dimaksudkan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan (Thana & Hanipah, 2023). Kurikulum dapat dijadikan sebagai ukuran kualitas proses dan keluaran pendidikan yang dijalankan. Dimana di dalam kurikulum telah tergambar tentang berbagai aspek meliputi; pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diharapkan dimiliki oleh setiap siswa lulusan suatu sekolah. Sehingga adanya suatu kurikulum disekolah dapat dijadikan pedoman dalam segala bentuk kegiatan pendidikan yang dilakukan, seperti kegiatan belajar mengajar di kelas (Chamisijatin & Permana, 2020).

Kurikulum yang saat ini diterapkan adalah Kurikulum Merdeka Belajar, yang dirancang untuk mempersiapkan anak Indonesia menjadi generasi yang mandiri, berpikir kritis, kreatif, serta memiliki karakter kuat yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila (Suryati et al., 2023). Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pada fleksibilitas dan kemerdekaan dalam pembelajaran, memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri sesuai minat dan bakatnya, serta mendorong pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata. Untuk mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, diperlukan peran guru yang profesional dan inovatif. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa, memfasilitasi proses belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta melakukan asesmen yang holistik untuk memastikan perkembangan peserta didik secara optimal (Septiani, 2023).

Pembelajaran, sebagai proses dasar dalam pendidikan, memegang peran krusial dalam menentukan keberhasilan dunia pendidikan (Thana & Hanipah, 2023). Melalui pembelajaran, tercipta suatu lingkungan yang kondusif yang memungkinkan terjadinya interaksi komunikasi antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya. Interaksi ini tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga membangun pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan cerminan dari efektivitas proses pembelajaran tersebut. Ketika pembelajaran berjalan dengan baik, peserta didik tidak hanya mampu menguasai materi yang diajarkan, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang lebih luas (Febriana, 2021). Namun, hasil belajar yang baik tidak selalu tercapai jika gaya mengajar guru kurang menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Gaya mengajar yang monoton dan kurang interaktif dapat mengurangi minat dan motivasi peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya hasil belajar. Hal tersebut juga terjadi pada kelas VI di SDN 2 Nalu.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh melalui studi dokumentasi nilai rata-rata siswa kelas VI pada semester I, terlihat bahwa capaian belajar siswa bervariasi pada setiap mata pelajaran. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada mata pelajaran PJOK yaitu sebesar 87,54, sedangkan nilai rata-rata terendah terdapat pada mata pelajaran Matematika yaitu sebesar 78,34. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menunjukkan capaian yang relatif rendah dengan rata-rata 79,83. Sementara itu, mata pelajaran lain seperti Agama, IPA, IPS, SBdP, dan Bahasa Inggris berada pada kisaran nilai 80 hingga 84 yang menunjukkan kategori cukup baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa meskipun secara umum rata-rata nilai siswa tergolong memadai, namun terdapat mata pelajaran tertentu yang masih memerlukan perhatian khusus, terutama Matematika yang menjadi mata pelajaran dengan capaian terendah dan berpotensi dijadikan fokus penelitian. Berdasarkan hasil studi dokumentasi, dimana peneliti melakukan analisis data nilai kelas VI pada saat masih semester satu dari seluruh mata pelajaran yang dapat dilihat dari grafik 1.1 di atas, peneliti mendapatkan sebuah wawasan. Dimana matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki rata-rata nilai paling rendah

dari pada mata pelajaran lain. Nilai ini merupakan nilai yang di dapatkan siswa sesudah remedial, yang artinya nilai siswa yang sebelumnya (siswa yang remedial) lebih rendah dari nilai yang mereka dapatkan pada semester 1 ini.

Hal ini didukung dengan hasil observasi, dimana peneliti menemukan siswa cenderung berbicara dengan temannya, dan kurang memerhatikan guru dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang di gunakan adalah model pembelajaran langsung (*direct Instruction*) yang dimana model ini ialah model yang dalam proses pembelajarannya berpusat kepada guru (*teacher-centered*). Juga selain itu media yang guru matematika gunakan ialah media proyektor (Infokus) dengan desain power poin yang biasa-biasa saja. Berdasarkan hasil ini, peneliti berasumsi bahwa guru mata pelajaran matematika memiliki kesulitan dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk siswa.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti mencoba untuk menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* berbantuan *Baamboozle*, yang mana model ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) yang dipadukan dengan media interaktif berbasis tim yaitu media *Baamboozle*. Dengan model ini, di harapkan siswa lebih tertarik dan lebih semangat saat pembelajaran berlangsung, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Lestari & Kurnia, 2023). Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Game seperti *Baamboozle*, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Munawaroh et al., 2024).

Sejumlah penelitian telah mengeksplorasi penerapan *Baamboozle* di berbagai jenjang dan mata pelajaran. (Sari & Ramadan, 2025) menemukan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar PKn siswa SD dengan kontribusi pengaruh sebesar 89,8%. (Firdaus et al., 2025) menunjukkan bahwa model *Team Assisted Individualization* (TAI) berbasis *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar

matematika siswa SD pada pembelajaran siklus. (Azkiyatul Ulya & Sari, 2025) bahwa *Realistic mathematic education* (RME) berbantuan Baamboozle berdampak positif terhadap kemampuan numerasi siswa SD. (Nisvia & Ayu Pratiwi, 2024) menegaskan bahwa model MARS berbantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa SD.

Temuan serupa juga diperoleh (Masita Darman et al., 2024) yang menerapkan PBL berbantuan Game *Baamboozle* pada materi IPA, menghasilkan peningkatan ketuntasan belajar dari 60,87% menjadi 82,61%. Pada konteks internasional, (Lan & Hong, 2025) menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar kosakata bahasa Inggris dan motivasi siswa di Vietnam melalui penggunaan *Baamboozle*. (Alfiah & Sholihah, 2025) mencatat peningkatan keterlibatan verbal, diskusi, dan kolaborasi dalam pembelajaran sains berbasis Game *Baamboozle*. (Habsah et al., 2025) membuktikan bahwa model PBL berbantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD secara signifikan. (Sáez & Espinoza, 2023) menemukan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan kemauan berkomunikasi dalam bahasa Inggris pada pembelajaran privat anak usia 10–11 tahun. Sementara itu, (Dindar et al., 2021) menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis kerja sama maupun kompetisi, termasuk penggunaan media seperti *Baamboozle*, berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi, dengan keunggulan sosial pada mode kerja sama.

Berdasarkan telaah tersebut, terdapat beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, sebagian besar penelitian menggunakan *Baamboozle* dengan model pembelajaran seperti PBL, TAI, RME, atau MARS, namun belum ada yang secara spesifik menggabungkannya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Kedua, penelitian terdahulu banyak menekankan pada mata pelajaran PKn, IPA, dan bahasa, sedangkan kajian pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Ketiga, sebagian penelitian lebih fokus pada motivasi, keterlibatan, atau kemampuan berpikir kritis, sementara pengaruh *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika dalam kerangka NHT belum banyak dieksplorasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pengaruh Model *Cooperative Learning tipe Numbered*

*Heads Together* (NHT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli. Model NHT dipilih karena memiliki karakteristik yang mendorong keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok melalui proses diskusi dan tanggung jawab bersama dalam menjawab pertanyaan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep matematika secara kolektif. Media *Baamboozle*, sebagai platform berbasis permainan (*game-based learning*), sangat cocok dikombinasikan dengan NHT karena keduanya menekankan pada interaktivitas, kolaborasi, dan suasana belajar yang menyenangkan. Kombinasi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sekaligus memberikan kontribusi baru terhadap peningkatan hasil belajar matematika serta memperkaya literatur mengenai integrasi model pembelajaran kooperatif dan media digital interaktif di pendidikan dasar.

Materi yang akan di terapkan pada penelitian ini adalah materi Statistika. Alasannya adalah, kelas VI sekarang telah menempuh semester 2, dan dua BAB telah berlalu, sehingga peneliti memilih untuk meneliti pada materi BAB terakhir yaitu BAB 4 materi statistika.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Statistika Pada Kelas VI SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu) tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Numbered Heads Together* berbantuan media *Baamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 2 Nalu yang berjumlah 295 siswa, dengan sampel penelitian yaitu kelas VI-A (20 siswa) sebagai kelas eksperimen dan VI-B (21

siswa) sebagai kelas kontrol, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, dan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda materi Statistika. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji Independent *Samples t-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **C. Hasil Dan Pembahasan**

#### **Gambaran Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan Media *Baamboozle* dalam Proses Pembelajaran**

Pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen (IV-A) adalah berupa penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* Berbantuan Media *Baamboozle* pada kegiatan pembelajaran di mata pelajaran Matematika materi statistika. Hal-hal yang dilakukan sebelum melaksanakan perlakuan tersebut adalah membuat modul pembelajaran, yang kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas VI SDN 2 Nalu. Setelah itu menyiapkan media pembelajaran serta alat-alat yang akan digunakan, dan menentukan waktu pelaksanaan. Peneliti memberikan perlakuan sebanyak 2 kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan waktunya 2 x jam pelajaran (2 x 35 menit).

Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* Berbantuan Media *Baamboozle*, peneliti dibantu oleh walikelas dalam melakukan pengamatan, dimana walikelas berperan sebagai pengamat dengan tujuan untuk mengamati terlaksananya langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* Berbantuan Media *Baamboozle*. Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* yang dilakukan dengan berbantuan Media *Baamboozle* dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran telah mengikuti langkah-langkah atau sintaks dari model NHT secara sistematis. Hasil pengamatan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Guru

<b>Pertemuan</b>	<b>Rata-rata Skor Aktivitas Siswa</b>
1	88,33
2	93,33

Dari hasil observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru berjalan sangat baik dan meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Guru konsisten menerapkan langkah-langkah pembelajaran berbasis model NHT secara lengkap, mulai dari pembentukan kelompok, penggunaan media *Baamboozle* untuk menyampaikan materi dan latihan, hingga kegiatan evaluasi dan refleksi. Skor observasi guru mengalami peningkatan dari 88,33 menjadi 93,33 yang menandakan perlakuan di pertemuan pertama yang baik dan menjadi semakin baik di pertemuan ke dua.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Siswa

Pertemuan	Rata-rata Skor Aktivitas Siswa
1	90,70
2	91,80

Berdasarkan data observasi siswa per individu , tampak bahwa seluruh siswa terlibat aktif dalam semua tahapan pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan LKPD, dan berpartisipasi dalam permainan *Baamboozle*. Skor rata-rata keterlibatan siswa meningkat dari 90,70 selama pertemuan awal menjadi 91,80 pada pertemuan berikutnya, yang menandakan siswa antusias megikuti pembelajaran di pertemuan pertama, dan semakin antusias mengikuti proses pembelajaran di pertemuan ke dua.

### **Gambaran Hasil Belajar dari Proses Pembelajaran Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan Media *Baamboozle***

Pembelajaran pada kelas VI-A (kelas eksperimen) menggunakan model *Cooperative Learning tipe Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan Media interaktif *Baamboozle*. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan tes sebelum (*Pre-test*) dan setelah (*Post-test*) perlakuan. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata *Pre-test* sebesar 37,50, meningkat menjadi 71,25 pada *Post-test*, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,54.

*N-Gain Score* adalah suatu ukuran yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan (Sukarelawan et al., 2024). *N-Gain Score* digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa secara relatif terhadap skor maksimal yang

mungkin dicapai, sehingga memberikan gambaran yang lebih adil mengenai efektivitas perlakuan. Adapun kategori dalam melihat nilai *N-Gain Score* adalah, jika nilai *N-Gain*  $\geq 0.7$  maka nilai *N-Gain* berkategori tinggi, jika antara 0.3 - 0.69 maka berkategori sedang, dan jika  $< 0.3$  maka berkategori rendah. Berikut merupakan rumus *N-Gian Score*:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimun} - \text{Skor Pretest}}$$

**Gambar 1.** rumus N-Gian Score

Keterangan :

Skor *Pre-test* = skor awal sebelum perlakuan

Skor *Post-test* = skor akhir setelah perlakuan.

Skor maksimum = skor tertinggi yang dicapai yaitu 100.

Untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar secara lebih rinci, berikut disajikan data nilai *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain* per siswa pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.** Nilai Kelas VI-A (Eksperimen)

No.	Inisial Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>
1	R.A	31	94	0.91
2	D.F.P	44	94	0.89
3	A.I	44	94	0.89
4	F.O	50	94	0.88
5	M.K	25	75	0.67
6	A	31	75	0.64
7	N.A	31	75	0.64
8	A.L	44	75	0.56
9	N.A	44	75	0.56
10	N.A.M	31	69	0.55
11	M.S.S	50	75	0.50
12	N.S	38	69	0.50
13	F	19	56	0.46
14	F.H	44	69	0.44
15	M.S	50	69	0.38
16	M.Y	50	69	0.38
17	W.S	25	50	0.33
18	A.F.S	19	44	0.31
19	A.R.A.B	31	50	0.27
20	M.C.F.T	50	56	0.13
	<b>Rata-rata</b>	<b>37.50</b>	<b>71.25</b>	<b>0.54</b>

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dengan *N-Gain* rata-rata 0,54. Sebanyak empat siswa (R.A, D.F.P, A.I, F.O) bahkan mencapai *N-Gain* di atas 0,85, yang menunjukkan peningkatan

sangat tinggi. Sebagian besar siswa lainnya memperoleh peningkatan sedang hingga tinggi. Kemudian pada kelas VI-B (kelas kontrol), pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Pre-test* siswa sebesar 31,55 meningkat menjadi 53,87 pada *Post-test*. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,33, yang termasuk kategori sedang.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut disajikan nilai *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain* setiap siswa pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.** Nilai Kelas VI-B (Kontrol)

No.	Inisial Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>
1	L.M	25	75	0.67
2	S.I	50	81	0.63
3	D.A	44	75	0.56
4	M.A	31	69	0.55
5	J	50	75	0.50
6	R	25	56	0.42
7	A.A.P	31	56	0.36
8	F.S.A.F	31	56	0.36
9	F.S	25	50	0.33
10	N.A	25	50	0.33
11	Z.I	25	50	0.33
12	F.A	31	50	0.27
13	M.A	31	50	0.27
14	S.W.U	31	50	0.27
15	A.M	25	44	0.25
16	Z.N.A	19	38	0.23
17	C.A	25	38	0.17
18	S.A	25	38	0.17
19	A.P.M	38	44	0.10
20	A.S	38	44	0.10
21	R	38	44	0.10
	<b>Rata-rata</b>	<b>31.55</b>	<b>53.87</b>	<b>0.33</b>

Berdasarkan data pada tabel diatas meskipun terdapat peningkatan hasil belajar, namun kenaikan tidak merata dan cenderung lebih rendah dibanding kelas eksperimen. Hanya dua siswa (L.M. dan S.I.) yang mencapai *N-Gain* di atas 0,60, sementara sebagian besar siswa lainnya memperoleh peningkatan di bawah 0,40, bahkan beberapa di antaranya hanya sebesar 0,10 hingga 0,27.

**Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan Media *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Statistika pada Kelas VI SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli**

Untuk mengenai apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Cooperative Learning tipe Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan Media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *parametrik Independent Samples t-Test*.

Uji *Independent Samples t-Test* dipilih karena data hasil belajar (dalam bentuk *N-Gain*) berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji *Independent Samples t-Test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test* pada nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 sehingga nilai Sig. (1-tailed) = 0,0005 < 0,05 (hasil perhitungan dari Sig. (2-tailed) = 0,001 dibagi dua). Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis H<sub>0</sub> yang menyatakan tidak ada perbedaan atau kelas eksperimen tidak lebih baik daripada kelas kontrol ditolak, dan hipotesis H<sub>1</sub> diterima.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa model *Cooperative Learning* tipe NHT berbantuan Media *Baamboozle* lebih berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. (Sari & Ramadan, 2025) menunjukkan bahwa model PBL berbantuan *Baamboozle* efektif meningkatkan hasil belajar PKn, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai *Post-test* menjadi 80,92 dan nilai *R Square* sebesar 89,8%. (Firdaus et al., 2025) juga menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TAI berbasis *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa, dengan kenaikan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II.

Selain itu, (Azkiyatul Ulya & Sari, 2025) membuktikan bahwa *model realistic mathematic education* (RME) berbantuan *Baamboozle* berdampak positif terhadap kemampuan numerasi siswa. (Nisvia & Ayu Pratiwi, 2024) juga menemukan bahwa penggunaan model MARS berbantuan *Baamboozle* meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian (Masita Darman et al., 2024) menguatkan hasil ini, di mana penerapan PBL berbantuan *Baamboozle* pada materi IPA meningkatkan persentase ketuntasan dari 60,87% menjadi 82,61%.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga dapat dikaitkan dengan prinsip teori hasil belajar menurut teori *Taksonomi Bloom* dalam (Nafiati, 2021) yang menekankan pentingnya pengembangan aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Dalam pembelajaran berbasis NHT dan *Baamboozle*, siswa tidak hanya memahami materi (*kognitif*), tetapi juga membangun kerjasama dan tanggung jawab kelompok (*afektif*), serta aktif dalam menjawab kuis dan mengerjakan soal (*psikomotorik*). Ketiga aspek tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

Selain itu, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen juga meningkat karena pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Elemen kompetitif dalam permainan *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sebagaimana juga terlihat pada penelitian (Nisvia & Ayu Pratiwi, 2024) yang menyatakan bahwa *Baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang memotivasi dan mendorong keterlibatan aktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika di tingkat sekolah dasar. Kombinasi antara model NHT dan media *Baamboozle* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan kooperatif berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 2 Nalu pada materi statistika. Proses pembelajaran dengan model ini berjalan efektif, mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta motivasi belajar siswa melalui suasana yang menyenangkan dan interaktif. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dan uji *Independent Samples t-Test* membuktikan adanya perbedaan signifikan dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ .

Dengan demikian, model NHT berbantuan *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi statistika.

### **Daftar Pustaka**

- Alfiah, A., & Sholihah, M. (2025). Boosting elementary science engagement: A qualitative study of baamboozle-based game learning in Indonesian classrooms. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 132–146. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2726>
- Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi pembelajaran. In Perdana Publishing. Perdana Publishing. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB\\_2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf)
- Astutik, P., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis model pembelajaran number head together dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 154–168. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p154-168>
- Azkiyatul Ulya, S., & Sari, Y. (2025). Pengaruh model realistic mathematic education (RME) berbantuan media baamboozle terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SDN Surodadi 1. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 1453. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/177>
- Chamisijatin, L., & Permana, F. H. (2020). Telaah kurikulum (Vol. 1). Universitas Muhammadiyah Malang. <https://books.google.co.id/books?id=cJzzDwAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Dindar, M., Ren, L., & Järvenoja, H. (2021). An experimental study on the effects of gamified cooperation and competition on english vocabulary learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 142–159. <https://doi.org/10.1111/bjet.12977>
- Febriana, R. (2021). Kompetensi guru. Bumi aksara. <https://books.google.co.id/books?id=vp5OEAAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Firdaus, Asriadi, & Pratiwi, T. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI berbasis baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Arasoe. *MACCA: Science-Edu Journal*, 2(2), 406–414. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/msej.v2i2.3102>
- Habsah, I., Habiby, M. N. A., & Putri, L. I. (2025). Implementation of problem based learning model through baamboozle media to improve elementary school english vocabulary. *QOMARUNA: Journal of Multidisciplinary Studies*, 02(02), 37–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.62048/qjms.v2i2.83>

- Kaffa, Z., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Penggunaan model numbered head together untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran tematik terpadu sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 172–176. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/927/833>
- Lan, D. N., & Hong, N. X. (2025). Applying Baamboozle to teach English vocabulary for pre-starter level at a language center in HCMC. *International Journal of Current Science Research and Review*, 08(06), 2707–2723. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V8-i6-03>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14252>
- Masita Darman, N., Kudus, Mardian Arif, R., Haris Panai, A., & Abdullah, G. (2024). Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media game baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 357–364. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16314/9637>
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran interaktif berbantuan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2. *Jiic: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 1(9), 6238–6243. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/1613>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nisvia, R., & Ayu Pratiwi, D. (2024). Implementasi model mars dan media baamboozle untuk meningkatkan motivasi dan berpikir kritis siswa di SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 619–638. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17517>
- Nugroho, B. (2020). Analisis faktor-faktor penyebab kecelakaan lalu lintas pada pengendara sepeda motor (Studi di wilayah polres Sampang) [Universitas Islam Malang]. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/868>
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan anak usia dini menurut undang-undang No, 20 tahun 2003 dan sistem pendidikan islam. *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies*, 3(2), 79–92. [https://doi.org/https://doi.org/10.31943/afkar\\_journal.v3i2.123](https://doi.org/https://doi.org/10.31943/afkar_journal.v3i2.123)
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). Belajar dan Pembelajaran (Sarwandi (ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digital. <http://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15>

- Rahmadania, S., Sitika, A. J., & Darmayanti, A. (2021). Peran pendidikan agama islam dalam keluarga dan masyarakat. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 221–226. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1978>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Sáez, A. R., & Espinoza, A. Q. (2023). Baamboozle’s influence on willingness to communicate in english in small group private lessons. *Journal of Namibian Studies: History ...*, 34(June), 6646–6661. <https://doi.org/10.59670/jns.v34i.2674>
- Sari, N., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengaruh model problem based learning (PBL) berbantuan media baamboozle terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 447–456. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4424>
- Septiani, P. (2023). Implementasi kebijakan kurikulum merdeka belajar dan efektivitas peran guru. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 20, 587–591. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/19777>
- Suparlan, S. (2020). Peran media dalam pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Surawan. (2020). Dinamika dalam belajar (sebuah kajian psikologi pendidikan). *K-Media*. <http://www.digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2619/>
- Suryati, D., Salamah, U., & Mustafiyanti. (2023). Efektivitas penggunaan kurikulum merdeka belajar sebagai pengganti kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4), 142–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.774>
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum merdeka: Transformasi pendidikan SD untuk menghadapi tantangan abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4331/3315>
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan media interaktif baamboozle pada pembelajaran bahasa indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>