



Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Baamboozle

Arizkia Dwi Kamila^{1*}, Mahmud Yunus¹, Mira Amelia Amri¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2041>

Article Info:

Received : 20 Mei 2026
Revised : 27 Mei 2026
Accepted : 03 Juni 2026
Published : 10 Juni 2026

Correspondence:

Arizkia Dwi Kamila

Phone:

Abstract: This study was motivated by the low social studies achievement of fourth-grade elementary school students. The study aimed to improve student achievement through the implementation of the Teams Games Tournament learning model supported by the Baamboozle platform. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques were conducted through tests, observations, and documentation. The results indicate that the implementation of the Teams Games Tournament learning model supported by the Baamboozle platform can improve student learning outcomes. This is evidenced by an increase in student learning achievement from 71% in Cycle I to 84% in Cycle II. In addition, student activity during the learning process also increased, with students becoming more active, enthusiastic, and cooperative in discussions and tournaments. Thus, the Teams Games Tournament learning model supported by Baamboozle is effective in improving elementary school students' social studies learning outcomes.

Keywords: Learning Outcome; Classroom Action Research; Cooperative Learning; Teams Games Tournament; Baamboozle.

Citation: Kamila, A. D., Yunus, M., & Amri, M. A. (2026). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Baamboozle. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2333–2338. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2041>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung seumur hidup (*long live education*), di mana pendidikan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu (Fatimah et al., 2025). Lebih dari sekadar menyampaikan informasi dan membentuk keterampilan, pendidikan juga berperan dalam membantu individu mewujudkan keinginan, memenuhi kebutuhan, dan menggali potensi yang dimilikinya (Al Kahfi et al., 2026).

Ilmu pengetahuan sosial dalam konteks pendidikan sekolah dasar bukanlah hal yang asing untuk dipelajari (Utami et al., 2025). Pembelajaran IPS mengintegrasikan beberapa cabang ilmu sosial dan humaniora seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, dan psikologi yang

disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah (Musyarofah et al., 2021). Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, kajian IPS diarahkan pada pemahaman hubungan antarmanusia serta pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut (Sulaiman, 2022). Melalui pembelajaran IPS siswa diajak untuk memahami fenomena sosial, mengenali berbagai permasalahan di masyarakat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi isu-isu sosial yang kompleks (Marwan & Aramudin, 2025).

Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam pendidikan, namun dalam praktiknya masih terdapat sejumlah kendala dalam proses pembelajaran IPS di tingkat SD. Konsep-konsep seperti waktu, lingkungan, kesinambungan, perubahan, akulturasi, dan demokrasi ini merupakan konsep abstrak yang harus dipelajari

oleh siswa SD (Sulaiman, 2022). Sementara itu, anak-anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana kemampuan berpikir abstrak anak belum sepenuhnya berkembang. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran IPS perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan tersebut. Implementasi model pembelajaran yang tepat, terutama jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat (Herawati et al., 2022).

Hal ini sejalan dengan temuan peneliti terkait hasil belajar IPS siswa kelas IV C SDN Tanjung Barat 07. Analisis data nilai IPS menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 70. Dari keseluruhan jumlah siswa, hanya 14 orang yang memperoleh nilai di atas 70, sedangkan 18 siswa lainnya masih berada dibawah batas ketuntasan. Rata-rata nilai keseluruhan siswa tercatat sebesar 65, yang mengindikasikan bahwa pencapaian hasil belajar IPS siswa kelas IV C tergolong rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV C serta melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran IPS, siswa cenderung bersikap pasif. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Kondisi ini dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran yang diterapkan cenderung bersifat konvensional dengan metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa secara aktif menjadi terbatas. Kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran berdampak pada minimnya interaksi dan partisipasi siswa. Aktivitas diskusi antar siswa jarang dilakukan, padahal melalui kegiatan diskusi siswa dapat saling bertukar pemahaman yang pada akhirnya mampu meningkatkan keaktifan belajar serta berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka (Pribadiyah & Yunus, 2023).

Guru perlu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar (Anggriani et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin ini terdiri atas lima tahapan utama yaitu 1) *Class Presentation*, 2) *Teams*,

3) *Games*, 4) *Tournament*, 5) *Team Recognition*. Model ini menggabungkan kegiatan belajar dengan unsur pertandingan melalui kegiatan permainan akademik antar kelompok untuk mendapatkan poin dan meraih penghargaan (Slavin, 2020).

Model *Teams Games Tournament* menawarkan pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerjasama, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan (Wahida et al., 2025). Melalui penerapan model ini, siswa akan belajar dalam kelompok melalui kegiatan diskusi dan saling betukar pengetahuan antar anggota sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Unsur permainan dan turnamen dalam model ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan bekerja sama dalam kelompok untuk berkompetisi pada kegiatan turnamen yang akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar mereka (Rezeki et al., 2024). Model ini juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan belajar secara berkelompok (Widiyani et al., 2024).

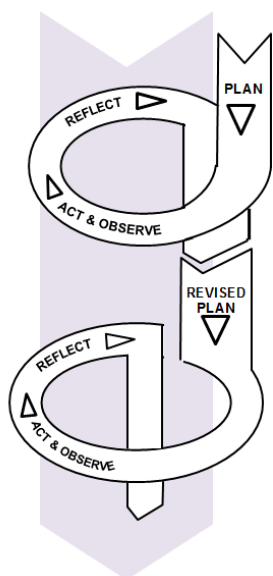
Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif (Yunus et al., 2025). Sejumlah penelitian terdahulu telah mengombinasikan penerapan model TGT dengan berbagai media pembelajaran seperti gurita, kartu domino, maupun permainan sederhana lainnya. Namun, penggunaan media tersebut dinilai belum sepenuhnya sesuai dalam mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar pada era digitalisasi. Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang yang lebih besar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital (Adhwa et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi mendukung penerapan model TGT adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan daring yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif secara berkelompok (Amalinda, 2024). Media ini sejalan dengan karakteristik model TGT yang menekankan kerjasama tim, permainan, dan kompetisi (Annazhira et al., 2025). Kombinasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *Baamboozle* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga berdampak langsung pada hasil belajar yang diperoleh.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri (Kemmis & McTaggart, 1988). PTK dilakukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran sehingga mampu mendorong guru untuk menemukan dan menerapkan tindakan pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini PTK digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV C SDN Tanjung Barat 07 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Bamboozle*.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah satu siklus selesai, penelitian dilanjutkan dengan penyusunan perencanaan baru yang didasarkan pada hasil refleksi dari tindakan sebelumnya. Tahap perencanaan ulang ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya, sehingga pelaksanaan pada siklus berikutnya dapat berjalan dengan lebih optimal. Proses ini akan berlangsung secara berulang dalam beberapa siklus hingga tujuan penelitian kelas tercapai (Mu'alimin & Cahyadi, 2014).



Gambar 1. Model PTK Kemmis & McTaggart

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SDN Tanjung Barat 07 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 tepatnya pada bulan April sampai Mei 2026. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV C SDN Tanjung Barat 07 yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini juga melibatkan wali kelas IV C SDN

Tanjung Barat 07 sebagai partisipan yang berperan dalam mengamati proses pembelajaran serta berkolaborasi secara penuh dengan peneliti selama pelaksanaan tindakan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan. Data kualitatif dianalisis dengan cara menyederhanakan hasil pengamatan yang relevan dengan tujuan penelitian agar lebih sistematis, kemudian digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase hasil belajar IPS siswa. Melalui analisis tersebut, peneliti dapat mengetahui jumlah siswa yang tuntas maupun belum tuntas, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah pemahaman hasil penelitian.

Hasil tindakan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV C SDN Tanjung Barat 07 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle*. Keberhasilan tersebut diindikasikan dengan capaian minimal 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara, meliputi tes hasil belajar IPS, pengamatan aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar pengamatan, serta dokumentasi untuk merekam kejadian penting selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Diskusi

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana serta mempersiapkan berbagai kebutuhan yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Guru menyiapkan modul ajar, lembar kerja siswa, serta media *Bamboozle* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Seluruh perencanaan tersebut diarahkan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran. Tahap tindakan dan observasi pada penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada setiap siklus.

Pada siklus I, data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas IV C SDN Tanjung Barat 07, sebanyak 23 siswa memperoleh nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 70. Sementara itu, 9 siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah 70 dengan persentase ketuntasan 71%. Dengan demikian, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan. Selain itu, hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan persentase sebesar 77%, sedangkan

aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 74%. Persentase tersebut masih berada di bawah target yang ditetapkan peneliti, yaitu minimal mencapai 80% untuk masing-masing aspek aktivitas. Hasil ini menjadi bahan refleksi untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Tabel 1. Pengamatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siklus I

Aspek Pengamatan	Persentase (%) yang didapat	Persentase (%) yang diharapkan
Aktivitas Guru	77%	80%
Aktivitas Siswa	74%	80%
Hasil Belajar	71%	80%

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran siswa belum berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Hal tersebut nampak pada saat pengerjaan LKPD hanya beberapa anggota kelompok yang terlibat mengerjakan, sedangkan anggota lainnya lebih banyak bercanda dan kurang berkontribusi dalam kegiatan diskusi. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat mudah teralihkan dan lebih banyak bercanda dengan teman kelompoknya ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum mencapai target yang diharapkan juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih belum optimal sehingga diperlukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan berikutnya.

Pada siklus II, hasil belajar telah menunjukkan peningkatan dengan 27 dari 32 siswa memperoleh nilai tuntas diatas KKTP yang ditetapkan yaitu 70. Adapun persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 84%. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan dibandingkan dengan siklus I yang sebelumnya hanya mencapai persentase ketuntasan 71%. Hal ini sejalan dengan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Pada siklus II menunjukkan aktivitas guru mencapai persentase sebesar 91%, sedangkan aktivitas siswa sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa telah memenuhi target penelitian yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* pada siklus II telah terlaksana secara optimal, sehingga tidak diperlukan tindakan lanjutan karena proses pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan

yang telah ditetapkan. Kegiatan belajar pada siklus II sudah lebih tertib dan kondusif setelah diterapkannya aturan pembelajaran yang mampu mengarahkan perilaku siswa selama proses belajar. Mudarris (2024) menyatakan bahwa penerapan aturan dalam pembelajaran memberikan pedoman yang jelas mengenai perilaku yang diharapkan di dalam kelas. Selain itu diskusi kelompok juga berlangsung lebih optimal, di mana setiap anggota kelompok telah menunjukkan partisipasi aktif serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 2. Pengamatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siklus I dan II

Siklus	Hasil Belajar	Pengamatan Guru	Pengamatan Siswa
Siklus I	71%	77%	74%
Siklus II	84%	91%	88%

Pada tahap *class presentation*, siswa telah mampu memahami penjelasan guru dan mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari seperti berbagai bentuk kearifan lokal di lingkungan masyarakat maupun keragaman budaya yang berasal dari daerah masing-masing. Hal ini sejalan dengan teori Piaget bahwa anak usia 7-11 tahun berada pada tahapan operasional konkret, dimana mereka telah mampu melibatkan pemikiran yang logis dengan objek nyata. Siswa telah mampu berpikir secara kontekstual, di mana materi akan lebih mudah dipelajari jika dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata (Suhermi et al., 2025).

Pada tahap *teams*, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok heterogen untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan. Tahapan ini menekankan kegiatan diskusi kelompok sehingga siswa dapat saling bertukar pengetahuan terkait materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih meningkat. Selain itu, menurut Rudiana (2025), proses kerja kelompok juga menuntut siswa untuk menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas serta hasil kerja kelompok. Hal ini turut berkontribusi dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab pada siswa.

Pada tahap *games*, siswa telah menunjukkan partisipasi aktif dalam mengikuti permainan dengan tetap mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Siswa bersama anggota kelompoknya berdiskusi dalam menentukan jawaban yang tepat dari permainan yang dilaksanakan. Unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*) dalam model TGT membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Muzaemah, 2018).

Tahap *tournament* dengan memanfaatkan media *Baamboozle* menjadi bagian pembelajaran yang paling dinantikan oleh siswa. Pada tahap ini, pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya diuji melalui berbagai pertanyaan yang diberikan. Setiap kelompok bekerja sama untuk berkompetisi memperoleh poin dengan cara menjawab pertanyaan secara tepat. Penggunaan media *Baamboozle* membuat siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran (Prasetyo et al., 2025). Dengan demikian, media ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam kegiatan turnamen untuk membantu siswa mengulas kembali materi pembelajaran melalui aktivitas yang bersifat menyenangkan.

Pada tahap *team recognition*, siswa telah mampu menumbuhkan sikap sportivitas siswa, terutama dalam menerima kekalahan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, dapat diketahui bahwa kelima tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* saling berkaitan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap tahapan memberikan kontribusi terhadap keterlibatan siswa selama proses belajar sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi yang dipelajari.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV C SDN Tanjung Barat 07. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 84% pada pelaksanaan tindakan siklus II. Selain itu, terjadi peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru sebesar 91% dan aktivitas siswa sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan diskusi kelompok dan turnamen, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh mengalami peningkatan.

Ucapan Terimakasih

Penghargaan yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya selama proses pelaksanaan penelitian.

Referensi

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 330.
- Al Kahfi, K., Utami, N. C. M., & Yunus, M. (2026). Cooperative-Based Digital Comic Media Development Integrated Reading Composition To Improve Elementary School Students' reading Comprehension Skills. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 139.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7).
- Anggriani, P., Amri, M. A., & Siska, M. P. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 3(2), 212.
- Annazhira, S., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas III SD. *Dharmas Education Journal*, 6(1), 276.
- Herawati, N., Ulben, S., & Husain, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review*, 5(2), 171.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*.
- Marwan, & Aramudin. (2025). Konsep Hakekat, Konsep dan Tujuan Pembelajaran IPS di MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 301.
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Gading Pustaka.
- Mudarris, B. (2024). Strategi Efektif Dalam Manajemen Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 4.
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press.
- Muzaemah, M. (2018). Penerapan Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 35.
- Prasetyo, L. N. A., Musyadad, F., & Evitasari, A. D. (2025). Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle

- untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, 1(2), 73.
- Pribadiyah, F., & Yunus, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget, Kedisiplinan, dan Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Pada Kelas XI AKL SMK Islam Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2021/2022. *Spirit Edukasia*, 3(1), 65.
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4641.
- Rudiana, H., Purba, M. A., Budiman, Y., & Halimah, L. (2025). Peningkatan Tanggung Jawab Siswa dalam Kerja Kelompok Melalui Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Multiple Intelligences di SMP Negeri 23 Bandung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(3), 264.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperatif Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran Kontekstual Sebagai Inovasi Kreatif Dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 99.
- Sulaiman, U. (2022). *Pembelajaran IPS SD/MI*. Rajagrafindo Persada.
- Wahida, Nasruddin, & Musnidah. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Materi Barisan dan Deret. *Journal of Mathematics Learning Innovation*, 4(1), 45.
- Widiyani, E., Fakhriyah, F., Ismayam, E. A., Firmasyah, R., Putri, S. M., & Kartika, A. S. (2024). Karakteristik Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 5(1), 52.
- Yunus, M., Nurhasanah, N., Taofik, Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4740.