

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM QUIZ
BERBANTUAN APLIKASI BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SDN 21 LUBUK LINTAH**

Mega Juli Astuti¹, Ade Irma Suryani², Yoga Suhendra³, Siti Aisyah⁴, Sry Apfani⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia

Megajuliastuti449@gmail.com¹, adeirmasuryani@adzkia.ac.id²,
yogasuhendra@adzkia.ac.id³, siti_aisyah@adzkia.ac.id⁴, s.apfani@adzkia.ac.id⁵

ABSTRACT

This research was motivated by low student learning outcomes, with only a few students achieving passing grades in Social Studies (IPS). The purpose of this study was to determine the effect of the Team Quiz learning model assisted by the Baamboozle application on Social Studies learning outcomes of fourth-grade students at SDN 21 Lubuk Lintah. The research method used was a quasi-experimental design with a posttest-only group design. The study population was fourth-grade students at SDN 21 Lubuk Lintah, with class IVA as the experimental class using the Team Quiz model assisted by the Baamboozle application and class IVB without using the Team Quiz model. Data collection in this study used a learning outcome test in the form of 21 multiple-choice questions. The data obtained were analyzed using SPSS 27. Based on the analysis results, the average value of the experimental class using the Team Quiz model assisted by the Baamboozle application was 79.89, higher than the average value of the control class without using the Team Quiz model, which was 69.36. With the hypothesis results obtained from the t-test, namely $t(\text{count})3,505 > t(\text{table})1,673$ with a $\text{sig}.0.001 < 0.05$. These results indicate that $t(\text{count}) > t(\text{table})$ and the sig value < 0.05 , so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. From the results of the study, it is proven that "There is a significant influence of the implementation of the Cooperative Team Quiz learning model assisted by the Baamboozle application on the learning outcomes of social studies in grade IV students of SDN 21 Lubuk Lintah". This study shows that the Team Quiz learning model assisted by the Baamboozle application can be used as an effective learning alternative to improve the social studies learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Cooperative Team Quiz Model, Baamboozle, Learning Outcomes, Social Studies.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang masih rendah dan hanya beberapa siswa yang memperoleh nilai tuntas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen design* dengan rancangan *posstest only group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah yang mana kelas IVA sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model *Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* dan kelas IVB tanpa menggunakan model *Team Quiz*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 21 butir soal, data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS 27. Berdasarkan hasil analisis, rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* yaitu 79,89 lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol tanpa menggunakan model *Team Quiz* yaitu 69,36. Dengan hasil hipotesis yang diperoleh dari uji-t yaitu $t_{hitung} 3,505 > t_{table} 1,673$ dengan nilai $sig. 0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$ dan nilai $sig < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian terbukti bahwa “Terdapatnya pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah”. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Kooperatif Team Quiz, *Baamboozle*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia guna mewujudkan masyarakat yang berkualitas dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan bersifat mempengaruhi, bukan menghilangkan, karena tidak ada yang benar-benar hilang dalam proses pendidikan. Pendidikan dirancang secara matang dengan pertimbangan yang jelas, bukan sekadar kebiasaan tanpa pemikiran, serta menjadi indikator penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa (Azahra et al., 2025). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar

dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya, meliputi kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa secara optimal agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermoral, inovatif, berpengetahuan luas, serta bertanggung jawab. Guru berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan potensinya, membentuk kepribadian yang kuat, serta membekali pengetahuan dan

keterampilan agar mampu beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat, khususnya melalui integrasi nilai-nilai Ilmu Pengetahuan Sosial seperti toleransi, gotong royong, dan kepedulian sosial, yang semuanya dapat dicapai melalui mata pelajaran yang dirancang dan disesuaikan dengan perkembangan kurikulum (Zuleni et al., 2023).

Kurikulum merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan Pendidikan, sehingga dapat dikatakan bahwa kurikulum merupakan acuan dalam proses pelaksanaan pendidikan. Indonesia kini mulai menerapkan kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka yang merupakan penyempurnaan dari program Kurikulum sebelumnya (Siboro et al., 2025). Kurikulum Merdeka berupaya untuk memerdekakan atau memberikan kebebasan kepada guru dalam menggunakan berbagai perangkat ajar agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dilakukan melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis, kemandirian, dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Stefany, 2023:6).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Secara nasional, pembelajaran dianggap sebagai interaksi yang melibatkan komponen utama, yaitu, guru, siswa dan sumber belajar, yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Marfilinda et al., (2025) dalam pembelajaran, siswa dikembangkan dari berbagai aspek, termasuk kemampuan, sikap, sosial, berpikir kritis, dan kreativitas. Dalam pendidikan khususnya sekolah dasar yang dibuat oleh peraturan pemerintah terdapat beberapa mata pelajaran untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang menekankan pemahaman dan perubahan perilaku, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu sarana yang relevan dan penting.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mata pelajaran IPS yang sangat berguna bagi siswa dalam bermasyarakat, menghadapi tantangan zaman dan permasalahan sosial. Menurut Simorangkir et al., (2024) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari berbagai permasalahan sosial melalui perpaduan disiplin ilmu seperti sejarah, ekonomi, geografi,

sosiologi, antropologi, psikologi sosial, hukum, dan budaya. Pembelajaran IPS di sekolah dasar berperan penting dalam memperluas wawasan siswa mengenai keberagaman agama, suku, ras, budaya, serta membantu mereka mengenal dan memahami lingkungan sosialnya sejak dini melalui berbagai sumber dan pengalaman langsung dalam kehidupan masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap peka, tanggap, rasional, dan bertanggung jawab dalam memecahkan permasalahan sosial sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah keberhasilan siswa dalam materi pembelajaran sekolah, hal tersebut dinyatakan dalam nilai-nilai yang berkaitan dengan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar siswa, baik yang berasal dari lingkungan dalam (internal) maupun dari luar (eksternal). Faktor internal meliputi kedisiplinan, reaksi, dan motivasi siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar siswa, tujuan pembelajaran, serta kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran. Faktor-faktor ini

saling mempengaruhi dan membentuk satu kesatuan yang menjadi landasan hasil belajar siswa (Amalia et al., 2025:47).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 21 Lubuk Lintah pada tanggal 29-31 Oktober 2025. Selama proses pembelajaran, peneliti menemukan permasalahan yaitu: 1) hasil belajar IPS siswa kelas IV masih rendah, 2) pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru belum optimal sehingga berdampak pada hasil belajar, 3) proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru dengan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, 4) penggunaan model dan pemanfaatan pembelajaran digital yang kurang inovatif menyebabkan rendahnya peningkatan hasil belajar siswa, 5) rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, ditunjukkan oleh keterlibatan hanya sebagian siswa, berpengaruh terhadap hasil belajar, 6) kemampuan siswa dalam merumuskan, menyampaikan, serta menjawab pertanyaan masih rendah, mempengaruhi tingkat pemahaman siswa.

Permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar

IPS, terlihat bahwa siswa belum sepenuhnya mampu memahami pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan model yang bervariasi dalam proses pembelajaran, hal ini terbukti ketika siswa diminta untuk menyimpulkan apa yang telah di jelaskan oleh guru di depan kelas, dan ternyata masih banyak siswa yang belum bisa menjawab, di karenakan pembelajaran IPS lebih banyak membahas teori sehingga membuat siswa cepat merasa bosan.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik, bervariasi, dan tidak membosankan agar pengalaman belajar antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan Aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran IPS kelas IV. Peneliti memilih model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

berbantuan Aplikasi *Baamboozle* ini karena dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggabungkan unsur kolaborasi dan permainan edukatif sehingga dapat mendorong peningkatan pemahaman dan penguasaan materi sehingga hasil belajar IPS siswa dapat meningkat secara optimal.

Menurut Purwanti (2022) model pembelajaran *Team Quiz* merupakan pendekatan yang mengelompokkan siswa ke dalam beberapa tim, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab yang sama terhadap keberhasilan kelompok dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan. Dalam penerapannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang secara bergantian mempresentasikan bagian materi dengan durasi tidak lebih dari 10 menit. Model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* dapat diterapkan pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar, pendapat ini didukung oleh beberapa penelitian menurut Silvia et al., (2025) model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media interaktif

Baamboozle terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Penelitian lainnya Kurniawati et al., (2023) menyebutkan bahwa model *Team Quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain penggunaan model pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dengan mendorong diskusi kelompok, serta membantu siswa menemukan, menilai, dan memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi (Tulljanah et al., 2025).

Situmorang et al., (2025) menyatakan bahwa *Baamboozle* mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. *Baamboozle* membantu siswa dalam memahami serta menerapkan konsep-konsep IPS dalam konteks kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih konkret dan bermakna. *Baamboozle* juga terbukti efektif dalam mendukung penyampaian dan memahami materi, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* Berbantuan Aplikasi *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merujuk pada pendekatan ilmiah yang diterapkan untuk menghasilkan data guna mencapai tujuan utama dari penelitian kuantitatif. Menurut Mamuaya et al., (2025) tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antar variabel, menguji validitas teori, serta mengukur fenomena yang dapat diobservasi secara langsung. Berdasarkan permasalahan serta objektif penelitian, kajian ini tergolong sebagai penelitian eksperimen. Sugiyono (2023:110) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk mengidentifikasi mengetahui pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi terkontrol.

Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah metode

kuantitatif melalui desain *quasi-eksperimental* (eksperimen semu). Desain *quasi-eksperimental* merupakan model penelitian yang mencakup kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya efektif dalam mengelola variabel eksternal yang memengaruhi efektivitas eksperimen. Penelitian yang akan dilakukan adalah *quasi experimental design* karena tidak mungkin menetapkan kelompok menerima perlakuan dan sebagai kelompok kontrol (Sugiyono, 2023:118).

Rancangan penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Menurut Fadilah & Hakim, (2022:566) menjelaskan bahwa dalam desain ini, terdapat dua kelompok, kelompok pertama diberikan intervensi (X), sedangkan kelompok kedua tidak diberikan intervensi (-). Kelompok yang menerima perlakuan disebut kelompok eksperimen, dan kelompok tidak diberikan perlakuan kelompok kontrol. Selanjutnya, kedua kelompok menjalani *posttest* (O).

Tabel 1.1. Rancangan Penelitian *The Nonequivalent Posttest-Only Design*

Kelas	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Sumber: Sugiyono, (2023:76)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kedua kelas sampel maka diperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPS, data diperoleh melalui tes akhir yang dilakukan pada akhir penelitian. Soal yang dibagikan berupa pilihan ganda sebanyak 21 butir soal, yang diperoleh dari 30 soal yang di uji cobakan di SDN 10 Sungai Sapih. Setelah di uji cobakan kemudian dicari uji validitas, uji reliabilitas, daya beda soal, indeks kesukaran soal tes dengan menggunakan aplikasi SPSS 27, setelah melakukan uji-uji tersebut maka diperoleh 21 soal yang dijadikan soal tes akhir di SDN 21 Lubuk Lintah.

Data hasil belajar siswa yang diperoleh dapat dilihat tes akhir setelah diberi perlakuan menggunakan model *koopeartif Team Quiz* berbantuan *Baamboozle* pembelajaran pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol secara konvensional. Dari tes akhir diperoleh

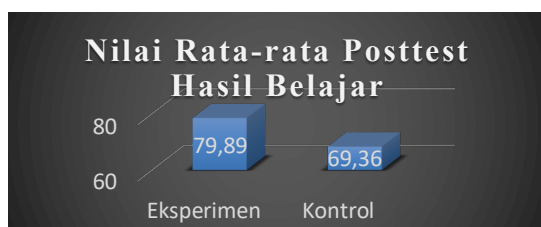
rata-rata (X), simpangan baku (S), skor tertinggi (Xmaks), skor terendah (Xmin) terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2. Perhitungan Data Hasil Belajar IPS Pada Kelas Sampel

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	28	62	100	79,89	10,915
Kelas Kontrol	28	52	100	69,36	11,567
Valid N (listwise)	28				

Sumber : Data Diolah Menggunakan SPSS 27

Pada tabel di atas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar IPS pada kelas eksperimen (79,89) lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol (69,36). Jadi nilai yang diperoleh siswa kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan nilai kelas kontrol, hal ini menunjukkan terdapat kenaikan pada nilai siswa setelah adanya kelas eksperimen, dari sini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Team Quiz* berbantuan Baamboozle memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perbandingan rata-rata kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Pada gambar di atas, terlihat bahwa skor rata-rata tes akhir (posttest) hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan

dengan kelas kontrol pada pembelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Kooperatif Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama berpengaruh pada langkah pertama dan kedua yaitu mengorientasikan siswa terhadap masalah dan mengorganisasikan siswa untuk belajar.

Terlebih dahulu data yang diperoleh dianalisis Uji hipotesis yang digunakan adalah dengan uji-t, maka syarat data harus berdistribusi normal dan varians yang homogenitas terlebih dahulu. Peneliti melakukan Uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS 27

Tabel 1.3. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Pada Kelas Sampel

		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Kolmogorov-Smirnov ^a					
Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil KelasEksperimen	,138	28	,183	,952	28	,219	
Kelas Kontrol	,121	28	,200	,939	28	,107	

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Primer Diolah Menggunakan SPSS 27

Berdasarkan uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa signifikansi pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* 0,183 pada kelas eksperimen dan 0,200 pada kelas kontrol yang berarti $> 0,05$ (taraf kesalahan/penolakan). Sehingga data nilai posstest dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas atau kesamaan dua varian digunakan untuk menguji apakah sebaran data homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua varian (Widodo, 2019). Uji homogenitas diperlukan sebelum melakukan uji-t. Dalam penelitian ini digunakan uji Levene dengan kriteria jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data homogen. Berdasarkan hasil output SPSS 27 diperoleh nilai signifikan sebagai berikut:

Tabel 1.4. Hasil Uji Homogenitas Post-Test
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	,221	1	54	,640
Based on Median	,258	1	54	,614
Based on Median and with adjusted df	,258	1	53,930	,614
Based on trimmed mean	,216	1	54	,644

Berdasarkan tabel di atas terlihat hasil perhitungan diperoleh nilai Based On Mean dari hasil belajar sebesar $0,640 > 0,05$ (taraf tingkat kesukaran/penolakan). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah. Berdasarkan dk 54 diperoleh $t_{hitung} 3,505 > t_{tabel}$

1,673 dengan nilai sig. $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan Aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah. Hasil ini menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* berbantuan Aplikasi *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar dibandingkan model konvensional.

Keberhasilan model pembelajaran *Team Quiz* dapat diperkuat melalui teori belajar kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam membangun pemahaman dalam proses pembelajaran. Slavin (2010) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif efektif karena setiap anggota harus saling membantu memahami materi, mendukung satu sama lain untuk memberikan hasil terbaik, serta menumbuhkan anggapan bahwa belajar itu penting dan menyenangkan. Dalam model *Team Quiz*, setiap tahapan mulai dari penyampaian materi, penyusunan kuis, pelaksanaan tanya jawab

antarkelompok, hingga evaluasi akhir memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan komunikasi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dan dengan melihat hasil pengolahan data dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model *Kooperatif Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* pembelajaran lebih baik dari hasil belajar siswa di kelas kontrol yang tidak menerapkan model *Team Quiz*. Rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 79,89 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 69,36. Hasil hipotesis yang diperoleh dari uji t-test diperoleh $t_{hitung} 3.505 > t_{tabel} 1.673$ dengan nilai sig. $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaarn *Kooperatif Team Quiz* berbantuan aplikasi *Baamboozle* berpengaruh positif dan signifikan

meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., Wahyuni, Y. S., sakban & salma (2025). Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 007 Suka Maju. 2(2).
- Fadilah, N. A. S., & Hakim, D. L. (2022). Efektivitas pembelajaran realistic mathematics education (RME) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 565–574.
- Kurniawati, R., & Wildaniati, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Linear: Journal of Mathematics Education*, 4(1), 35-42.
- Mamuaya, N. C., SE, M., Wahyudi, M. P., Syah, N., CST, M. P., Arifin, M. Z., & Asmalinda Sy, S. K. M. (2025). *Metode penelitian kuantitatif*. Azzia Karya Bersama.
- Purwanti, D. (2021). Strategi Pembelajaran Team quiz Oleh Guru Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sd Negeri 52 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. 2022. Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping: *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan* 2(2), 92-109. Dasar,

- <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>. Diakses tanggal 23 Januari 2025. Januari 2025.
- Siboro, J. A. P., Samosir, H. Z., Ananta, F., Lumbantoruan, C. T., & Sinaga, C. V. R. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Praktik Pembelajaran Merdeka Belajar. *Young Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 195-206.
- Silvia, V., & Puspasari, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Type Quiz Team Berbantuan Media Interaktif Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(12), 13770-13775.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning Teori: Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Stefany, E. M. (2023). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*.
- Sugiyono. (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung. ISBN 979-8433-64-0
- Sugiyono. (2023) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit alfabeta, Bandung. ISBN 978-602-289-373-8
- Tulljanah, R., Suhendra, Y., Ramadhini, K., Kharisma, A., Apfani, S., & Dahliana, D. (2025). Validitas media pembelajaran video interaktif berbantuan Edpuzzle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 20 Indarung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 23344–23348.
- Zuleni, E., Rossa, R., Marfilinda, R., & Jannah, R. (2023). Implementasi Contextual Teaching and Learning Dan Motivasi Dalam Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran IPA (Biologi) SD. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 13-20.