

EFEKTIVITAS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN BAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN JURNAL PENYESUAIAN

Intan Larasati¹

Intan_2102106019@mhs.unipma.ac.id, Pendidikan Akuntansi, Universitas PGRI Madiun

Farida Styaningrum²

Faridastyaningrum@unipma.ac.id, Universitas PGRI Madiun

Elly Astuti³

ellyastuti@unipma.ac.id, Universitas PGRI Madiun

Abstrak

Penelitian ini menguji efektivitas integrasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi pada materi jurnal penyesuaian. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya memposisikan TGT sebagai strategi peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum, penelitian ini menawarkan kontribusi ilmiah dengan mengkontekstualisasikan TGT pada materi akuntansi yang memiliki karakter konseptual dan prosedural tinggi, serta mengkaji implikasinya terhadap validitas pembelajaran jangka pendek. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dua siklus pada 30 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Vokasi Madiun. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran, serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan N-gain dan refleksi kualitatif proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang konsisten dari Siklus I ke Siklus II, ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar hingga 100% dan kenaikan nilai N-gain dari kategori sedang ke sedang mendekati tinggi. Secara teoretis, temuan ini memperkuat perspektif pembelajaran humanistik dan kooperatif dalam pendidikan akuntansi, bahwa keterlibatan emosional, interaksi sosial, dan kompetisi positif berbasis permainan digital dapat memfasilitasi pemahaman konsep akuntansi yang kompleks. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi keterbatasan validitas internal, potensi efek pembelajaran jangka pendek, dan kemungkinan *Hawthorne effect*, sehingga hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai bukti efektivitas awal. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan desain pembelajaran akuntansi yang kontekstual, interaktif, dan diuji keberlanjutannya dalam jangka panjang.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, hasil belajar, jurnal penyesuaian, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study examines the effectiveness of integrating the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Baamboozle digital media in improving accounting learning outcomes on adjustment journal material. Unlike previous studies that generally position TGT as a strategy to increase motivation or learning outcomes in general, this study offers scientific contributions by contextualizing TGT in accounting material that has high conceptual and procedural characteristics, as well as examining its implications for the validity of short-term learning. This study used a two-cycle Classroom Action Research design with 30 students in the 11th grade Accounting class at SMK Vokasi Madiun. Data were collected through learning outcome tests that had been tested for validity, reliability, discriminating power, and level of difficulty, and analyzed descriptively and quantitatively using N-gain and qualitative reflection on the learning process. The results showed a consistent increase in learning outcomes from Cycle I to Cycle II, as indicated by an increase in learning completeness to 100% and an increase in N-gain scores from moderate to moderately high. Theoretically, these findings reinforce the humanistic and cooperative learning perspectives in accounting education, namely that emotional involvement, social interaction, and positive competition based on digital games can facilitate the understanding of complex accounting concepts. However, this study also identified limitations in internal validity, the potential for short-term learning effects, and the possibility of the Hawthorne effect, so that the research results are more appropriately understood as preliminary evidence of effectiveness. The implications of this study emphasize the importance of developing contextual, interactive accounting learning designs that are tested for their long-term sustainability.

Keywords: *Teams Games Tournament, learning outcomes, adjusting journal entries, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia industri menuntut lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada bidang akuntansi, untuk memiliki pemahaman konseptual yang kuat serta keterampilan dalam menerapkan siklus akuntansi secara tepat. Pengetahuan akuntansi yang memadai menjadi dasar dalam penyusunan laporan keuangan yang andal, akuntabel, dan sesuai dengan standar yang berlaku (Adang & Christin, 2022). Selain penguasaan materi, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran juga berperan penting dalam membentuk kompetensi akuntansi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Wheaton, 2021).

Namun demikian, kemampuan lulusan SMK pada bidang akuntansi belum sepenuhnya selaras dengan tuntutan industri. Kondisi ini menunjukkan bahwa masalah tidak hanya terletak pada konten kurikulum, tetapi juga pada pendekatan pembelajaran di kelas yang belum optimal dalam membangun penguasaan konsep dan keterampilan aplikatif. Upaya *link and match* melalui magang, sertifikasi kompetensi, dan pelatihan berbasis industri merupakan strategi penting (Asiah et al., 2022), tetapi keberhasilannya sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran di kelas sebagai fondasi awal kompetensi peserta didik.

Dalam pembelajaran akuntansi di SMK, penguasaan siklus akuntansi merupakan kompetensi inti, khususnya pada perusahaan dagang. Materi ini menuntut kemampuan menjelaskan proses secara runtut sekaligus menerapkannya dalam praktik (Meliwati, 2021; Daurrohmah, 2023). Tantangan pembelajaran yang paling kompleks muncul pada tahap penyesuaian dan penyusunan laporan keuangan. Materi jurnal penyesuaian yang menuntut integrasi pemahaman konsep, logika akuntansi, dan ketelitian prosedural (Dewi & Sylvia, 2024).

Hasil observasi dan wawancara awal terhadap siswa kelas XI Akuntansi di salah satu SMK vokasi di Madiun menunjukkan bahwa kesulitan siswa pada materi jurnal penyesuaian tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran yang masih dominan bersifat transmisif. Minimnya simulasi kasus nyata dan penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan peserta didik kesulitan mengaitkan konsep dengan praktik. Selain itu, rendahnya penerapan pembelajaran kolaboratif dan kompetitif secara positif berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sehingga capaian pembelajaran belum optimal.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti matematika (Nasir & Amaliyah, 2024; Pohan et al., 2023), sejarah (Putra et al., 2024), pendidikan jasmani (Istiqomah et al., 2024), serta akuntansi (Lestari & Sukanti, 2017). Namun demikian, secara konseptual sebagian besar penelitian tersebut memposisikan TGT sebagai strategi peningkatan motivasi dan hasil belajar secara umum, tanpa mengkaji kesesuaiannya dengan materi yang memiliki karakter prosedural dan konseptual tinggi seperti jurnal penyesuaian (Soemarna et al., 2025). Secara metodologis, implementasi TGT dalam pembelajaran akuntansi masih jarang dikontekstualisasikan pada logika siklus akuntansi dan ketelitian prosedural yang menjadi sumber utama kesulitan belajar siswa (Nurlaili & Mulyati, 2020).

Untuk menjembatani kesenjangan konseptual dan metodologis tersebut, diperlukan penguatan implementasi TGT melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi akuntansi. Baamboozle merupakan platform permainan edukatif

berbasis web yang memungkinkan pembelajaran berbasis kuis secara berkelompok dengan sistem poin yang fleksibel dan mudah diakses (Aeni et al., 2024; Zuleha et al., 2025). Karakteristik media ini berpotensi mendukung pelaksanaan TGT secara lebih kontekstual melalui penyajian soal berbasis kasus dan kompetisi kelompok yang terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menerapkan model pembelajaran TGT yang dikontekstualisasikan secara khusus pada materi jurnal penyesuaian di SMK dengan dukungan media Baamboozle, guna mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar serta memperkuat pemahaman logika akuntansi peserta didik.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran humanistik menekankan kebebasan siswa untuk berpendapat serta mengembangkan potensi diri secara optimal (Lubis et al., 2024). Carl Rogers, salah satu tokoh utama aliran ini, menekankan pentingnya memperlakukan sesama dengan hormat dan tanpa bias sebagai bagian dari proses pembelajaran yang bermakna (Habsy et al., 2023). Teori humanistik memiliki keterkaitan erat dengan filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, sehingga bersifat lebih abstrak dibandingkan teori pembelajaran yang berlandaskan psikologi perilaku (Syarifuddin, 2022).

Pendekatan ini digunakan karena memungkinkan siswa belajar melalui sudut pandang teman sebaya serta meningkatkan hubungan personal antara individu dan kelompok (Setiadi et al., 2023). Dalam konteks *Teams Games Tournament* (TGT), teori humanistik menjadi relevan karena peserta didik berinteraksi, berkomunikasi, dan bertukar ide dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Nisa et al., 2024).

Teams Game Tournament

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan interaksi sosial, kolaborasi kelompok, dan permainan akademik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Nurhayati, 2023). Wardani et al (2022) menemukan bahwa metode ceramah kurang efektif dibandingkan TGT dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Model ini mengintegrasikan proyek kelompok dengan sistem turnamen, sehingga mendorong partisipasi aktif dan kompetisi positif. Adapun tahapan TGT meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) tindakan, dan (4) observasi (Firmansyah et al., 2019). Dalam setiap tahap, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dengan karakteristik beragam untuk saling mendukung, bekerja sama, dan berbagi ide. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang mengutamakan ketergantungan positif antar anggota kelompok.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan output dari proses interaksi antara aktivitas belajar siswa dan lingkungan belajar yang mendukung (Triana & Sahertian, 2020). Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, kemampuan, dan minat belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup metode pengajaran, media pembelajaran, dan suasana kelas selama proses belajar berlangsung (Sharma & Bumb, 2020). Pemahaman komprehensif tentang faktor-faktor tersebut penting bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Baamboozle

Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui permainan edukatif yang interaktif. Dalam penerapannya, pendidik dapat membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk berkompetisi menjawab pertanyaan menggunakan sistem poin, *power ups*, serta antarmuka sederhana yang mudah diakses tanpa memerlukan akun (Khayyirah et al., 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman konsep peserta didik (Kajori & Hendriana, 2023; Saffitri et al., 2024).. Selain itu, fleksibilitas media ini memungkinkan penyesuaian materi sesuai kebutuhan pembelajaran, termasuk pada materi akuntansi yang kompleks seperti jurnal penyesuaian.

Pengembangan Hipotesis

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran (Cahyaningsih, 2017; Gunarta, 2019; Sugiata, 2018; Fadilla et al., 2023; Apriani et al., 2021). Selain berdampak pada capaian kognitif, TGT juga didokumentasikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Nurhayati, 2023; Pada & Amir, 2022). Secara teoretis, karakteristik tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif dan humanistik yang menekankan keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan penguatan motivasi intrinsik sebagai prasyarat peningkatan hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi jurnal penyesuaian yang menuntut pemahaman konseptual dan ketelitian prosedural (Soemarna et al., 2025; Nurlaili & Mulyati, 2020), efektivitas TGT sangat dipengaruhi oleh media pendukung yang mampu memvisualisasikan konsep, memfasilitasi latihan berulang, dan mendorong keterlibatan seluruh peserta didik. Oleh karena itu, integrasi TGT dengan media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* menjadi relevan. *Baamboozle* menyediakan kuis berbasis permainan dengan sistem poin dan kompetisi kelompok yang sejalan dengan karakteristik TGT, sehingga dapat memperkuat dinamika turnamen, meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik, serta memperkaya proses umpan balik selama pembelajaran. Secara kausal, kombinasi TGT dan *Baamboozle* diperkirakan meningkatkan interaksi kognitif dan afektif peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan asumsi tersebut, hipotesis tindakan penelitian ini adalah:

H1: Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi jurnal penyesuaian.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri Vokasi Madiun yang memiliki program keahlian Akuntansi. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran materi jurnal penyesuaian. Subjek penelitian terdiri atas 30 peserta didik kelas XI Akuntansi yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal, yang menunjukkan bahwa capaian belajar mereka pada materi jurnal penyesuaian masih berada di bawah target yang diharapkan. Materi ini dijadikan fokus penelitian karena memiliki peran penting dalam kurikulum akuntansi serta menuntut pemahaman konsep dan keterampilan penerapan secara langsung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengintegrasikan prinsip-prinsip teori humanistik untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Baamboozle, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, serta menyiapkan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penerapan rencana pembelajaran di kelas, kemudian diamati aktivitas dan partisipasi peserta didik selama proses berlangsung. Data hasil observasi selanjutnya dianalisis pada tahap refleksi untuk menilai efektivitas tindakan dan merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan. Sebelum digunakan, instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya dengan bantuan program SPSS. Uji daya pembeda dihitung dengan rumus yang dikembangkan (Fatimah & Alfath, 2019) sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

$$P_A = \frac{BA}{JA}$$

$$P_B = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

- P_A : benar kelompok atas
 P_B : benar kelompok bawah
 BA : responden benar kelompok atas
 BB : responden benar kelompok bawah
 JA : kelompok atas
 JB : kelompok bawah

Tabel 1 interpretasi uji daya beda

Koefisien	Interprestasi
0,00 - 0,20	Kurang
0,20 - 0,40	Cukup
0,40 - 0,70	Baik
0,70 - 1,00	Sangat Baik

Penelitian ini juga melakukan pengkategorian tingkat kesukaran soal untuk memastikan bahwa setiap butir tes memiliki proporsi kesulitan yang seimbang. Langkah ini bertujuan agar instrumen tes dapat mengukur kemampuan peserta didik secara optimal dan objektif. Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan menggunakan Microsoft Excel dengan rumus berikut (Fatimah & Alfath, 2019):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

- P : Soal sukar
 B : Siswa benar
 JS : Keseluruhan peserta didik

Tabel 2 interpretasi kesukaran soal

Koefisien	Interpretasi
0,00 - 0,29	Sukar
0,30 - 0,69	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Analisis peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan perhitungan *N-gain* ternormalisasi untuk menilai efektivitas tindakan pembelajaran yang diterapkan. Perhitungan *N-gain* mengacu pada (Oktafiani & Damayanti, 2024) dengan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Nilai post test} - \text{nilai pre test}}{100 - \text{nilai pre test}}$$

Tabel 3 interpretasi N-Gain

Besarnya N-Gain	Interpretasi
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \langle g \rangle \geq 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Kriteria ketuntasan belajar peserta didik dinyatakan tercapai apabila memperoleh nilai sebesar ≥ 75 , sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di SMK Vokasi Madiun. Proses tindakan dihentikan apabila 80% dari total peserta didik yang mengikuti tes telah mencapai nilai KKM (Hadijah et al., 2020). Adapun rumus untuk menghitung ketuntasan belajar mengacu pada (Puspitasari et al., 2023) :

$$\text{Ketuntasan Klasik} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4 menyajikan hasil evaluasi kualitas instrumen pada Siklus I. Penelitian ini menggunakan 20 butir soal yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Variasi indeks daya pembeda, mulai dari kategori kurang efektif hingga baik, serta tingkat kesukaran yang berada pada rentang sukar sampai sedang menunjukkan bahwa instrumen cukup sensitif dalam membedakan kemampuan peserta didik. Kondisi ini penting bagi validitas internal penelitian karena memastikan bahwa perubahan hasil belajar tidak semata-mata disebabkan oleh instrumen yang terlalu mudah atau tidak diskriminatif, melainkan merefleksikan proses pembelajaran yang berlangsung.

Tabel 4 Uji Prasyarat Siklus 1

Soal No	Validitas		Reliabilitas		Daya beda		Kesukaran soal	
	R hitung	R tabel		Nilai reliabilitas	indeks	Kesimpulan	Indeks	Kesimpulan
1	0,447				0,47	Baik	0,43	Sedang
2	0,539				0,67	Baik	0,6	Sedang
3	0,402				0,2	Kurang	0,67	Sedang
4	0,502	0,361	0,898	0,6	0,47	Baik	0,43	Sedang
5	0,432				0,33	Cukup	0,23	Sukar
6	0,456				0,33	Cukup	0,3	Sedang
7	0,517				0,47	Baik	0,37	Sedang

8	0,708	0,47	Baik	0,63	Sedang
9	0,556	0,6	Baik	0,43	Sedang
10	0,53	0,4	Baik	0,53	Sedang
11	0,432	0,2	Kurang	0,23	Sukar
12	0,676	0,33	Cukup	0,57	Sedang
13	0,787	0,47	Baik	0,7	Mudah
14	0,515	0,33	Cukup	0,3	Sedang
15	0,486	0,2	Kurang	0,3	Sedang
16	0,5	0,33	Cukup	0,3	Sedang
17	0,433	0,33	Cukup	0,37	Sedang
18	0,437	0,4	Cukup	0,47	Sedang
19	0,664	0,47	Baik	0,43	Sedang
20	0,451	0,4	Cukup	0,27	Sukar

Hasil tindakan pada Siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 52,67 pada pre-test menjadi 69 pada post-test. Namun, tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 33,33%, dengan 66,67% peserta didik masih berada di bawah KKM. Peningkatan ini menunjukkan adanya dampak awal penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), tetapi belum mencerminkan efektivitas optimal. Pada tahap ini, peningkatan hasil belajar cenderung bersifat jangka pendek (*short-term learning effect*), karena peserta didik masih berada pada fase adaptasi terhadap model pembelajaran, mekanisme turnamen, dan penggunaan media Baamboozle.

Refleksi Siklus I mengidentifikasi sejumlah faktor non-instruksional yang berpotensi memengaruhi validitas internal, seperti ketidaksiapan peserta didik dalam memahami alur turnamen, rendahnya kepercayaan diri untuk berpartisipasi aktif, serta dinamika kelompok yang belum stabil. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada Siklus I belum sepenuhnya dapat diatribusikan pada efektivitas TGT, melainkan masih dipengaruhi oleh kondisi proses pembelajaran yang belum terkonsolidasi secara optimal. Oleh karena itu, perbaikan strategi dilakukan pada Siklus II melalui penegasan aturan partisipasi, rotasi kelompok, serta penguatan diskusi.

Sebagai pembandingan, Tabel 5 disajikan untuk menunjukkan hasil uji prasyarat instrumen pada Siklus II. Instrumen tetap memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, namun tingkat kesukaran soal didominasi kategori mudah. Kondisi ini berbeda dengan Siklus I dimana indeks kesukaran butir berada pada rentang sedang hingga sukar. Setelah dilakukan pengulangan materi dan penyempurnaan instrumen pada Siklus II, sebagian besar butir berpindah ke kategori mudah. Perbedaan karakteristik ini perlu dicermati secara kritis karena tingkat kesukaran yang lebih rendah berpotensi berkontribusi terhadap peningkatan skor post-test yang lebih tinggi.

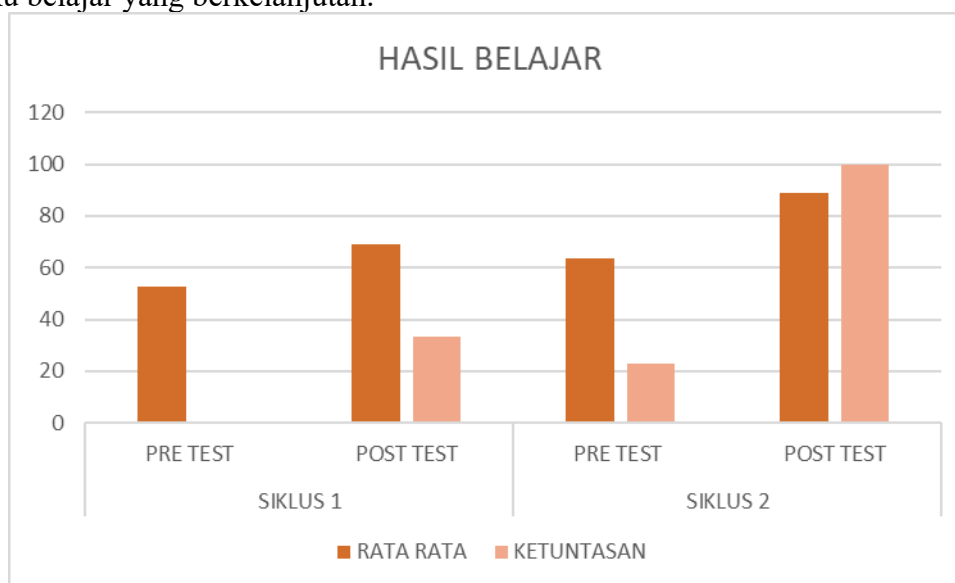
Tabel 5 Uji Prasyarat Siklus 2

Soal No	Validitas		Reliabilitas		Daya beda		Kesukaran soal	
	R hitung	R tabel	Nilai reliabilitas		indeks	Kesimpulan	Indeks	Kesimpulan
1	0,473				0,13	Kurang	0,93	Mudah
2	0,504				0,2	Kurang	0,9	Mudah
3	0,415	0,361	0,817	0,6	0,07	Kurang	0,97	Mudah
4	0,415				0,07	Kurang	0,97	Mudah
5	0,435				0,2	Kurang	0,9	Mudah
6	0,542				0,27	Cukup	0,87	Mudah

7	0,445	0,4	Cukup	0,8	Mudah
8	0,504	0,2	Kurang	0,9	Mudah
9	0,472	0,2	Kurang	0,83	Mudah
10	0,5	0,33	Cukup	0,83	Mudah
11	0,548	0,2	Kurang	0,77	Mudah
12	0,481	0,27	Cukup	0,87	Mudah
13	0,473	0,13	Kurang	0,93	Mudah
14	0,584	0,33	Cukup	0,83	Mudah
15	0,542	0,27	Cukup	0,87	Mudah
16	0,573	0,27	Cukup	0,87	Mudah
17	0,377	0,33	Cukup	0,77	Mudah
18	0,435	0,2	Kurang	0,9	Mudah
19	0,524	0,2	Kurang	0,77	Mudah
20	0,389	0,53	Kurang	0,73	Mudah

Pada akhir Siklus II, nilai rata-rata pre-test meningkat dari 63,83 menjadi 88,83 pada post-test, dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Mengacu pada kriteria Hadijah et al (2020), tindakan dihentikan karena lebih dari 80% peserta didik telah memenuhi KKM. Meskipun capaian ini menunjukkan keberhasilan tindakan, peningkatan yang sangat tinggi dalam waktu relatif singkat perlu ditafsirkan secara hati-hati. Selain pengaruh pembelajaran, capaian tersebut berpotensi dipengaruhi oleh meningkatnya familiaritas peserta didik terhadap format soal, pola aktivitas pembelajaran, serta intensitas perhatian guru selama penelitian berlangsung. Hasil ini sejalan dengan temuan Nuraina et al (2022) yang menunjukkan peningkatan signifikan melalui penerapan TGT berbantuan media permainan.

Perubahan tingkat ketuntasan belajar antar siklus divisualisasikan pada Gambar 1 untuk memperjelas perbandingan pre-test dan post-test. Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa ketuntasan meningkat dari 0% menjadi 33,33% pada Siklus I dan meningkat dari 23% menjadi 100% pada Siklus II. Peningkatan ketuntasan pada Siklus II selain mencerminkan peningkatan pemahaman konsep jurnal penyesuaian, juga membuka kemungkinan terjadinya *Hawthorne effect*, yaitu peningkatan performa peserta didik karena kesadaran bahwa mereka sedang diamati dalam suatu penelitian (Syahdan, 2019). Efek ini dapat memperkuat motivasi dan keterlibatan peserta didik secara sementara, tetapi belum tentu mencerminkan perubahan perilaku belajar yang berkelanjutan.



Gambar 1 Pre Test Post Test

Analisis lebih lanjut melalui uji N-gain yang disajikan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain meningkat dari 0,32 pada Siklus I menjadi 0,68 pada Siklus II, keduanya berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan adanya perbaikan hasil belajar yang konsisten, namun belum mencapai kategori tinggi, sehingga memperkuat interpretasi bahwa dampak pembelajaran masih bersifat sedang dan berjangka pendek.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain Siklus 1 dan 2

Siswa	Siklus 1		N-Gain siklus 1	Siklus 2		N-Gain siklus 2
	Pre test	Post test		Pre test	Post test	
1	50	85	0,70	55	85	0,67
2	45	75	0,55	60	95	0,88
3	65	70	0,14	70	90	0,67
4	60	80	0,50	75	85	0,40
5	45	60	0,27	55	75	0,44
6	65	65	0,00	75	100	1,00
7	25	75	0,67	50	100	1,00
8	70	80	0,33	80	90	0,50
9	65	70	0,14	70	85	0,50
10	55	75	0,44	70	85	0,50
11	45	65	0,36	65	90	0,71
12	65	70	0,14	70	85	0,50
13	55	75	0,44	65	95	0,86
14	50	65	0,30	60	100	1,00
15	50	65	0,30	60	90	0,75
16	35	55	0,31	40	90	0,83
17	70	75	0,17	70	80	0,33
18	50	80	0,60	75	100	1,00
19	60	65	0,13	60	80	0,50
20	35	65	0,46	55	85	0,67
21	65	70	0,14	70	85	0,50
22	50	65	0,30	65	90	0,71
23	65	65	0,00	65	80	0,43
24	50	55	0,10	55	90	0,78
25	55	60	0,11	60	80	0,50
26	35	70	0,54	65	75	0,29
27	55	70	0,33	65	100	1,00
28	45	55	0,18	50	95	0,90
29	50	75	0,50	70	95	0,83
30	50	70	0,40	70	90	0,67
Mean			0,32		0,68	

Hasil penelitian ini selaras dengan teori pembelajaran humanistik yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik, pengembangan potensi individu, interaksi sosial, serta terciptanya suasana belajar yang positif sebagai prasyarat peningkatan hasil belajar (Habsy et al., 2023). Temuan ini diperkuat oleh Puspitasari et al (2023) yang menunjukkan bahwa penggabungan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media Baamboozle mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta

didik. Konsistensi hasil penelitian ini juga terlihat pada studi Padli et al. (2024) dan Sugiata (2018) yang melaporkan bahwa penerapan TGT efektif meningkatkan ketuntasan dan hasil belajar secara bertahap, serta temuan Rahayu et al. (2021) yang menunjukkan peningkatan nilai N-gain melalui integrasi model pembelajaran dengan media inovatif. Selain itu, Irwandi & Fajeriadi (2020) serta Nurrafida & Qosyim (2019) mendokumentasikan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dan pemilihan model pembelajaran yang tepat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, dari perspektif teoretis dan metodologis, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Keterbatasan validitas internal, perbedaan karakteristik instrumen evaluasi antar siklus, potensi efek pembelajaran jangka pendek, serta kemungkinan terjadinya *Hawthorne effect* menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan TGT berbantuan Baamboozle dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai efektivitas jangka pendek. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji keberlanjutan dampak pembelajaran dalam jangka panjang serta mengendalikan pengaruh variabel eksternal agar implikasi teoretis dan praktisnya dapat dipastikan secara lebih komprehensif.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif Baamboozle mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi peserta didik pada materi jurnal penyesuaian. Peningkatan ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata post-test dari 69 pada Siklus I menjadi 88,83 pada Siklus II, peningkatan ketuntasan belajar dari 33,33% menjadi 100%, serta peningkatan nilai N-gain dari 0,32 menjadi 0,68 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi TGT dan Baamboozle efektif dalam meningkatkan keterlibatan, interaksi sosial, dan pemahaman konsep akuntansi yang bersifat konseptual dan prosedural. Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pendekatan pembelajaran humanistik dan kooperatif dalam pendidikan akuntansi, khususnya peran motivasi intrinsik dan suasana belajar positif dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara proporsional dengan mempertimbangkan keterbatasan yang ada. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta didik terbatas, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam waktu relatif singkat berpotensi dipengaruhi oleh efek pembelajaran jangka pendek, perbedaan karakteristik instrumen evaluasi antar siklus, serta kemungkinan terjadinya *Hawthorne effect*. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji keberlanjutan dampak pembelajaran TGT berbantuan Baamboozle dalam jangka panjang, melibatkan sampel yang lebih luas, serta mengontrol variabel eksternal agar kontribusi teoretis dan praktisnya terhadap literatur pendidikan akuntansi dapat dipastikan secara lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang, F., & Christin, J. (2022). Pelatihan Mengenai Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Pembalik Bagi Siswa SMA Katolik Ricci I. *Seri Seminar Nasional Ke-IV Universitas Tarumanegara Tahun 2022 (SERINA UV UNTAR 2022) Pemberdayaan Dan Perlindungan Konsumen Di Era Ekonomi Digital*, 1347–1354. <https://doi.org/10.24912/pserina.v2i1.19910>
- Aeni, N., Nur, S., Limbong, S., & Yunus, M. (2024). Promoting EFL Students' Engagement by Using Bamboozle: Digital Game-Based Learning in Indonesian Higher Education. *Journal of English Education and Teaching*, 8(3 SE-Articles), 508–527.

- <https://doi.org/10.33369/jeet.8.3.508-527>
- Apriani, N., Putri, T. E., & Umiyati, I. (2021). the Effect of Tax Avoidation, Exchange Rate, Profitability, Leverage, Tunneling Incentive and Intangible Assets on the Decision To Transfer Pricing. *JASS (Journal of Accounting for Sustainable Society)*, 2(02), 14–27. <https://doi.org/10.35310/jass.v2i02.672>
- Asiah, A., Sanusi, A., & Mulyanto, A. (2022). Implementation of the Partnership for SMKN 1 Cihampelas with the Industrial World (DUDI) to improve the competence of graduates. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences (IJHESS)*, 1(4), 303–311.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TipeTeam Games Tournamnet (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Daurrohmah, E. W. (2023). The Development Process of Innovation of Accounting Cycle Simulation. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 24(1), 1–8. <https://doi.org/10.33830/ptjj.v24i1.4266.2023>
- Dewi, S., & Sylvia. (2024). Pelatihan Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Bagi Siswa Siswi SMA. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 7(1), 45–54.
- Fadilla, R., Ulumudin, A., & Wibowo, T. (2023). *JURNAL NALAR PENDIDIKAN ISSN [E]: 2477-0515 ISSN [P]: 2339-0794 Online : https://ojs.unm.ac.id/nalar PENERAPAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGANALISIS KEBAHASAAN ARTIKEL KELAS XII IPS 1 SMA NEGERI 2 THE USE OF WORDWALL MEDIA IN LE. 11*, 51–56. <https://doi.org/10.26858/jnp.v11i1>.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104–113. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Habsy, B. Al, Oktafiani, F., Salsabila, D. M., & Zahro, C. I. (2023). Teori Humanistik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162>
- Hadijah, S., Aulia, L., & Eviyanti, C. Y. (2020). Profil Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh. *Numeracy*, 7(2), 309–323. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1256>
- Irwandi, I., & Fajeriadi, H. (2020). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA di Kawasan Pesisir, Kalimantan Selatan. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 1(2), 66. <https://doi.org/10.20527/binov.v1i2.7859>
- Istiqomah, U. Y., Yudanto, Komari, A., Hastuti, Tri Ani, & Ngatman. (2024). Correlation of The Use of Tgt Learning With The Participation and Learning Outcomes of Female Students in The Class Xi Physical Education Lessons of Sma Negeri 4 Singkawang. *International Journal of Social Science and Human Research*, 07(11), 8568–8572. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i11-49>
- Kajori, F. I., & Hendriana, B. (2023). Improving Students' Mathematical Communication Ability Through Problem-Based Learning Assisted By Baamboozle. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(3), 893–904.

- <https://doi.org/10.31943/mathline.v8i3.467>
- Khayyirah, S., Islami, N., & Zulhelmi, Z. (2024). Effectiveness of the STAD-Type Cooperative Learning Model Assisted by Baamboozle Game to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 8(2), 294. <https://doi.org/10.31258/jes.8.2.p.294-301>
- Lestari, N., & Sukanti, S. (2017). Implementasi Model Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 1–9. <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14806>
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Meliwati, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Langsung Pendekatan Problem Posing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. *Jurnal Kiprah*, 9(2), 82–89. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i2.3287>
- Nasir, I. S., & Amaliyah, N. (2024). The Effect Of TGT (Team Games Tournament) Learning Model Assisted By Crossword Puzzle Media For Learning Outcomes In Mathematics. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 4(11), 10797–10809. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i11.1558>
- Nisa, S. K., Mulyati, R. N., Kawali, N. B., & Alur, H. (2024). Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di Sekolah Dasar. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1308–1313.
- Nuraina, E., Nasih, M., & Agustia, D. (2022). Political Connection, Foreign Institutional Investors and Tunneling: Evidence From Indonesia. *Business: Theory and Practice*, 23(2), 417–426. <https://doi.org/10.3846/btp.2022.16025>
- Nurhayati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Game Turnamens) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan. *Journal on Education*, 5(4), 16786–16809. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2875>
- Nurlaili, F., & Mulyati, B. (2020). *An Analysis of Students' Difficulties in Completing of the Adjustment Entries*. 410(Imcete 2019), 216–218. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200303.051>
- Nurrafida, S. T., & Qosyim, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Sistem Gerak Manusia Setelah Diterapkan Model Collaborative Learning. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 7(3), 333–337.
- Oktafiani, D. F., & Damayanti, H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Kelas VIII-D di SMP N 11. ... *Tindakan Kelas*, 362–370.
- Pada, A., & Amir, F. (2022). Elevating Social Sciences Learning Outcomes: TGT Type Cooperative Learning Model. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 620–626. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.54046>
- Padli, M. F., Irfan, M., & Rohana. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Takalar. *Pinisi Journal of Education*, 4(6).
- Pohan, R. F., Rambe, M. R., & Arifitriana, W. (2023). Application of the Team Games Tournament (Tgt) Model To Improve Basic Mathematics Learning Outcomes for Civil Engineering Students. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 102–112. <https://doi.org/10.15408/ajme.v4i2.25240>
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot

- terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>
- Putra, F. A. D., Sumantri, P., & Nasution, I. M. (2024). the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Improve History Learning Outcomes for Class XII IPS. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 473–480. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30219>
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1233–1240. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9519>
- Setiadi, W. A., Aryani, D., & Fu'adin, A. (2023). Teori Belajar Humanistik Terhadap Motivasi Siswa Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 1(6), 632–635. <https://doi.org/10.62379/jishs.v1i6.887>
- Sharma, S., & Bumb, A. (2020). Factors affecting college students' effectiveness for cooperative learning through structural equation modelling. *Universal Journal of Educational Research*, 8(9), 4080–4088. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080933>
- Soemarna, R. K., Kurjono, & Setiawan, Y. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Jurnal Penyesuaian (Studi Kasus pada Siswa SMK Kiansantang Bandung). *Journal of Finance, Entrepreneurship, and Accounting Education Research*, 4(3), 238–257.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidik Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.62091>
- Syahdan. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Ketuntasan Belajar Melalui Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Pemodelan Siswa Kelas VII MTS. Baiturrahim Kabar Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Tahun Pelajaran 2019/2020. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 317–338.
- Syarifuddin, S. (2022). Teori Humanistik Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 106–122. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.837>
- Trianah, & Sahertian, P. (2020). Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sosial dan Pergaulan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 14(1), 7–14. <https://doi.org/10.21067/jppi.v14i1.4765>
- Wardani, D. K., Huda, S. A. A., & Al-Adawiyah, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(3), 41–47. <https://doi.org/10.32764/joems.v5i3.727>
- Wheaton, M. (2021). Why student engagement in the accounting classroom matters. *Journal of Applied Learning and Teaching*, 4(1), 72–81. <https://doi.org/10.37074/jalt.2021.4.1.3>
- Zuleha, J., Aulia, N. F., Fahada, N., & Putra, S. K. (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 SE-Articles), 191–201. <https://doi.org/10.51178/ce.v6i2.2628>