



# Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* Berbantuan Media Interaktif *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa

Vira Silvia Rohmah<sup>1</sup>, Durinta Puspasari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: [vira.22175@mhs.unesa.ac.id](mailto:vira.22175@mhs.unesa.ac.id), [durintapuspasari@unesa.ac.id](mailto:durintapuspasari@unesa.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-02	This study aims to determine the effect of implementing the Active Learning Type Quiz Team learning model assisted by Baamboozle interactive media on the learning outcomes of students at SMKN 1 Wonomerto Probolinggo. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a pretest-posttest control group design. The study population consisted of 67 students in the 10th grade Office Management class, which were divided into two groups, namely the experimental class using the Active Learning Type Quiz Team model assisted by Baamboozle and the control class using the Direct Instruction model. Data were collected through tests, interviews, and documentation, then analyzed using normality tests (Kolmogorov-Smirnov), homogeneity tests (Levene's Test), independent samples t-tests, and N-Gain Score tests. The results showed a significant effect on student learning outcomes with a significance value of 0.012 ( $< 0.05$ ) and an average increase of 59.47% in the experimental class. Thus, the application of the Active Learning Type Quiz Team model assisted by Baamboozle interactive media can improve learning outcomes and create an active and enjoyable learning atmosphere.
<b>Keywords:</b> <i>Active Learning Type Quiz Team;</i> <i>Baamboozle;</i> <i>Student Learning Outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-02	Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Active Learning Type Quiz Team</i> berbantuan media interaktif <i>Baamboozle</i> terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Wonomerto Probolinggo. Penelitian ini memanfaatkan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) dan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitiannya berjumlah 67 siswa kelas X Manajemen Perkantoran yang dipisahkan menjadi dua kelompok, yakni kelas eksperimen dengan model <i>Active Learning Type Quiz Team</i> berbantuan <i>Baamboozle</i> dan kelas kontrol dengan model <i>Direct Instruction</i> . Pengumpulan datanya melalui tes, wawancara, dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis dengan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji homogenitas (Levene's Test), uji-t sampel independen (Independent Samples t-Test) dan uji N-Gain Score. Hasil penelitian memperlihatkan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,012 ( $< 0,05$ ) dan peningkatan rata-rata sebesar 59,47% pada kelas eksperimen. Dengan demikian, dengan diterapkannya model pembelajaran <i>Active Learning Type Quiz Team</i> berbantuan media interaktif <i>Baamboozle</i> bisa meningkatkan hasil belajar serta mewujudkan lingkungan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
<b>Kata kunci:</b> <i>Active Learning Type Quiz Team;</i> <i>Baamboozle;</i> <i>Hasil belajar Siswa.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Di Indonesia, pendidikan berperan penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan telah menjadi kebutuhan utama untuk meningkatkan karakter dalam diri manusia (Bararah, 2024). Peningkatan kualitas pendidikan menjadi aspek utama dalam mengembangkan sumber daya manusia yang unggul serta kompetitif di era global (Juita *et al.*, 2024). Pada era digital, teknologi sebagai media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu dalam pencapaian pembelajaran diberbagai jenjang. Pembelajaran ialah proses kegiatan belajar yang dilakukan secara berulang, terencana, dengan tujuan mencapai keterampilan

atau keberhasilan tertentu melalui proses pelajaran (Widyaningsih, 2021). Penggabungan pembelajaran dengan teknologi seperti media interaktif membawa banyak manfaat serta terasa lebih efisien. Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa menambah minat dan semangat belajar siswa (Sari & Munir, 2024).

Selain itu, dalam kegiatan belajar peserta didik, guru juga memegang peranan penting dalam menentukan model pembelajaran yang tepat (Sentosa & Norsandi, 2022). Komponen pada pembelajaran ialah sistem yang saling terhubung serta mempengaruhi satu sama lain dalam proses pembelajaran (Permatasari & Puspasari, 2020). Memungkinkan peningkatan

hasil belajar siswa dengan memanfaatkan model pembelajaran yang tepat. Hasil belajar ialah proses perubahan pada diri individu, mencakup aspek tindakan, nilai, sikap, serta pengetahuan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar (Lauren & Puspasari, 2020). Kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah sangat mempengaruhi kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah (Tarigan *et al.*, 2016).

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Wonomerto, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki 4 bidang kejuruan yaitu, Manajemen Perkantoran, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Bisnis Sepeda Motor, dan Teknik Kendaraan Ringan. Hasil kegiatan *pra-survey* yang telah dijalankan peneliti di SMKN 1 Wonomerto, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Peneliti memperoleh informasi bahwa nilai STS (Sumatif Tengah Semester) mata Pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis kelas X MP (Manajemen Perkantoran) banyak yang mendapatkan dibawah rata rata.

Sekolah ini sudah menerapkan kurikulum Merdeka yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berfokus pada siswa. Namun terlihat banyak siswa belum sepenuhnya mampu belajar secara aktif, karena masih terbiasa dengan teknik pembelajaran konvensional yang berfokus di guru (*Direct Instruction*). Pada saat pembelajaran berlangsung, media yang digunakan yaitu *powerpoint* (PPT) dan ceramah. Namun karena adanya keterbatasan sarana dan prasarana seperti penggunaan LCD yang terbatas, pembelajaran menjadi tidak optimal dan guru saat mengajar hanya berpacuan pada buku dan modul saja.

Dengan adanya permasalahan ini siswa cenderung kurang memahami adanya teknologi media pembelajaran, mengakibatkan siswa pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat para pembelajaran di kelas. Dengan fenomena yang terjadi, akan menjadi salah satu tujuan peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Untuk menyelesaikan masalah ini, dibutuhkan inovasi dalam model pembelajaran yang bisa menciptakan suasana belajar di kelas terlihat aktif, menyenangkan, serta melibatkan siswa secara langsung. Upaya menerapkan model pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* bisa menekankan keterlibatan aktif siswa dalam kelompok untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menjawab kuis akademik secara kompetitif. Melalui interaksi antar anggota

kelompok, siswa dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompoknya (Taufiq, 2020). Selain itu, agar pembelajaran terlihat lebih menarik serta selaras dengan kemajuan teknologi, model *Active Learning Type Quiz Team* dapat dikombinasikan dengan media interaktif *Bamboozle*.

Salah satu contoh media interaktif yang menarik perhatian adalah *Bamboozle*, merupakan sebuah platform dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan kuis berbasis tim. *Bamboozle* dapat diakses melalui website dengan menggunakan internet. *Bamboozle* juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan kuis berbasis tim. Media ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran aktif, seperti kemampuan untuk membuat pertanyaan dengan berbagai format, termasuk pilihan ganda, benar/salah, dan pertanyaan terbuka. Salah satu keunggulan yang dimiliki *Bamboozle* adalah kemampuannya untuk mewujudkan lingkungan belajar yang aktif serta kompetitif yang dapat menambah motivasi belajar siswa.

Selain itu, penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh (Perkasa & Dora, 2022) dengan judul "*The Influence Of Motivation and The Implementation Of Active Learning Team Quiz As A Learning Method On Learning Outcomes Of Economics Students In Sma Negeri I Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman*" yang menunjukkan bahwa Penerapan pembelajaran *active quiz team* memiliki pengaruh yang relevan dan positif pada hasil belajar Pelajaran ekonomi siswa di SMA Negeri I Lubuk Alung. Selain itu, motivasi siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Sama halnya dengan temuan dari Astra, bahwa pada penelitian ini tidak digunakan media interaktif seperti *bamboozle* untuk mengukur keberhasilan penelitian.

Selanjutnya temuan dari (Munawaroh *et al.*, 2024) berjudul "Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2" menunjukkan bahwa Pembelajaran interaktif berbasis media berbasis *Bamboozle* dan model PjBl, bisa menambah motivasi belajar serta mempermudah pemahaman materi pelajaran IPAS kelas 4 SDN Tembong 2. Namun populasi untuk penelitian ini ialah siswa SD serta memanfaatkan model pembelajaran PjBl.

Berdasarkan uraian tersebut, diterapkannya model pembelajaran *Active Learning Type Quiz*

Team berbantuan media interaktif *Bamboozle* diharapkan bisa diterapkan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar. Kombinasi antara model pembelajaran aktif dan media digital interaktif mampu memberikan kesempatan belajar yang bermakna, menyenangkan, serta selaras dengan kebutuhan siswa di era digital. Serta keterbaruan terletak pada kombinasi model *Active Learning Type Quiz Team* dengan media interaktif *Bamboozle* yang diterapkan di SMK. Maka, penelitian ini dijalankan untuk mengkaji pengaruh model *Active Learning Type Quiz Team* menggunakan media interaktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Wonomerto.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dimanfaatkan yakni eksperimen dengan pendekatan *Quasi-Experimental Design*. Serta, desain penelitiannya ialah *pretest-posttest control group design*, yang memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* berbantuan media interaktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan pada SMKN 1 Wonomerto, Kabupaten Probolinggo, beralamat di Jl. Raya Bantaran, Kedung Supit, Kecamatan Wonomerto. Penelitian ini dilaksanakan dari studi pendahuluan hingga selesai dengan perkiraan 3 bulan mulai bulan April sampai Juni 2025.

Populasi penelitian ini yakni keseluruhan siswa kelas X jurusan Manajemen Perkantoran (MP) yang berjumlah 67 siswa dan terbagi menjadi dua kelas, yaitu X MP 1 dan X MP 2. Sampel diperoleh dengan teknik sampling jenuh (total sampling), yang mana semua populasinya menjadi sampel penelitian. Kelas X MP 1 ditetapkan menjadi kelas kontrol, serta kelas X MP 2 menjadi kelas eksperimen.

Pengumpulan datanya melalui tes, wawancara, dan dokumentasi. Pengukuran hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*, wawancara dilaksanakan kepada guru dan siswa untuk memperoleh data pendukung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data siswa, perangkat pembelajaran, dan kegiatan selama penelitian yang dilakukan dengan melalui tahapan uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran soal, serta uji daya pembeda.

Statistik deskriptif dimanfaatkan untuk menganalisis data, yang mencakup uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*), uji homogenitas (*Levene's Test*), serta uji-t sampel independen (*Independent Samples t-Test*) untuk memastikan perbedaan hasil belajar diantara kelas

eksperimen serta kontrolnya. Selain itu, uji *gain score* untuk memastikan meningkatnya hasil belajar setelah menerapkan model *Active Learning Type Quiz Team* berbantuan *Bamboozle*. Adapun pedoman nilai *gain score* yang dipakai untuk penelitian ini, diantaranya:

**Tabel 1.** Nilai Gain Score

Gain-Score (g)	Kategori peningkatan
N-gain > 70	Tinggi
30 ≤ N-gain < 70	Sedang
N - Gain ≥ 30	Rendah

(Sumber: Archambault et al., 2008)

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian, untuk mengukur bagaimana pengaruh suatu model pembelajaran dengan berbantuan media interaktif pada hasil belajar. Berikut hasil analisis datanya:

#### 1. Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

**Tabel 2.** Uji Analisis Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	33	50	30	80	51.88	11.881
Post-Test Eksperimen	33	40	60	100	81.94	8.728
Pre-Test Kontrol	34	35	50	95	68.29	8.926
Post-Test Kontrol	34	35	60	95	76.62	8.860
Valid N (listwise)	33					

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 2 diatas, hasil nilai minimum dan maximum kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memperlihatkan perbedaan nilai yang signifikan. Dengan nilai Post-Test kelas eksperimen 81.94 serta Post-Test kelas kontrol 76.62. Hasil ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* berbantuan Media Interaktif *Bamboozle*, bisa disebutkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

#### 2. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

**Tabel 3.** Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Kontrol	.149	33	.060	.939	33	.084
Post-Test Kontrol	.143	33	.085	.938	33	.080
Pre-Test Eksperimen	.150	33	.056	.948	33	.118
Post-Test Eksperimen	.141	33	.096	.948	33	.115

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk* tabel 3 diatas, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi tersebut melampaui 0,05, maka kesimpulannya, data pada keempat kelompok berdistribusi normal. Artinya, tidak adanya penyimpangan yang

signifikan antara distribusi data penelitian dengan distribusi normal.

3. Hasil Uji Homogenitas

**Tabel 4.** Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR MP Based on Mean	.013	1	65	.910
Based on Median	.018	1	65	.895
Based on Median and with adjusted df	.018	1	62.916	.895
Based on trimmed mean	.015	1	65	.903

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

Hasil uji pada tabel 3, didapatkan nilai signifikansi (Sig.) untuk keempat dasar perhitungan melebihi 0,05, yang bisa diartikan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas varians. Sehingga, data hasil belajar antara kelompok yang dibandingkan bersifat homogen atau sama, dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam penyebaran data antar kelompok.

4. Hasil Uji N-Gain Score

**Tabel 5.** Uji N-Gain Score

N_Gain/Person	Kelas	Statistic		Std. Error
		Mean	Std. Deviation	
Kontrol	Mean	28.6551	4.15414	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	20.2004	
	Upper Bound	37.1067		
	5% Trimmed Mean	29.7556		
	Median	25.0000		
	Variance	586.754		
	Std. Deviation	24.22259		
	Minimum	-50.00		
	Maximum	83.33		
	Range	133.33		
	Interquartile Range	22.50		
	Skewness	-.724	.403	
	Kurtosis	2.825	.788	
	Ekperimen	Mean	59.4687	4.54617
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.2084		
Upper Bound	68.7289			
5% Trimmed Mean	61.9487			
Median	60.0000			
Variance	682.053			
Std. Deviation	26.11576			
Minimum	-25.00			
Maximum	100.00			
Range	125.00			
Interquartile Range	29.56			
Skewness	-1.683	.409		
Kurtosis	3.843	.798		

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

Hasil uji perhitungan N-Gain Score yang diperoleh, memperlihatkan bahwa pada nilai rata-rata (mean) N-Gain Score pada kelas kontrol yakni 28,6551 atau sekitar 28,7%, yang dapat diartikan berkategori tidak efektif. Nilai N-Gain Score minimum di kelas kontrol ialah -50, sedangkan maksimum mencapai 83,33. Sementara itu, nilai rata-rata (mean) N-Gain Score pada kelas eksperimen ialah 59,4687 atau sekitar 59,47%, yang berkategori cukup

efektif. Nilai N-Gain Score minimum di kelas eksperimen ialah -25, serta maksimum mencapai 100. Maka disimpulkan, bahwa pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dibanding kelas kontrolnya.

5. Hasil Uji Independent Sample t-Test

**Tabel 5.** Uji Independent Sample t-Test

Group Statistics		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared	Std. Error of Difference Between Means
Posttest (Kontrol)	Sum of Squares	11.200	65	.17231				
Posttest (Eksperimen)	Sum of Squares	11.200	65	.17231				

  

	Levene's Test of Homogeneity of Variance	F		df1	df2	Sig.	95% Confidence Interval of the Difference		
		Upper Bound	Lower Bound						
Posttest (Kontrol)	0.910	0.000	0.000	65	65	0.332	2.883	-4.889	1.234
Posttest (Eksperimen)	0.910	0.000	0.000	65	65	0.332	2.883	-4.889	1.234

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

Hasil uji tabel 5, didapatkan nilai Sig. (Levene's Test) = 0.910, yang berarti melebihi 0.05. Hasil ini memperlihatkan bahwa varians pada kedua kelompok adalah homogen (sama). Nilai Sig. (2-tailed) 0.012 dibawah 0.05, maka kesimpulannya, terdapat perbedaan signifikan diantara hasil posttest kelompok kontrol serta kelompok eksperimen.

Rata-rata untuk nilai posttest kelompok kontrol ialah 76.62, sedangkan kelompok eksperimen sebanyak 81.94, dengan selisih rata-rata sebesar -5.322. Karena hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen melampaui kelompok kontrolnya, maka disimpulkan bahwa perlakuan untuk kelompok eksperimen dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dibanding kelompok kontrol.

**B. Pembahasan**

Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan peningkatan hasil belajar secara signifikan di kelas eksperimen. Dimana rata-rata *posttest* kelas eksperimen 81,94 serta kelas kontrol 76,62. Pada uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan seluruh kelompok data mempunyai nilai Sig. > 0,05, maka data untuk kelas eksperimen serta kontrol bisa dinyatakan berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas dengan *Levene's Test* mendapatkan nilai Sig. sebanyak 0,910 (> 0,05), artinya varian antar kelompok homogen dan layak untuk dilanjutkan pada uji-t.

Setelah menguji homogenitas dan normalitas data kedua kelompok, uji N-Gain Score memperlihatkan rerata peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen sebanyak 59,47% (berkategori cukup efektif), serta

kelas kontrol hanya 28,65% (kategori tidak efektif). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Active Learning Type Quiz Team* berbantuan media interaktif *Baamboozle* meningkatkan hasil belajar dengan lebih signifikan daripada metode konvensional. Setelah mengetahui selisih nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui uji N-Gain Score, dilanjutkan dengan uji Independent Sample T-Test yang memperlihatkan nilai Sig. (2-tailed) sebanyak 0,012 ( $< 0,05$ ), menandakan adanya perbedaan signifikan diantara kelompok kontrol dan eksperimen. Sehingga, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yaitu adanya pengaruh model pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* berbantuan media interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Wonomerto Probolinggo.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* berbantuan media interaktif *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran aktif berbasis tim saat didalam kelas melalui kegiatan kuis maupun diskusi kelompok yang dapat dikerjakan bersama sama secara kompetitif dan tetap terasa menyenangkan. Hal ini dapat mengurangi rasa bosan siswa saat didalam kelas dan mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan berpartisipasi aktif. Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan (Silberman, 2018) bahwa dengan adanya pembelajaran aktif (*Active Learning*) mendorong partisipasi siswa secara langsung dan meningkatkan retensi pengetahuan. Media interaktif *Baamboozle* berperan besar dalam menumbuhkan motivasi belajar melalui pendekatan *gamification*, di mana siswa belajar sambil bermain dan berkompetisi secara berkelompok dengan mengutarakan pendapat masing masing yang dapat didiskusikan dan selain dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, juga dapat menumbuhkan interaksi sosial yang harmonis antar siswa secara positif.

Berbeda halnya dengan pembelajaran kelas kontrol dilakukan tanpa adanya inovasi dari model pembelajaran ataupun media interaktif yang bisa menambah keaktifan siswa. Pada kelas kelompok kontrol, proses pembelajaran hanya perpusat kepada guru (*Direct*

*Instruction*), yang dalam proses pembelajaran hampir seluruh penyampaian materi oleh guru tanpa melibatkan siswa untuk partisipasi aktif pada pembelajaran. Akibatnya, akan ada lebih sedikit interaksi antara siswa dan guru, serta antara siswa itu sendiri. Tak hanya itu, pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru bisa mengakibatkan siswa mudah bosan saat guru mulai menyampaikan materi, yang mana hasil belajar yang didapatkan tidak maksimal jika dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran interaktif.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data serta pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini yaitu meliputi:

1. Hasil uji *Independent Sample T-Test* memperlihatkan bahwa nilai signifikansi sebanyak 0,012 ( $< 0,05$ ), yang dapat diartikan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Hasil analisis pada uji N-Gain Score memperlihatkan peningkatan rata-rata sebanyak 59,47% pada kelas eksperimen yang berkategori cukup efektif, serta kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan sebesar 28,65% dengan kategori tidak efektif.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* berbantuan media interaktif *Baamboozle* terbukti mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta bisa meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan diterapkan model pembelajaran ini, siswa menjadi lebih mempunyai motivasi serta antusias saat proses pembelajaran di dalam kelas.

##### B. Saran

Merujuk temuan pada penelitian ini, peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan penerapan model pembelajaran *Active Learning Type Quiz Team* secara berkelanjutan seperti adanya dukungan media interaktif seperti *Baamboozle* pada berbagai materi pembelajaran dan variasi bentuk kuis maupun aktivitas pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa

agar tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

2. Bagi peneliti berikutnya yang akan menjalankan penelitian dengan pembahasan yang serupa, bisa dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variabel lain seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, atau kemampuan berpikir kritis serta dapat dilakukan pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran lainnya yang berbeda untuk memperdalam efektifitas dan memperluas penerapan serta relevansi hasil penelitian

#### DAFTAR RUJUKAN

- Archambault, James & Burch, Theresa & Crofton, Michael & McClure, Angela. (2008). The Effects of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques.
- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Astra, I. M., Susanti, D., & Wulandari. (2021). The effects of active learning model team quiz type assisted by animation video on critical thinking ability of high school students. *AIP Conference Proceedings*, 2320. <https://doi.org/10.1063/5.0037590>
- Bararah, I. (2024). Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Unggul Di Era Modern. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 5(1), 214–224. <https://doi.org/10.29103/jspm.v5i1.16046>
- Juita, D. P., Priya, P., Azwardi, M., & Amra, A. (2024). Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Lembaga Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3068–3077. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>
- Lauren, C., & Puspasari, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- 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 Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students' Learning Motivation in Social Science Learning in C. November*, 6238–6243.
- Perkasa, R. D., & Dora, N. (2022). the Influence of Motivation and the Implementation of Active Learning Team Quiz As a Learning Method on Learning Outcomes of Economics Students in Sma Negeri I Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Tarbiyah*, 29(1), 39. <https://doi.org/10.30829/tar.v29i1.1320>
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya. 1. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Silberman, M. L. (2018). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Tarigan, O. A., Kusumah, I. H., & Karo-Karo, U. (2016). Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 124. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3203>
- Taufiq, J. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Team Quiz Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematisiswa Smp. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 3(1), 13–18. <https://doi.org/10.47647/jsh.v3i1.232>
- Widyaningsih, R. O. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation (Investigasi Kelompok) Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di Smkn 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>