

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA *BAAMBOOZLE***



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

Arizkia Dwi Kamila

1107622138

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA SIDANG/UJIAN SKRIPSI**

Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Baamboozle*
 Nama Mahasiswa : Arizkia Dwi Kamila
 Nomor Registrasi : 1107622138
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Tanggal Ujian : Jumat, 26 Juni 2026

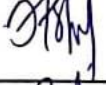
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Mahmud Yunus, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199005182024061001


Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd.
 NIP. 198607162024212024

Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggungjawab)*		14-07-2026
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		14-07-2026
Indah Wardatussa'idah, M.Pd. (Ketua Penguji)***		02-07-2026
Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd. (Anggota)****		01-07-2026
Engga Dallion E. W., M.Pd. (Anggota)****		01-07-2026

Catatan:

- * Dekan FIP UNJ
- ** Wakil Dekan I FIP UNJ
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE***

(2026)

Arizkia Dwi Kamila

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I sebesar 68% dengan rata-rata nilai 72 menjadi 88% dengan rata-rata nilai 84 pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, dimana siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan bekerja sama dalam kegiatan diskusi maupun turnamen. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dinilai efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Hasil Belajar, IPS, Penelitian Tindakan Kelas, *Teams Games Tournament*.

**EFFORTS TO IMPROVE SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES
THROUGH THE TEAMS GAMES TOURNAMENT COOPERATIVE
LEARNING MODEL USING THE BAAMBOOZLE MEDIA**

(2026)

Arizkia Dwi Kamila

ABSTRACK

This study was motivated by the low social studies learning outcomes of fourth-grade students on the topics of cultural diversity and local wisdom. The study aimed to improve students' learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament learning model supported by the Baamboozle media. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, with each cycle consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were fourth-grade elementary school students. Data collection techniques included observation, testing, and documentation. The results showed that the implementation of the Teams Games Tournament learning model supported by the Baamboozle platform could improve student learning outcomes. This was evidenced by an increase in student learning achievement from 68% (with an average score of 72) in Cycle I to 88% (with an average score of 84) in Cycle II. In addition, student engagement during the learning process also improved, as students became more active, motivated, and collaborative in both discussion and tournament activities. Thus, the Teams Games Tournament learning model supported by the Baamboozle platform is considered effective for improving elementary school students' social studies learning outcomes.

Keywords: Baamboozle, Classroom Action Research, Learning Outcomes, Social Studies, Teams Games Tournament.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Arizkia Dwi Kamila
NIM : 1107622138
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Baamboozle*" adalah:

1. Dibuat, disusun, dan diselesaikan oleh saya, berdasarkan bimbingan dari dosen pembimbing dan data hasil penelitian yang dilaksanakan sejak November 2025 hingga Juni 2026.
2. Skripsi ini bukan merupakan duplikasi, jiplakan, atau terjemahan skripsi/karya inovasi/karya tulis yang pernah dibuat oleh orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sadar dan bersedia bertanggung jawab atas konsekuensi yang harus didapatkan jika pernyataan saya tidak benar.

Bogor, 30 Juni 2026

Yang membuat pernyataan

A yellow rectangular stamp with a red border. It features the Garuda Pancasila emblem at the top center. Below the emblem, the text "REPUBLIK INDONESIA" is written in small letters. In the center, "METERAI" is written above "PEMPEL". At the bottom, the number "BFE75AOX095076735" is printed. A handwritten signature in black ink is written across the stamp.

Arizkia Dwi Kamila



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ariyana Dwi Kamila
NIM : 1107622138
Fakultas/Prodi : Ilmu pendidikan / pendidikan guru Sekolah Dasar
Alamat email : ariyana.dwi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul : Upaya meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui
model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament
Berbantuan Media Baamboozle

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juli 2026

Penulis

(Ariyana Dwi Kamila)
nama dan tanda tangan

MOTTO

اللَّهُمَّ يَسِّرْ وَلَا تُعَسِّرْ رَبِّ تَمِّمْ بِالْخَيْرِ

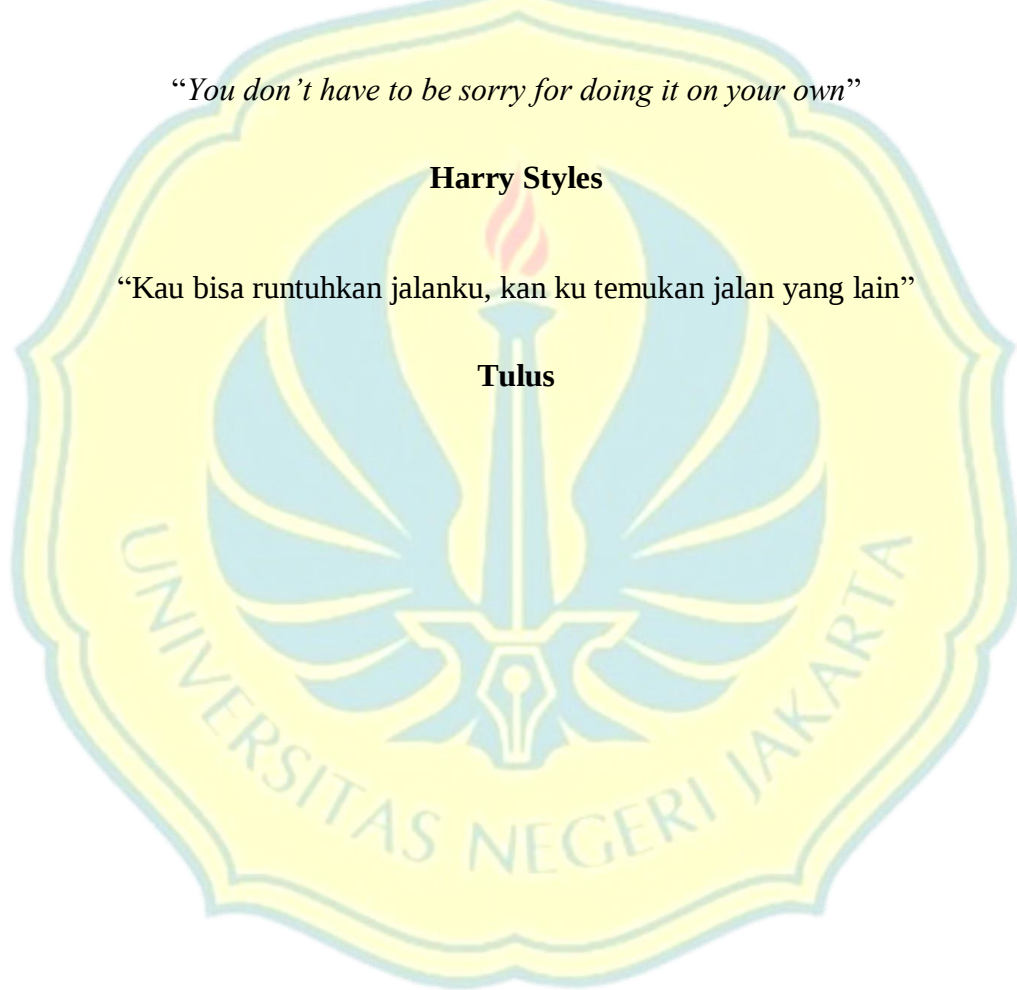
Ya Tuhanku, mudahkanlah urusanku, jangan Engkau persulit, dan sempurnakanlah dengan kebaikan.

“You don’t have to be sorry for doing it on your own”

Harry Styles

“Kau bisa runtuhkan jalanku, kan ku temukan jalan yang lain”

Tulus



Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilamin, segala puji bagi Allah SWT pencipta seluruh alam semesta yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Baamboozle*”. Penyusunan skripsi dilakukan mulai dari bulan November hingga bulan Mei 2026. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi masyarakat dan sekitar. Penulis juga menyadari bahwa selama berlangsungnya penulisan sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini tak lepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, teriring doa dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Mahmud Yunus, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi.
2. Bapak Aip Badrujaman M.Pd., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Yustia Suntari, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik, dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, pembelajaran, dan pengalaman selama masa perkuliahan.
4. Ibu Ernawati Sugianto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Tanjung Barat 07 dan Ibu Kadarsih Puspa Idafitri, S.Pd. selaku Wali Kelas IV C SDN Tanjung Barat 07 yang sudah memberikan izin dan waktunya kepada penulis untuk melakukan penelitian.

5. Kedua orang tua, mamah, ayah, dan juga kakak yang senantiasa memberikan cinta dan kasih sayang, membantu penulis selama proses perkuliahan serta mendoakan penulis dalam setiap langkahnya.
6. Teman-teman PKM SDN Tanjung Barat 07, Aul, Fira, Caca, dan Shafda yang menjadi motivasi penulis dalam berkuliah dan senantiasa bertukar pendapat mengenai proses penyusunan skripsi.
7. Teman-teman main yuk, Karima dan Erika yang banyak meluangkan waktunya untuk berbagi pengalaman dan saling memotivasi selama proses penulisan skripsi.
8. Teman-teman Karya Salemba Empat Universitas Negeri Jakarta yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis hingga akhir.
9. Teman-teman PGSD 2022 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan telah banyak membantu selama proses diskusi serta memberikan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
10. Diri sendiri, Arizkia Dwi Kamila yang sudah senantiasa bertumbuh dan berprogres. Terima kasih karena tidak pernah menyerah dalam mengusahakan penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan masyarakat luas.

Terimakasih

Bogor, 1 Juni 2026

Arizkia Dwi Kamila

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG/UJIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Pembahasan Fokus Penelitian.....	6
D. Perumusan Masalah Penelitian	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti.....	9
1. Hakikat Hasil Belajar.....	9
2. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	12
3. Karakteristik Murid Kelas IV Sekolah Dasar	16
B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif atau Disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih.....	17
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	17
2. Media <i>Baamboozle</i>	22
3. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media <i>Baamboozle</i>	25
C. Hasil Penelitian yang Relevan	25

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
A. Tujuan Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Metode dan Disain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian.....	32
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian.....	38
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian.....	38
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan.....	39
G. Data dan Sumber Data.....	39
H. Teknik Pengumpulan Data	40
I. Teknik Analisis Data.....	46
J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	46
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Data.....	47
B. Temuan/Hasil Penelitian	86
C. Interpretasi Hasil Analisis	89
D. Pembahasan Hasil	91
E. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi	98
C. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	107

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV C SDN Tanjung Barat 07.....	3
Tabel 2. 1 Klasifikasi Taksonomi Bloom	11
Tabel 3. 1 Rencana Tindakan Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	35
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Aktivitas Guru	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Aktivitas Murid.....	44
Tabel 3. 5 Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran.....	45
Tabel 4. 1 Pengamatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siklus I	65
Tabel 4. 2 Temuan Pada Siklus I dan Rencana Perbaikan Pada Siklus II	67
Tabel 4. 3 Pengamatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Siklus II	84
Tabel 4. 4 Hasil Penelitian Hasil Belajar Pada Siklus I dan Siklus II	86
Tabel 4. 5 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Murid.....	88
Tabel 4. 6 Hasil Penelitian Dua Siklus	91

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	31
Gambar 3. 1 Model PTK Kemmis & McTaggart	34
Gambar 4. 1 Guru membuka pembelajaran	49
Gambar 4. 2 Guru menyampaikan materi pelajaran	50
Gambar 4. 3 Murid berdiskusi kelompok mengerjakan LKPD.....	51
Gambar 4. 4 Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi	51
Gambar 4. 5 Murid melaksanakan permainan benar salah	52
Gambar 4. 6 Turnamen menggunakan media Baamboozle mode plink oh	53
Gambar 4. 7 Penghargaan kepada kelompok pemenang turnamen	54
Gambar 4. 8 Guru mempersiapkan murid sebelum mulai belajar	55
Gambar 4. 9 Guru menyampaikan materi pembelajaran	56
Gambar 4. 10 Murid berdiskusi mengerjakan LKPD	56
Gambar 4. 11 Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi	57
Gambar 4. 12 Murid melaksanakan permainan benar salah	58
Gambar 4. 13 Turnamen kelompok menggunakan media Baamboozle	58
Gambar 4. 14 Penghargaan kepada kelompok pemenang turnamen.....	59
Gambar 4. 15 Guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai gambar	60
Gambar 4. 16 Guru menyampaikan materi pembelajaran	61
Gambar 4. 17 Murid berdiskusi kelompok mengerjakan LKPD.....	62
Gambar 4. 18 Kegiatan turnamen menggunakan media Baamboozle.....	63
Gambar 4. 19 Penghargaan kepada kelompok pemenang turnamen	63
Gambar 4. 20 Murid mengerjakan tes hasil belajar siklus I.....	64
Gambar 4. 21 Murid memimpin doa sebelum belajar	69
Gambar 4. 22 Guru menjelaskan materi pembelajaran.....	70
Gambar 4. 23 Murid berdiskusi kelompok mengerjakan LKPD.....	70
Gambar 4. 24 Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi	71
Gambar 4. 25 Murid melaksanakan permainan tebak kata kunci	72

Gambar 4. 26 Kegiatan turnamen menggunakan media Baamboozle.....	72
Gambar 4. 27 Penghargaan kepada kelompok pemenang turnamen.....	73
Gambar 4. 28 Murid menyimak video pemantik.....	74
Gambar 4. 29 Guru menjelaskan materi pembelajaran.....	75
Gambar 4. 30 Guru membagikan LKPD.....	76
Gambar 4. 31 Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi	76
Gambar 4. 32 Murid melaksanakan permainan tebak kata kunci	77
Gambar 4. 33 Kegiatan turnamen menggunakan media Baamboozle.....	77
Gambar 4. 34 Penghargaan kepada kelompok pemenang turnamen.....	78
Gambar 4. 35 Guru melakukan apersepsi materi	79
Gambar 4. 36 Guru menjelaskan materi menggunakan PowerPoint	80
Gambar 4. 37 Murid berdiskusi kelompok mengerjakan LKPD.....	81
Gambar 4. 38 Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi	81
Gambar 4. 39 Kegiatan turnamen menggunakan media Baamboozle.....	82
Gambar 4. 40 Penghargaan kelompok pemenang turnamen.....	83
Gambar 4. 41 Murid mengerjakan tes hasil belajar siklus II	83

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pembelajaran Mendalam	108
Lampiran 2. Instrumen Penelitian Siklus I dan II.....	117
Lampiran 3. Instrumen Pengamatan Guru dan Murid	123
Lampiran 4. Media.....	125
Lampiran 5. LKPD	126
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi	132
Lampiran 7. Surat Validasi Instrumen	133
Lampiran 8. Data Hasil Belajar Siklus I dan II	138
Lampiran 9. Instrumen Tes Hasil Belajar Murid Siklus I dan II.....	140
Lampiran 10. Lembar Hasil Pengamatan Guru dan Murid	148
Lampiran 11. Catatan Lapangan.....	160
Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian	173
Lampiran 13. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	174
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup	175

Intelligentia - Dignitas