

Pengaruh Model *Cooperative Learning* Berbantu *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Kelas Vii Di Smpqta An Nur

Nadia Setiani¹, Ulfa Isni Kurnia²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Aisyah Pringsewu

Corresponding Author : Nadia Setiani, e-mail: nadiasetiani223@gmail.com

Published: September, 2026

ABSTRACT

Minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMPQTA An Nur menjadi fokus utama dalam studi ini. Keterlibatan peserta didik yang tinggi sangatlah krusial dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat aplikatif dan memerlukan interaksi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan model *Cooperative Learning* yang dipadukan dengan media *Baamboozle* dapat mendorong peningkatan keaktifan peserta didik dalam belajar.

Metode penelitian yang digunakan berupa eksperimen dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest*, di mana 30 peserta didik kelas VII dijadikan responden. Instrumen pengumpulan data terdiri dari kuesioner mengenai keaktifan belajar serta tes awal dan tes akhir (*pretest dan posttest*). Dari hasil analisis diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6573, yang dikategorikan sebagai peningkatan sedang.

Data hasil tes terbukti berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas, dengan nilai signifikansi sebesar 0,861 yang melebihi ambang batas 0,05. Sementara itu, hasil uji hipotesis menggunakan teknik *One-Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000, jauh di bawah angka 0,05. Artinya, ada perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* yang didukung oleh penggunaan *Baamboozle* memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Kata kunci : *Cooperative Learning*, *Baamboozle*, Keaktifan Belajar, IPA.

ABSTRACT

The lack of active student participation in science lessons at SMPQTA An Nur is the primary focus of this study. High student engagement is crucial in understanding science concepts that are application-oriented and require active interaction. This research aims to analyse the extent to which the use of the Cooperative Learning model combined with Baamboozle media can encourage increased student activity in learning.

The research method used is an experiment with a One-Group Pretest-Posttest design, where 30 seventh-grade students were selected as respondents. The data collection instruments consisted of a questionnaire on learning activity and pre- and post-tests. The analysis yielded an average N-Gain value of 0.6573, which was categorised as a moderate improvement.

The test results were found to be normally distributed based on the normality test, with a significance value of 0.861, exceeding the threshold of 0.05. Meanwhile, the results of the hypothesis test using the One-Sample T-Test technique yielded a significance value of 0.000, far below the 0.05 threshold. This indicates a significant difference between before and after the intervention, leading to the conclusion that the Cooperative Learning model supported by the use of Baamboozle has a tangible impact on enhancing students' learning activity in the educational process.

Keywords : *Cooperative Learning*, *Baamboozle*, *Learning Activity*, *Science*.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahaman melalui berbagai aktivitas belajar.

Keterlibatan tersebut dapat tercermin melalui interaksi dalam diskusi, perhatian terhadap penjelasan guru, kemampuan memberikan respons, penyelesaian tugas, serta keberanian mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang efektif membutuhkan partisipasi peserta didik secara aktif, baik dalam aspek fisik maupun mental, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih partisipatif. Simanjuntak (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 di SMP Negeri 1 Gangga, keterlibatan aktif peserta didik meningkat dari 56,25% pada siklus pertama menjadi 73,9% pada siklus kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat memberikan kontribusi terhadap terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga berkaitan dengan metode dan strategi yang diterapkan oleh guru. Menurut Eman (dalam Nataliano Busa, 2023), aktivitas belajar tercermin melalui perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan, serta melakukan kerja sama dengan peserta didik lainnya. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran tidak hanya menunjukkan respons terhadap materi yang diberikan, tetapi juga berpartisipasi dalam proses pemecahan masalah dan penyelesaian tugas secara bersama. Rikawati dan Sitinjak (2020) menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik dapat dilihat melalui gairah mengikuti pembelajaran, interaksi dengan pendidik, keterlibatan dalam kerja kelompok, partisipasi selama proses pembelajaran, serta kontribusi dalam menyusun kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Salah satu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik melalui interaksi antarpeserta didik adalah *cooperative learning*. Model ini menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kerja sama, pertukaran gagasan, diskusi, dan pemecahan masalah. Silvi Rahmawati (2024) menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam satu tim. Penerapan model tersebut berorientasi pada peserta didik (*student-centered*) dan dapat menjadi alternatif dalam menghadapi kondisi pembelajaran ketika sebagian peserta didik cenderung pasif, kurang mampu bekerja sama, maupun lebih individualistik.

Efektivitas penerapan model pembelajaran juga dipengaruhi oleh kesesuaian media yang digunakan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajar. *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran secara interaktif. Media ini dapat digunakan dengan perangkat seperti laptop dan proyektor serta menyediakan fitur permainan dan tantangan yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis. Menurut Iskandar et al. (2022), penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik melalui penyajian aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kondisi pembelajaran di SMPQTA An Nur menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam mata pelajaran IPA masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, yaitu Ibu Ulfa Rahma A. Fikria, S.Pd., diketahui bahwa penerapan *cooperative learning* dengan dukungan media *Quizizz* belum mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal. Salah satu kendala yang ditemukan berkaitan dengan kebijakan sekolah yang melarang penggunaan *handphone* selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan media pembelajaran yang memerlukan perangkat pribadi kurang sesuai dengan situasi pembelajaran di sekolah, sehingga interaksi dan aktivitas peserta didik dalam kegiatan kelompok belum berlangsung secara maksimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kondisi lingkungan sekolah, tetapi tetap mampu mempertahankan unsur interaksi dan kolaborasi dalam *cooperative learning*. *Baamboozle* menjadi salah satu alternatif karena dapat digunakan melalui laptop dan proyektor tanpa bergantung pada penggunaan *smartphone* oleh setiap peserta didik. Pengintegrasian media tersebut ke dalam *cooperative learning* diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi dan berpartisipasi, serta mendukung

keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle* terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas VII di SMPQTA An Nur.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *Pre-Experimental Design* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberikan pengukuran awal (*pretest*), perlakuan berupa penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle*, kemudian pengukuran akhir (*posttest*). Rancangan tersebut digunakan untuk menganalisis perubahan tingkat keaktifan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPQTA An Nur yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling dengan pendekatan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPQTA An Nur, Jl. Hanoman, Kutoarjo, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan kegiatan penelitian berlangsung selama empat kali pertemuan pada bulan Februari yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan perlakuan, pengumpulan data, dan analisis data.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, pretest dan posttest, wawancara, serta dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar peserta didik. Kuesioner terdiri atas 21 item pernyataan positif dan negatif dengan empat alternatif jawaban menggunakan skala Likert.

Pengukuran dilakukan melalui tahapan *pretest*, pemberian perlakuan, dan *posttest*. Perlakuan berupa penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle*, sedangkan *pretest* dan *posttest* digunakan untuk memperoleh data sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes terdiri atas 15 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom pada ranah kognitif C1 sampai C4 dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%, sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 21 item kuesioner dinyatakan valid dan memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,913.

Analisa Data

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak **SPSS**. Analisis diawali dengan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui besarnya peningkatan skor peserta didik setelah penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle*. Nilai *N-Gain* selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria *gain score* yang digunakan dalam penelitian. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *One-Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle* terhadap keaktifan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Instrumen

Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Keaktifan Peserta Didik

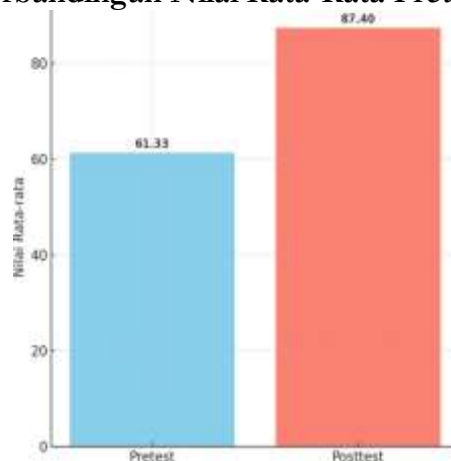
Uji validitas dilakukan terhadap 21 butir pernyataan pada instrumen keaktifan peserta didik menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS versi 26 pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil pengujian, nilai *r-tabel* yang digunakan sebesar **0,355**. Seluruh butir pernyataan memiliki nilai *r-bitung* antara **0,364–0,622**, yang seluruhnya lebih besar daripada *r-tabel* 0,355. Dengan demikian, **21 butir pernyataan dinyatakan valid** dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar **0,913**. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Nilai 0,913 juga berada pada rentang 0,80–1,00 yang dalam kriteria penelitian dikategorikan sebagai reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, 21 butir pernyataan pada kuesioner dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

2. Analisis Data Nilai IPA (*Pretest* dan *Posttest*)

Instrumen tes terdiri atas 15 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom pada ranah kognitif C1 sampai C4, meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi ekologi dan keanekaragaman hayati.

Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan Gambar 1, nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 61,33 dan meningkat menjadi 87,40 pada *posttest*. Selisih nilai rata-rata sebesar 26,07 poin menunjukkan adanya peningkatan capaian peserta didik setelah penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle*.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan capaian peserta didik secara lebih terukur, selanjutnya dilakukan analisis *N-Gain*. Hasil analisis deskriptif *N-Gain* pada 30 peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisis *N-Gain* Peserta Didik

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
30	0,38	0,90	0,6573	0,13519

Berdasarkan Tabel 1, nilai *N-Gain* peserta didik memiliki nilai minimum sebesar 0,38 dan maksimum sebesar 0,90, dengan nilai rata-rata sebesar 0,6573 dan standar deviasi 0,13519. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6573 berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle*, terjadi peningkatan capaian peserta didik pada tingkat kategori sedang.

3. Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data *N-Gain*. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian sebanyak 30 peserta didik. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas *N-Gain*

Varibael	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
<i>N-Gain</i>	0,981	30	0,861

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,861, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *N-Gain* dinyatakan berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan pada analisis statistik parametrik.

4. Uji Hipotesis

Uji *One-Sample T-Test*

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji *One-Sample T-Test* untuk menguji hasil *N-Gain*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *One-Sample T-Test* *N-Gain*

<i>Varibael</i>	t	df	<i>Sig.</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>N-Gain</i>	26,804	30	0,000	0,65900	0,6087	0,7093

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *t* sebesar 26,804 dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *N-Gain* setelah penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozele*. Selanjutnya, skor rata-rata *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,6573, yang termasuk dalam kategori sedang pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozele* dapat meningkatkan capaian peserta didik, dengan tingkat peningkatan berada pada kategori sedang. Pembahasan

Penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozele* menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA. Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Sementara itu, *Baamboozele* menghadirkan unsur permainan, kompetisi, dan interaksi melalui kuis berbasis kelompok sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik dituntut untuk memberikan jawaban secara cepat dan tepat, yang mendorong partisipasi serta menciptakan kompetisi yang sehat antarkelompok. Karakter visual dan interaktif pada *Baamboozele* juga mendukung keterlibatan peserta didik secara emosional dan visual selama proses pembelajaran.

Kondisi tersebut relevan dengan permasalahan pembelajaran IPA yang ditemukan di SMPQTA An Nur, yaitu keterlibatan peserta didik yang sebelumnya masih belum optimal. Setelah penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan *Baamboozele*, peserta didik terlihat lebih terlibat dalam diskusi, mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pemikiran dan ide dalam kelompok kecil. Penggunaan aktivitas yang lebih beragam juga menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan mendukung partisipasi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi, tetapi juga memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan tersebut juga berkaitan dengan karakteristik *cooperative learning* yang menekankan kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi antarpeserta didik. Melalui kerja kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mendiskusikan permasalahan, saling membantu, dan menyampaikan pemikiran dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan *Baamboozele* membuat kegiatan kelompok menjadi lebih menarik karena terdapat unsur permainan dan sistem poin yang dapat mendorong motivasi peserta didik untuk berpartisipasi. Selain itu, media ini dapat digunakan melalui laptop dan proyektor sehingga pelaksanaan kuis tidak harus bergantung pada *smartphone* masing-masing peserta didik. Kondisi tersebut menjadi relevan dengan lingkungan sekolah yang membatasi penggunaan gawai pribadi dalam proses pembelajaran.

Secara kuantitatif, peningkatan tersebut terlihat dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung menggunakan *N-Gain*. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar **0,6573** berada pada kategori **sedang** karena berada dalam rentang $0,30 \leq g < 0,70$. Menurut Husna et al. (2023), rentang tersebut termasuk kategori peningkatan sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozele* terjadi peningkatan capaian peserta didik dibandingkan kondisi sebelum perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model yang diterapkan tidak hanya membuat

pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga mendukung peningkatan capaian peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Hasil analisis statistik semakin memperkuat temuan tersebut. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,861 > 0,05$, sehingga data *N-Gain* dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada analisis parametrik. Selanjutnya, hasil *One-Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor *N-Gain* setelah penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle*.

Peningkatan keaktifan peserta didik juga dapat dilihat dari beberapa aspek aktivitas belajar. Pada aspek **lisan**, peserta didik lebih sering bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi. Pada aspek **visual**, peserta didik lebih memperhatikan materi yang disampaikan guru maupun materi yang ditampilkan melalui *Baamboozle*. Pada aspek **mental**, peserta didik terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama kelompok. Sementara itu, pada aspek emosional, peserta didik menunjukkan kepercayaan diri, antusiasme, dan ketertarikan yang lebih besar selama mengikuti pembelajaran. Keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif berbantuan media interaktif dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih menyeluruh.

Temuan tersebut juga berkaitan dengan proses kognitif peserta didik sebagaimana digambarkan dalam **Taksonomi Bloom**. Soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, hingga menganalisis konsep ekologi dan keanekaragaman hayati. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran tidak hanya mendorong peserta didik untuk menerima informasi, tetapi juga melibatkan proses berpikir pada tingkat kognitif yang lebih tinggi. Keterlibatan peserta didik dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah bersama kelompok memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus meningkatkan partisipasi mereka selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model *cooperative learning* dengan media *Baamboozle* dapat menciptakan pembelajaran IPA yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik. Peningkatan nilai *N-Gain* pada kategori sedang serta hasil uji hipotesis yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan model tersebut diikuti oleh peningkatan capaian peserta didik setelah perlakuan. Dari sisi proses pembelajaran, peserta didik juga menunjukkan keterlibatan melalui aktivitas lisan, visual, mental, dan emosional. Oleh karena itu, *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle* dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran IPA untuk mendorong keaktifan peserta didik, terutama melalui penguatan kerja kelompok, kuis interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPA kelas VII di SMPQTA An Nur. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar $0,6573$ yang termasuk kategori sedang, sedangkan hasil uji *One-Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penerapan model *cooperative learning* berbantuan *Baamboozle* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan peserta didik serta mendorong keterlibatan mereka melalui aktivitas lisan, visual, mental, dan emosional selama pembelajaran.

REFERENCES

- Busa, E. N. (2023). Faktor yang mempengaruhi kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Husna, Z. A., Salimi, M., & Suryandari, K. C. (2023). Pengembangan media cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 123–135. <https://doi.org/10.1234/kalamcendekia.v11i3.56789>
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan aplikasi *Baamboozle* untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik di sekolah dasar Sofyan. *Jurnal*

- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Silvi Rahmawati. (2024). Penerapan model *cooperative learning* terhadap keaktifan peserta didik kelas 3 MDTA Al Farabi. *K-JIE: Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 13.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quizizz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>