

**PENGEMBANGAN ASESMEN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS WEBSITE BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PEMASARAN SMKS KETINTANG SURABAYA**

Elena Dwi Putri Sumali<sup>1</sup>, Tri Sudarwanto<sup>2</sup>

Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

[elenadwi.22023@mhs.unesa.ac.id](mailto:elenadwi.22023@mhs.unesa.ac.id), [trisudarwanto@unesa.ac.id](mailto:trisudarwanto@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan kurangnya variasi instrumen asesmen interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMKS Ketintang Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengetahui tanggapan siswa terhadap instrumen asesmen model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis website *Baamboozle*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses pengembangan melalui lima tahapan ADDIE menghasilkan produk asesmen digital di platform *Baamboozle* yang diintegrasikan dengan model TGT sebagai treatment pembelajaran, namun tetap menggunakan pre-test dan post-test secara individu. Kelayakan produk dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan validasi ahli materi sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 95%, dan ahli asesmen sebesar 96%. Tanggapan siswa berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh skor sebesar 92,67% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan capaian hasil belajar, penggunaan asesmen ini mampu memberikan dampak positif pada peningkatan pemahaman siswa secara mandiri. Kesimpulannya, asesmen model TGT berbasis website *Baamboozle* layak digunakan sebagai inovasi instrumen penilaian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada elemen proses bisnis pemasaran.

Kata Kunci : Asesmen, *Baamboozle*, Dasar-Dasar Pemasaran, Hasil Belajar. *Teams Games Tournament* (TGT),

*Abstract*

*This research is motivated by the low learning outcomes and lack of variety of interactive assessment instruments in the subject of Marketing Fundamentals at SMKS Ketintang Surabaya. The purpose of this research is to develop, test the feasibility, and find out students' responses to the Teams Games Tournament (TGT) model assessment instrument based on the Baamboozle website. This type of research is research and development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The results of the study show that the development process through five stages of ADDIE produces a digital assessment product on the Baamboozle platform which is integrated with the TGT model as a learning treatment, but still uses pre-test and post-test individually. The feasibility of the product was declared "Very Feasible" based on the validation of material experts by 94%, linguists by 95%, and assessment experts by 96%. Student responses based on the student response questionnaire obtained a score of 92.67% with a category of "Very Eligible." Based on learning achievement results, the use of this assessment is able to provide a positive impact on the improvement of students' independent understanding. In conclusion, the TGT assessment model based on the Baamboozle website is feasible to use as an innovative assessment instrument to improve student learning outcomes in the marketing business process element.*

*Keywords: Assessment; Baamboozle; Development; Marketing Basics; Teams Games Tournament (TGT)*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya terobosan dalam proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan

berpikir kritis, kolaboratif, kontekstual, serta keterampilan komunikasi. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang aktif, berpusat pada peserta didik, serta mendorong pemecahan masalah melalui

pengalaman belajar yang bermakna (Kemendikbudristek, 2022). Pusat Asesmen Pendidikan (2023) mengungkapkan bahwa 47% siswa SMK masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak maupun dalam mengaitkannya dengan praktik pemasaran secara nyata. Kondisi ini diperkuat dengan fakta di SMKS Ketintang Surabaya, di mana hasil penilaian akhir semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa dari 36 siswa, sebanyak 31 siswa (86%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70). Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi peran guru dengan variasi metode yang terbatas, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam proses penilaian.

Kemajuan teknologi digital turut membuka peluang baru dalam dunia pendidikan melalui pemanfaatan platform berbasis web yang memungkinkan terciptanya pembelajaran interaktif. UNESCO (2022) menyebutkan bahwa pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif sekaligus bersifat personal. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2023) mencatat jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 215 juta orang, yang membuka peluang luas bagi penerapan asesmen digital. Saat ini, aplikasi berbasis permainan seperti Kahoot, Quizizz, dan Baamboozle semakin banyak dimanfaatkan guru untuk merancang asesmen yang lebih menarik. Mengintegrasikan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan platform seperti Baamboozle merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SMK, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran yang menuntut pemahaman elemen proses bisnis seperti analisis kebutuhan konsumen hingga evaluasi layanan.

Menurut Yuliana (2024) Penerapan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa efektivitas pencapaian kompetensi tersebut terhambat oleh instrumen asesmen yang masih bersifat konvensional dan kurang inovatif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa karena proses penilaian tidak mampu menyajikan tantangan yang

interaktif. Di sisi lain, guru juga menghadapi kesulitan dalam menyusun instrumen asesmen yang bervariasi sekaligus melakukan pengolahan nilai secara cepat dan akurat. Evaluasi terhadap sistem yang berjalan menunjukkan bahwa penggunaan asesmen tertulis mengakibatkan beban kerja administratif guru menjadi sangat tinggi, terutama dalam proses koreksi manual yang memakan banyak waktu. Hal ini seringkali menyebabkan umpan balik (*feedback*) hasil belajar tidak dapat diberikan kepada siswa secara instan, sehingga diperlukan pengembangan instrumen asesmen berbasis digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus efisiensi evaluasi terhadap proses bisnis pemasaran digital.

Integrasi model TGT dengan platform website Baamboozle menawarkan keunggulan dalam menciptakan ekosistem asesmen yang interaktif dan kolaboratif. Model TGT, yang memiliki komponen utama berupa persaingan antar tim dalam sebuah turnamen, menjadi lebih dinamis ketika dipadukan dengan fitur-fitur permainan di Baamboozle. Berbeda dengan platform kuis digital lainnya, Baamboozle dirancang dengan sistem kontrol terpusat oleh guru yang memungkinkan pertanyaan ditampilkan secara klasikal. Hal ini mendukung penerapan sintaks TGT secara lebih efisien karena guru dapat memandu jalannya turnamen secara langsung, memicu diskusi antar anggota kelompok sebelum menjawab, dan memberikan poin secara instan yang meningkatkan adrenalin serta motivasi belajar siswa. Menurut Huda (2019) menegaskan bahwa TGT mampu memperkuat interaksi antarsiswa dan meningkatkan kerja sama dalam memahami konsep. Melalui perpaduan ini, asesmen tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan sebuah tantangan permainan yang mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, penelitian ini difokuskan pada beberapa permasalahan utama yang dirumuskan secara komprehensif. Fokus utama penelitian adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan asesmen model TGT berbasis *website* Baamboozle pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMKS Ketintang Surabaya dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan instrumen asesmen tersebut berdasarkan penilaian para ahli

materi, ahli bahasa, dan ahli asesmen. Terakhir, penelitian ini juga diarahkan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan asesmen interaktif ini dalam menunjang motivasi dan hasil belajar mereka di kelas.

Dengan demikian, penelitian ini Penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah penelitian (*research gap*) terkait pengembangan asesmen TGT digital yang masih jarang dieksplorasi, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka di jenjang SMK. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian mengenai integrasi teknologi dalam model pembelajaran kooperatif. Sedangkan secara praktis, pengembangan instrumen ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru SMK dalam menyediakan alternatif evaluasi yang efektif, efisien, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

## **KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS**

Landasan teori mengenai asesmen dalam dunia pendidikan modern telah mengalami pergeseran makna yang signifikan, di mana istilah asesmen kini diartikan oleh para ahli seperti Stiggins (1994) sebagai sebuah penilaian yang mencakup proses, kemajuan, serta hasil belajar siswa atau yang dikenal sebagai *outcomes*. Sejalan dengan pandangan tersebut, Kumano (2001) mendefinisikan asesmen sebagai "*The Process Of Collecting data Which Shows The Development Of Learning*" atau proses pengumpulan data yang menunjukkan perkembangan belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa asesmen merupakan istilah yang sangat tepat untuk menggambarkan penilaian terhadap seluruh proses belajar siswa. Meskipun proses belajar menjadi poin utama yang dinilai, faktor hasil belajar atau produk akhir dari pembelajaran tetap tidak dikesampingkan dalam kerangka evaluasi ini. Menurut Rahmawati dkk. (2023), tujuan utama dari pelaksanaan asesmen adalah untuk memastikan seberapa baik peserta didik, kelas, atau elemen pendidikan tertentu berfungsi dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Proses yang komprehensif ini mencakup kegiatan pengumpulan informasi dari dinamika belajar-mengajar, yang kemudian diolah secara sistematis menjadi data yang bermanfaat bagi

guru, siswa, maupun pemangku kepentingan lainnya. Menurut Anisah (2022) menjelaskan bahwa asesmen tidak hanya berperan untuk menilai hasil akhir belajar atau *assessment of learning*, melainkan juga berfungsi sebagai sarana untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran itu sendiri (*assessment for learning*) serta mendorong kemandirian siswa dalam mengatur cara belajarnya sendiri (*assessment as learning*). Dengan demikian, kedudukan asesmen dalam ekosistem pendidikan adalah sebagai instrumen diagnostik, formatif, sekaligus sumatif yang menyatu secara integral dengan keseluruhan proses pembelajaran di kelas.

Dalam pengembangannya, terdapat prinsip-prinsip mendasar yang harus dipenuhi agar sebuah asesmen dapat memberikan hasil yang akurat. Setyawan & Masduki (2021) merumuskan lima prinsip utama yang membangun struktur asesmen yang efektif. Pertama, asesmen harus dilaksanakan dalam berbagai bentuk, teknik, dan waktu yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan lapangan, seperti penggunaan teknik observasi, pengerjaan proyek, penyusunan portofolio, hingga pemanfaatan platform digital interaktif seperti Baamboozle. Kedua, asesmen harus dikembangkan dan diimplementasikan dengan senantiasa merujuk pada fungsi aslinya, di mana rancangan yang fleksibel memungkinkan guru untuk menentukan teknik dan waktu pelaksanaan yang paling efektif guna mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, instrumen yang digunakan harus memiliki standar kualitas yang tinggi, yakni benar-benar mampu mengukur kompetensi yang ditargetkan (*valid*), memberikan hasil penilaian yang konsisten (*reliabel*), bebas dari bias atau subjektivitas (*adil*), serta proporsional dalam menilai keseimbangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Keempat, hasil dari proses asesmen tersebut wajib disampaikan secara transparan dan mudah dipahami oleh peserta didik maupun orang tua melalui laporan perkembangan yang jelas, seperti penggunaan rapor digital yang merinci capaian kompetensi serta aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan. Terakhir, hasil asesmen harus dijadikan sebagai bahan refleksi yang krusial untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di masa depan, di mana guru dapat meninjau kembali strategi pengajarannya sementara siswa dapat

mengevaluasi efektivitas cara belajar mereka sendiri.

Dilihat dari jenisnya, Michael Scriven (1967) memperkenalkan dua kategori utama dalam konteks evaluasi pendidikan, yaitu asesmen sumatif dan formatif. Asesmen sumatif dilaksanakan pada tahap akhir suatu unit pembelajaran dengan tujuan utama untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah mereka menyelesaikan sejumlah materi tertentu. Penilaian ini berfokus pada pemeriksaan tingkat penguasaan siswa terhadap topik-topik spesifik yang hasilnya digunakan sebagai dasar penentuan nilai akhir atau kelulusan, yang biasanya dilaksanakan pada akhir semester atau tahun ajaran dalam bentuk ujian akhir, ujian praktik, atau portofolio menyeluruh. Sementara itu, asesmen formatif dirancang untuk memantau sejauh mana peserta didik memahami tujuan pembelajaran selama proses belajar masih berlangsung. Keunggulan utama dari jenis asesmen ini adalah kemampuannya dalam memberikan umpan balik langsung (*instant feedback*) yang membantu siswa mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan mereka untuk segera diperbaiki, sekaligus memudahkan guru dalam menyesuaikan strategi mengajar agar lebih sesuai dengan kebutuhan kelas. Contoh implementasi asesmen formatif yang inovatif saat ini meliputi kuis harian, tanya jawab lisan, refleksi belajar, hingga permainan interaktif berbasis teknologi seperti platform Baamboozle.

Tujuan dan fungsi asesmen pun sangat beragam demi mendukung kualitas pendidikan. Poerwanti (2015) menyatakan bahwa melalui asesmen, guru dapat mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran siswa baik selama maupun setelah proses belajar. Selain itu, asesmen memungkinkan pemberian umpan balik langsung sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan akademik siswa. Secara fungsional, asesmen berperan dalam memantau kemajuan belajar, mendiagnosis kesulitan siswa, serta menjadi landasan untuk memperbaiki metode, pendekatan, dan sumber belajar yang digunakan. Menurut Arikunto (2013, dalam Rafida, 2023) asesmen berfungsi mendistribusikan informasi akurat mengenai tujuan pembelajaran dan menjadi instrumen sistematis untuk mengukur pemahaman, di mana siswa dikatakan mampu jika bisa menjelaskan konsep dengan bahasanya sendiri. Fungsi lebih lanjut mencakup peran sebagai alat penempatan siswa sesuai minat dan

kemampuan, alat pengajaran untuk evaluasi proses, pengukur keberhasilan tujuan, alat diagnostik untuk mengatasi kelemahan siswa, hingga alat evaluasi mutu institusi pendidikan secara menyeluruh.

Untuk mendukung suasana asesmen yang aktif dan menyenangkan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan yang sangat relevan. TGT, yang diperkenalkan oleh Slavin (2008) sebagai bagian dari *Cooperative Learning*, terbukti mampu meningkatkan keterampilan dasar, interaksi positif, penghargaan diri, serta sikap toleransi di antara siswa yang berbeda latar belakang. Model ini menempatkan siswa dalam kelompok heterogen dan menonjolkan peran tutor sebaya serta unsur permainan yang membuat belajar menjadi lebih rileks namun tetap penuh tanggung jawab dan persaingan sehat. Implementasi TGT mengikuti lima tahapan sistematis yaitu penyajian kelas yang terfokus pada materi, pembentukan tim heterogen (4-5 orang), pelaksanaan permainan akademik menggunakan kartu bernomor atau kuis digital, turnamen antar perwakilan kelompok, hingga pemberian penghargaan berdasarkan poin tim. Meskipun memiliki kelebihan dalam meningkatkan percaya diri, motivasi, dan berpikir kritis siswa, guru harus waspada terhadap potensi kegaduhan kelas dan memastikan seluruh siswa terlibat aktif agar tidak terjadi dominasi oleh siswa tertentu saja.

Penerapan TGT akan semakin optimal jika dipadukan dengan media digital seperti Baamboozle, sebuah platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan kuis interaktif dan permainan edukatif tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Baamboozle, yang didirikan oleh Ronan pada tahun 2020, memiliki karakteristik unik yang lebih menekankan kerja sama tim dibandingkan kompetisi individu murni, sehingga sangat sinkron dengan prinsip pembelajaran kooperatif. Platform ini mendukung berbagai tipe soal seperti pilihan ganda dan isian singkat yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa melalui tantangan yang cepat dan tepat. Manfaat nyata penggunaan Baamboozle meliputi peningkatan konsentrasi, tumbuhnya kompetisi yang sehat, serta kemudahan bagi guru untuk memantau tingkat pemahaman siswa secara *real-time*. Meski demikian, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan keterbatasan fitur analitik individu

pada versi gratis menjadi tantangan yang perlu diantisipasi dalam penggunaannya.

Pada akhirnya, integrasi model TGT dan media Baamboozle ini sangat strategis untuk diterapkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK. Mata pelajaran ini membekali siswa dengan pemahaman proses bisnis, analisis pasar, strategi komunikasi, hingga layanan pelanggan dalam ekosistem digital. Mengacu pada Kurikulum Merdeka, siswa Fase E diharapkan mampu menganalisis proses bisnis pemasaran secara menyeluruh. Karakteristik siswa SMK yang merupakan *digital natives* dan berada pada tahap operasional formal Piaget membuat mereka sangat cocok dengan strategi gamifikasi yang menantang kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dengan menerapkan asesmen berbasis HOTS—yang meliputi kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga mencipta (C6) sesuai revisi *Taksonomi Bloom*, siswa tidak hanya sekadar menghafal teori, tetapi juga siap menghadapi tantangan dunia kerja di era bisnis digital melalui keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development*. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah produk edukasi tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifan produk tersebut ketika diimplementasikan dalam skala nyata. Model pengembangan yang menjadi acuan utama adalah model ADDIE, yang merupakan kerangka kerja instruksional yang terdiri dari lima tahapan sistematis dan saling berkaitan untuk memastikan kualitas hasil akhir. Tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi dasar kebutuhan pengembangan asesmen *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis website Baamboozle pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran kelas X Program Bisnis Digital di SMKS Ketintang Surabaya.

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran, serta pra riset berupa angket Respon Siswa terhadap Rencana Pengembangan Asesmen yang saya sebar kepada siswa kelas

X Program Bisnis Digital di SMKS Ketintang Surabaya, ditemukan bahwa proses asesmen yang digunakan masih dominan berbentuk tes tulis dan kuis sederhana. Validator ahli dalam penelitian meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli asesmen yang bertugas memberikan validasi kelayakan. Subjek uji coba siswa terdiri dari siswa kelas X Bisnis Digital SMKS Ketintang Surabaya yang terbagi menjadi subjek Uji Coba Instrumen sebanyak 30 siswa kelas X BD I dan subjek Implementasi sebanyak 33 siswa kelas X BD 2.

Setelah data kebutuhan terkumpul, langkah selanjutnya adalah tahap desain yang melibatkan penyusunan rancangan awal dari instrumen asesmen. Pada fase ini, peneliti menentukan struktur permainan, jenis soal, dan bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan diintegrasikan ke dalam platform digital Baamboozle agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Memasuki tahap ketiga yaitu pengembangan, rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk utuh. Tahap ini juga mencakup proses validasi yang sangat krusial, di mana produk dinilai oleh para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media guna mendapatkan masukan serta perbaikan teknis sebelum benar-benar diuji cobakan. Validasi ini berfungsi untuk menjamin bahwa konten dan mekanisme asesmen yang dibuat sudah layak dan memenuhi standar akademik.

Tahap keempat adalah implementasi, yaitu momen di mana produk yang telah dinyatakan layak kemudian diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran kepada siswa kelas sepuluh. Melalui uji coba ini, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana respon siswa, tingkat partisipasi mereka, serta bagaimana efektivitas penggunaan media digital tersebut dalam meningkatkan pemahaman materi pemasaran. Akhirnya, seluruh rangkaian prosedur ini ditutup dengan tahap evaluasi. Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan peninjauan kembali terhadap seluruh proses dari awal hingga akhir untuk mengukur apakah tujuan pengembangan telah tercapai sepenuhnya. Hasil dari evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan akhir terhadap produk asesmen agar siap digunakan sebagai media evaluasi yang valid dan reliabel di lingkungan sekolah.

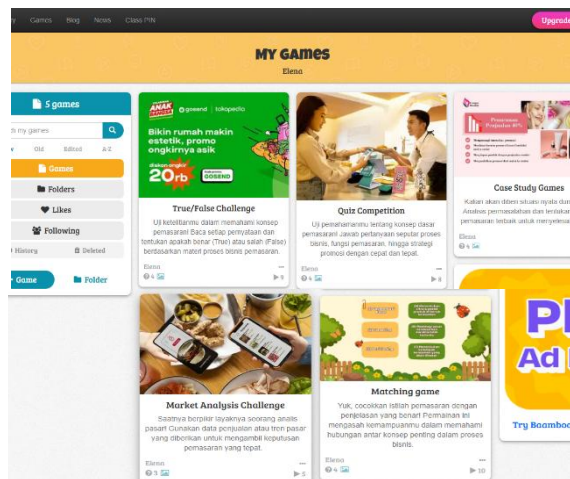
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini menguraikan secara rinci seluruh proses pengembangan serta kualitas produk asesmen digital yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SMKS Ketintang Surabaya pada peserta didik kelas X Program Keahlian Bisnis Digital dengan tujuan menghasilkan asesmen digital berbasis model *Teams Games Tournament* menggunakan website Baamboozle pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran. Seluruh temuan disajikan secara sistematis mengikuti tahapan model ADDIE untuk menjawab permasalahan asesmen yang telah diidentifikasi di lapangan.

Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa evaluasi sebelumnya masih didominasi oleh metode konvensional berupa tes tulis dan kuis sederhana yang belum memanfaatkan potensi teknologi secara optimal. Kondisi ini menyebabkan timbulnya kesenjangan antara karakteristik peserta didik kelas X sebagai digital natives (generasi Z) dengan praktik asesmen di kelas, di mana metode satu arah tersebut tidak lagi relevan dengan preferensi belajar siswa yang menginginkan suasana interaktif dan kolaboratif. Masalah mendasar lainnya adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menghubungkan teori pemasaran dengan praktik nyata, yang menuntut adanya inovasi instrumen penilaian yang lebih menantang. Sejalan dengan pandangan Lestari & Ulfa (2022), asesmen tradisional sering kali memicu kejenuhan, sehingga penggunaan platform seperti Baamboozle menjadi solusi tepat karena mampu memberikan umpan balik (feedback) secara instan dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui mekanisme kompetisi tim yang sehat.

Tahap desain dilakukan dengan merancang instrumen dengan memetakan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada elemen Proses Bisnis Bidang Pemasaran agar produk memiliki landasan pedagogis yang kuat. Fokus utama pengembangan ini adalah mengatasi dominasi soal tingkat rendah (C2) pada metode sebelumnya dengan merancang instrumen yang mencakup tingkatan Taksonomi Bloom hingga level Merancang (C6), dengan proporsi seimbang antara soal mudah, sedang, dan sulit (HOTS). Penyusunan alur pembelajaran dilakukan secara berurutan dari tingkat mudah ke sulit untuk mengoptimalkan pemahaman kognitif. Penggunaan model TGT dalam desain

ini bertujuan untuk memperkuat interaksi antarsiswa melalui kolaborasi kelompok dalam menjawab soal-soal interaktif, yang menurut Huda (2019) dan Verawati & Sufyadi (2024), sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan sosial siswa di lingkungan SMK. Tahap selanjutnya peneliti kemudian merealisasikan rancangan tersebut menjadi produk nyata di platform Baamboozle.



Gambar 1. TAMPILAN BAAMBOOZLE  
Sumber : (Diolah oleh peneliti, 2026)

Tahap pengembangan merupakan fase krusial untuk meningkatkan kualitas dan validitas instrumen yang telah dirancang melalui serangkaian kegiatan telaah, validasi ahli, serta analisis butir soal secara mendalam. Pada tahap ini, produk asesmen divalidasi oleh tiga pakar, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli asesmen, yang memberikan masukan konstruktif dari perspektif berbeda guna memastikan kelayakan instrumen baik dari segi substansi maupun teknis. Melalui lembar telaah, para ahli memberikan catatan strategis seperti perlunya penambahan konteks dunia usaha nyata pada materi, penyesuaian kalimat agar efektif sesuai EYD, serta penyelarasan tingkat kognitif soal dengan Taksonomi Bloom. Data pertama yang diperoleh adalah hasil validasi ahli yang menunjukkan kualitas produk secara teoretis.

Hasil validasi oleh ahli materi mencapai 94% menunjukkan tingkat validitas bahasa yang sangat layak.

Tabel 1.  
HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Aspek	Nilai
-------	-------

Kelayakan Isi	13
Penyajian	40
Isi	18
<b>Jumlah</b>	<b>71</b>
<b>Persentase</b>	<b>94%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : (Diolah oleh peneliti, 2026)

Kemudian, hasil validasi oleh ahli bahasa mencapai 95% menunjukkan tingkat validitas bahasa yang sangat layak.

**Tabel 2.**

**HASIL VALIDASI AHLI BAHASA**

Aspek	Nilai
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	9
Keterbacaan	5
Kemampuan memotivasi	9
Koherensi dan keruntutan alur pikir	10
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	10
<b>Jumlah</b>	<b>43</b>
<b>Persentase</b>	<b>95%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : (Diolah oleh peneliti, 2026)

Hasil validasi oleh ahli asesmen mencapai 96% menunjukkan tingkat validitas asesmen yang sangat layak.

**Tabel 3.**

**HASIL VALIDASI AHLI ASESMEN**

Aspek	Nilai
Materi	12
Kontruksi	22
Bahasa	19
Variasi Permainan	10
<b>Jumlah</b>	<b>63</b>
<b>Persentase</b>	<b>96%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : (Diolah oleh peneliti, 2026)

Angka-angka ini membuktikan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang sangat baik. Setelah dinyatakan layak, dilakukan analisis butir soal yang diuji cobakan kepada tiga puluh siswa

untuk mengukur validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan software SPSS.

**Tabel 4.**

**HASIL UJI VALIDITAS**

R tabel	Kategori	Jumlah Soal
0.361	Valid	27
	Tidak Valid	3
<b>Total</b>		<b>30</b>

Sumber : (IBM SPSS, Diolah oleh Peneliti,2026)

Angka-angka ini membuktikan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang sangat baik. Setelah dinyatakan layak, dilakukan analisis butir soal yang diuji cobakan kepada 30 siswa untuk mengukur validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan software SPSS.

Dari hasil analisis tersebut, dipilih soal-soal final yang memiliki daya pembeda baik dan sangat baik dengan komposisi 5 soal kategori mudah, sepuluh soal kategori sedang, dan lima soal kategori sulit. Data ini memastikan bahwa instrumen tersebut dapat membedakan kemampuan peserta didik secara akurat.

Pada tahap implementasi, produk diterapkan kepada 33 siswa kelas sepuluh BD dua. Prosesnya dimulai dengan pre-test, diikuti penyampaian materi, pembentukan kelompok heterogen, dan pelaksanaan turnamen kuis di Baamboozle. Data menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,75 pada saat pre-test menjadi 88,78 pada saat post-test.

**Tabel 5.**

**HASIL PRETEST POSTTEST**

Hasil	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Nilai Akhir	2035	2930
Rata-Rata	60.75	88.78
Skor Maksimum	100	100

Sumber : (Diolah oleh peneliti,2026)

Hal ini membuktikan bahwa penerapan asesmen berbasis Baamboozle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Tahap evaluasi sebagai tahap akhir memastikan bahwa instrumen ini benar-benar berfungsi sebagai alat ukur yang valid sekaligus media yang

menyenangkan. Hasil angket respon siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap penggunaan Baamboozle karena fitur-fiturnya yang interaktif dan memicu kerja sama tim yang solid.

**Tabel 6.**  
**RESPON PESERTA DIDIK**

Aspek	Nilai
Tanggapan (3 Indikator)	94
Reaksi (3 Indikator)	93
Kemudahan Penggunaan (2 Indikator)	57
Refleksi Diri (4 Indikator)	123
<b>Jumlah</b>	<b>367</b>
<b>Presentase</b>	<b>92,67 %</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : (Diolah oleh peneliti,2026)

Tahap evaluasi merupakan fase final untuk menilai kualitas dan fungsionalitas produk secara menyeluruh, yang diawali dengan evaluasi formatif berupa perbaikan berdasarkan catatan validator untuk memastikan instrumen memenuhi kriteria validitas isi, bahasa, dan konstruksi asesmen digital yang tepat. Hasil implementasi menunjukkan bahwa integrasi platform Baamboozle dengan model TGT berhasil menciptakan sistem asesmen yang transparan dan akuntabel, di mana penyajian data secara real-time memudahkan guru dalam memetakan penguasaan materi siswa pada elemen Proses Bisnis Pemasaran secara instan. Meskipun memiliki ketergantungan pada stabilitas konektivitas internet dan keterbatasan visualisasi untuk stimulus soal HOTS yang panjang, instrumen ini terbukti efektif mengubah stigma asesmen yang menegangkan menjadi proses kompetisi kolaboratif yang meningkatkan keterlibatan siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan pada penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Proses Pengembangan asesmen model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *website Baamboozle* ini berhasil dilaksanakan dengan mengikuti lima tahapan sistematis model

ADDIE, yaitu tahapan Analisis (*Analyze*) dengan melakukan analisis kebutuhan, kurikulum, dan peserta didik, tahap Desain (*Design*) dengan melakukan penyusunan soal dan penginputan *asesmen* pada baamboozle, tahap Pengembangan (*Development*) dengan melakukan telaah dan validasi produk oleh ahli serta menganalisis produk dengan analisis butir soal, tahap Implementasi (*Implementation*) dengan melakukan uji coba produk dan melihat respon peserta didik, tahap Evaluasi (*Evaluation*) dengan melakukan evaluasi secara formatif pada setiap tahap. (2) Produk Asesmen model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *website Baamboozle* mendapatkan kelayakan dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli asesmen, dan ahli bahasa dengan kriteria penilaian Sangat Layak. (3) Kualitas butir soal yang dikembangkan pada instrumen final seluruhnya dinyatakan Valid. Soal memiliki tingkat Reliabilitas yang tinggi, daya pembeda soal didominasi oleh soal dengan kategori Baik, serta tingkat kesukaran pada instrumen ini telah memenuhi proporsi yang seimbang antara soal dengan tingkat kesukaran Mudah, Sedang, dan Sulit (HOTS), sehingga mampu memberikan tantangan yang terukur bagi peserta didik. (4) Respon peserta didik terhadap asesmen berbasis Kurikulum Merdeka elemen Proses Bisnis Pemasaran berbantuan *website Baamboozle* mendapatkan penilaian dengan kriteria Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat diterima oleh peserta didik dan efektif dalam menciptakan suasana kompetisi yang positif melalui model *Teams Games Tournament* (TGT).

Sebagai tindak lanjut dari penelitian *research and development* ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan selanjutnya. Mengingat penelitian ini masih terbatas pada materi elemen Proses Bisnis Bidang Pemasaran, peneliti berikutnya disarankan untuk menambah cakupan materi lainnya agar lebih komprehensif. Selain itu, karena penggunaan *website Baamboozle* dalam studi ini bersifat gratis dengan fitur yang terbatas, penggunaan versi berbayar atau pro sangat dianjurkan untuk mengakses variasi permainan yang lebih

kompleks dan menarik. Terakhir, pengembangan di masa depan sebaiknya melibatkan praktik nyata pasca-asesmen, seperti proyek kampanye literasi digital atau pembuatan konten kreatif, agar pemahaman yang diperoleh siswa melalui media Baamboozle dapat langsung diaplikasikan dalam bentuk karya nyata yang bermanfaat bagi lingkungan sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, G. (2022). Kerangka Konsep Assessment of Learning, Assessment for Learning, Dan Assessment As Learning Serta Penerapannya Pada Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 3(2), 11-23. DOI: 10.32665/alaufa.v3i2.1201
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). *Laporan survei penetrasi internet di Indonesia 2023*. <https://apjii.or.id/>.
- Huda, M. (2019). *Cooperative learning: Metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka Jadi Jawaban untuk Atasi Krisis Pembelajaran*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/kurikulum-merdeka-jadi-jawaban-untuk-atasi-krisis-pembelajaran>. Diakses tanggal 29 April 2026.
- Lestari, P. T., Sudiby, E., & Aulia, E. V. (2023). Prosa e-jurnal: Pendidikan Sains Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pendidik Sains*, 11(3), 11-13.
- Pourwanti, E. (2015). *Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2023). *Laporan hasil asesmen nasional: Rapor Pendidikan, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/>. Diakses tanggal 29 April 2026.
- Rafida, v. (2023). *Pengembangan Asesmen Tes Pilihan Ganda Berbasis Kurikulum Merdeka Elemen 7 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran*. SMKS.
- Rahmawati, N. I., Fajriani, D., Suriyanto, B., Hidayat, A., Ngundiati, N., Ekonomi, P., Guru, P. P., & Surabaya, U. N. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Elemen Materi Sistem Pembayaran. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 3, 7256-7268.
- Renny, D. (2023). Pengembangan Asesmen Berbasis Kurikulum Merdeka Elemen 8 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran Berbasis Quizizz Di Smk Negeri Manokwari. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 15(2), 1441-1452..
- Setyawan, A., & Masduki, R. (2021). Prinsip dan Praktik Asesmen di Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpp/article/view/14867>. Diakses tanggal 29 April 2026.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, R. W., & Suteki, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Baamboozle Pada Kelompok B Di Tk Aba Plajan II. *Prima Magistra Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 134-142.
- UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Verawati, R., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Baamboozle. *Jurnal Pendidikan*, 6(4), 2128-2136.
- Yuliana, E., Saepudin, A., & Rachmah, H. (2024). Efektivitas Model Kooperatif Type Teams Games Tournament Berbantuan Media Baamboozle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 1012-1019.