

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Ratih Fatimah¹, Afridha Laily Alindra², Wina Mustikaati³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

1ratihfatimah139@upi.edu, 2afridhalaily@upi.edu, 3winamustika@upi.edu

ABSTRACT

Improving learning outcomes is important to measure student progress during the learning process. This study was motivated by the low learning outcomes of elementary school students. This study aims to determine whether the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Educaplay can improve students' cognitive learning outcomes compared to the STAD cooperative learning model, as well as the effect of the TGT cooperative learning model on student learning outcomes. A total of 60 research participants participated in the quasi-experimental research using a non-equivalent pretest posttest control group design. Documentation and learning outcomes assessment were used as research instruments. Data analysis showed that the experimental class using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Educaplay experienced an N-Gain increase of 63%, compared to 50% for the control class using the STAD cooperative learning model. The results showed that students who received teaching using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Educaplay had better science learning outcomes compared to students who used the STAD type cooperative learning model, and the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Educaplay had a positive effect on student learning outcomes by 25.1%.

Keywords: *learning outcomes, educaplay media, teams games tournament cooperative model*

ABSTRAK

Meningkatkan hasil belajar merupakan hal yang penting untuk mengukur kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif STAD, serta pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa. Sebanyak 60 peserta penelitian berpartisipasi dalam penelitian kuasi-eksperimental dengan menggunakan desain *non-equivalent pretest posttest control group*. Dokumentasi dan penilaian hasil

belajar digunakan sebagai instrumen penelitian. Analisis data menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* mengalami peningkatan N-Gain sebesar 63%, dibandingkan dengan 50% untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pengajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* memiliki hasil belajar IPA yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sebesar 25,1%.

Kata Kunci: hasil belajar, media *educaplay*, model kooperatif *teams games tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar sangat penting sebagai fondasi pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tidak hanya itu, pada jenjang pendidikan dasar siswa juga dibekali keterampilan dan sikap yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Salah satu mata pembelajaran untuk memenuhi tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Ramadhani (dalam Selfiyanti dkk, 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dikategorikan menjadi salah satu materi pelajaran inti dalam kurikulum merdeka yang harus diberikan kepada siswa mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pada pelaksanaannya, pembelajaran IPA disekolah dasar

harus memperhatikan bagaimana siswa dalam proses menemukan suatu konsep, bukan hanya berfokus pada pemahaman konsep tersebut (Paramitha & Zulherman, 2022).

Hasil belajar siswa terutama dimata pelajaran IPA pada realitanya masih tergolong rendah. Sehingga perlu dilakukannya prosedur untuk menemukan solusi yang tepat agar masalah tersebut dapat diatasi. Adapaun masalah yang timbul dapat dilihat berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), kemampuan *sains* pelajar Indonesia masih tergolong rendah (Alfaruqi dan Nurwahidah, 2025). Indonesia memperoleh skor *sains* sebesar 383

point dan mendapatkan urutan keenam dari delapan negara ASEAN yang berpartisipasi dalam PISA (Limiansih, dkk, 2024). Secara global, skor PISA 2022 mengalami penurunan dibandingkan dengan tahun 2018. Di Indonesia, skor sains menurun dari 389 pada tahun 2018 menjadi 383 pada tahun 2022. Skor PISA menempatkan kemampuan *sains* pelajar Indonesia masih berada di level 1a. Menurut (Limiansih, dkk, 2024) pada level 1a secara garis besar siswa hanya dapat memakai pengetahuan dasar untuk mengidentifikasi peristiwa ilmiah sederhana dan menafsirkan data yang disajikan secara grafis maupun visual sederhana. Pada level tersebut, siswa masih kesulitan menggunakan konsep abstrak untuk memberikan penjelasan mengenai peristiwa lebih kompleks, siswa juga belum mampu untuk membuat suatu hipotesis dan prediksi.

Faktor penyebab terjadinya hasil belajar IPA siswa yang rendah adalah minat belajar (Andira, dkk, 2022). Minat belajar yang rendah akan memberikan dampak cukup besar bagi siswa, sehingga siswa kurang memiliki pemahaman pada materi yang diberikan dan menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Kerap kali siswa menganggap bahwasanya IPA adalah suatu mata pelajaran yang tidak mudah untuk dipelajari (Gumilar, 2023). Minat belajar serta motivasi dari dalam diri siswa sangat mempengaruhi hasil belajarnya (Hamdu & Lisa, 2011).

Temuan dari Shendy Alfiana Putri (2024) di SDN Margorejo 1/403 Surabaya menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar IPA siswa pada materi perubahan energi disebabkan oleh kurangnya minat belajar, kurangnya pemahaman materi, dan kurangnya rasa percaya diri siswa sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Permasalahan serupa juga ditemui oleh peneliti lain yaitu oleh Talitha dan Mu'jizatin (2024) di SDN Dolokgede Bojonegoro menemukan banyak siswa kelas 4 menunjukkan kurangnya minat mata pelajaran IPA karena dianggap menantang, dan sebagian besar fokus pada hafalan.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, maka diperlukan treatment kepada siswa agar memiliki minat belajar yang baik sehingga hasil belajarnya baik. Salah satu langkah yang dapat ditempuh yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang

disesuaikan dengan kebutuhan. Model pembelajaran TGT memberikan peluang bagi siswa lebih berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa akan diberikan soal ataupun kuis untuk merangsang siswa agar lebih banyak berpikir dalam menjawab pertanyaan. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang disusun dengan bentuk kerja kelompok sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Nasution & Kalsum, 2018). Selain itu, *Educaplay* juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran agar semakin menarik, efektif, dan efisien. Pemanfaatan media permainan berbasis teknologi seperti *educaplay* menjadi salah satu alternatif mengupayakan peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran (Prayoga, dkk, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar"

Berangkat dari uraian latar belakang, masalah penelitian 1) Apakah peningkatan hasil belajar

kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD)? 2) Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada IPA kelas IV di Sekolah Dasar?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif. Menurut (Kasiram dalam Djollong, 2019, hlm. 86-87) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka yang dipakai menjadi alat untuk menganalisis suatu informasi berkaitan dengan penelitian yang berguna untuk mendapatkan pengetahuan.

Penelitian dengan desain *Quasi Eksperimen* merupakan akan diterapkan pada penelitian kali ini. Rancangan dari desain penelitian ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol beberapa variabel luar

yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun design eksperimen yang dipakai adalah *nonequivalent control group design*. Pelaksanaannya dengan *pretes* dan *posttest* melalui kelompok kontrol dan eksperimen yang ditetapkan dengan teknik penentuan *non random* sehingga pemilihan subjek tidak dilakukan secara acak melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu. Sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2019, hlm. 84) desain penelitian ini memiliki kemiripan dengan desain *pretest-posttest control group design*, namun yang membedakannya ada pada cara memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dilakukan secara acak.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

(Lestari & Yudhanegara, 2017)

Keterangan:

O₁ : Pretst untuk kelas yang mendapatkan treatment

O₂ : postest untuk kelas yang mendapatkan treatment

O₃ : pretets untuk kelas yang tidak mendapatkan treatment

O₄ : postest untuk kelas yang tidak mendapatkan treatment

X : treatment yang diberikan, model *Teams Games Tournament* berbantuan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

1. Analisis deskriptif

Tabel 2. Analisis Deskriptif

Kelompok	Jenis tes	Skor			
		Mi n	Ma x	Me an	Sd
Eksperimen	<i>Pretest</i>	7	79	44,39	16,65
	<i>posttest</i>	50	100	80,35	14,33
Kontrol	<i>Pretest</i>	7	71	41,8	14,5
	<i>Posttest</i>	36	93	71,92	14,27

Berdasarkan Tabel 2.

Menunjukkan bahwa skor hasil belajar *pretest* siswa secara keseluruhan di kelas kontrol dan eksperimen pada skor rata-rata (*mean*) memiliki perbedaan 2,59. Dimana rata-rata untuk *pretest* kelas kontrol berada pada 41,8 sedangkan kelas eksperimen pada 44,39. Skor tertinggi di kelas kontrol memiliki sedikit perbedaan sebesar 8, dimana skor tertinggi untuk kelas kontrol 71 dan skor tertinggi untuk kelas eksperimen 79. Skor terendah pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki

kesamaan dimana skor terendahnya adalah 7. Kemudian skor hasil belajar *posttest* siswa secara keseluruhan di kelompok eksperimen dan kontrol pada skor rata-rata (*mean*) memiliki perbedaan 8,08 dimana rata-rata untuk *posttest* kelas kontrol berada pada 71,92 sedangkan kelas eksperimen pada 80,0. Skor tertinggi di kelas kontrol memiliki perbedaan sebesar 7 dimana skor tertinggi untuk kelas kontrol 93 dan skor tertinggi untuk kelas eksperimen 100. Skor terendah pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan 14 dimana skor terendah kelas eksperimen 50 dan kelas kontrol 36.

2. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest

<i>Shapiro Wilk</i>				
Kelompok	D	P- Val ue	Signifika nsi (α)	keteran gan
Eksperi men	2 7	0,16 8	0,05	Normal
Kontrol	2 8	0,5	0,05	Normal

Berdasarkan pada Tabel 3. Menunjukkan nilai *P-Value* kelompok eksperimen pada *shapiro wilk* yakni 0,168 atau *P-Value* > α maka H0 diterima yang menunjukkan bahwa data sampel populasi kelompok eksperimen untuk data *pretest* adalah

berdistribusi normal. Sedangkan pada *P-Value* kelompok kontrol dalam *shapiro wilk* yakni 0,5 atau *P-Value* > α maka H0 diterima yang menunjukkan bahwa data sampel populasi kelompok kontrol untuk data *pretest* adalah berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Posttest

<i>Shapiro Wilk</i>				
Kelompok	D	P- Val ue	Signifika nsi (α)	keteran gan
Eksperi men	2 9	0,07 4	0,05	Normal
Kontrol	3 0	0,11 7	0,05	Normal

Berdasarkan pada Tabel 4. Menunjukkan nilai *P-Value* kelompok eksperimen pada *shapiro wilk* yakni 0,074 atau *P-Value* > α maka H0 diterima yang menunjukkan bahwa data sampel populasi kelompok eksperimen untuk data *posttest* adalah berdistribusi normal. Sedangkan pada *P-Value* kelompok kontrol dalam *shapiro wilk* yakni 0,117 atau *P-Value* > α maka H0 diterima yang menunjukkan bahwa data sampel populasi kelompok kontrol untuk data *posttest* adalah berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Data	<i>P-Value</i>	Signifikan si (α)	Interpreta si
Hasil Pretest Kelas Eksperim en dan Kelas Kontrol	0,56 5	0,05	Varians Homogen

Berdasarkan hasil pada Tabel 5. Terlihat *P-Value* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,565 atau *P-Value* > α maka H0 diterima yang berarti varians skor pada kedua kelompok adalah homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Posttest

Data	<i>P-Value</i>	Signifikan si (α)	Interpreta si
Hasil posttest Kelas Eksperim en dan Kelas Kontrol	0,89 3	0,05	Varians Homogen

Berdasarkan hasil pada Tabel 6. Terlihat bahwa *P-Value* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,893 atau *P-Value* > α maka H0 diterima yang berarti varians skor pada kedua kelompok adalah homogen.

4. Uji *Independent Sample T-Test*

Tabel 7. Hasil *Independent Sample T-Test Pretest*

Data	<i>Sig. (2-Tailed)</i>	Signifi kansi (α)	Interpr etasi	Ketera ngan
Hasil Pretest Eksper imen & Kontrol	0,5 42	0,05	H0 diterim a	Tidak terdap at perbed aan

Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t pada Tabel 7. Terlihat bahwa nilai signifikan sebesar 0,542. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ***Sig. (2-Tailed) > 0,05*** maka H0 diterima. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Maka kedua kelompok dapat dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T-Test Posttest*

Data	<i>Sig. (2-Tailed)</i>	Signifi kansi (α)	Interpr etasi	Ketera ngan
Hasil posttest Eksper imen & Kontrol	0,0 34	0,05	H0 ditolak	Terdap at perbed aan

Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t pada Tabel 8. Menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,034. Hasil tersebut menunjukkan bahwa **Sig. (2-Tailed) < 0,05** maka H1 diterima. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor *postest* siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Educaplay* pada kelompok eksperimen dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran STAD pada kelompok kontrol.

5. Uji N-Gain

Tabel 9 Hasil Uji N-Gain

Kelompok	N-Gain%	Keterangan
Eksperimen	63%	Cukup Efektif
Kontrol	50%	Kurang Efektif

Pada Tabel 9. Menunjukkan bahwa presentase N-Gain kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran TGT berbantuan *Educaplay* sebesar 63% yang termasuk dalam kategori Cukup Efektif, sedangkan presentase N-Gain kelompok kontrol yang menggunakan

pembelajaran STAD sebesar 50% yang termasuk dalam kategori Kurang Efektif. Sehingga jika melihat berdasarkan hasil N-Gain maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif IPA kelompok pembelajaran yang menggunakan model kooperatif *Teams games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* lebih besar dan memiliki peningkatan tinggi dibandingkan kelompok pembelajaran yang menggunakan model STAD.

6. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 10 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandarized coffecients	
	β	St. Error
Constant	59.848	6,949
Pretest	0,433	0,147

Berdasarkan Tabel 10. Terlihat bahwa telah didapat hasil koefisien regresi yaitu 0,433. Nilai koefisien regresi sebesar 0,433 bermakna bahwa setiap bertambah satu soal yang terjawab dengan benar, maka hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan mengalami peningkatan yaitu sebesar 0,433.

7. Menentukan Koefisien Determinasi

**Tabel 11 Hasil Uji Koefisien
Determinasi**

R	R square	Std Error of the estimate
0,501	0,251	12,709

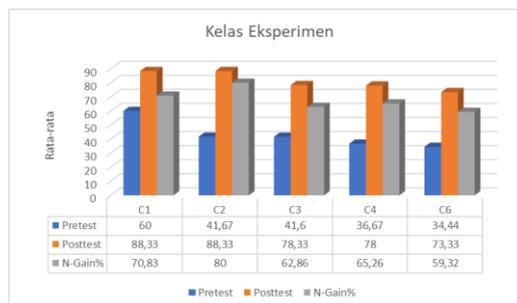
Berdasarkan Tabel 11. Terlihat bahwa telah didapatkan hasil *R square* kelompok eksperimen adalah 0,251 berikut adalah rumus untuk menentukan koefisien determinasi (D)

$$\begin{aligned}
 D &= R^2 \times 100\% \\
 &= 0,251 \times 100\% \\
 &= 25,1\%
 \end{aligned}$$

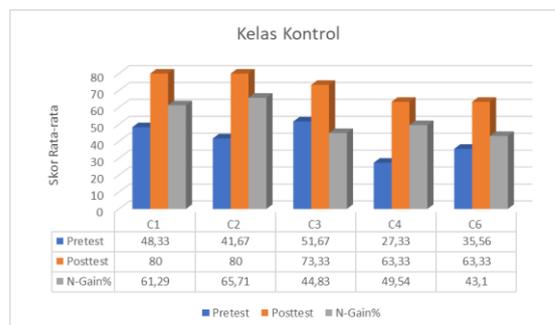
Berdasarkan perhitungan diatas, telah diperoleh nilai koefisien determinasi (D) yaitu 25,1% yang artinya terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar kognitif siswa yakni sebesar 25,1%. Untuk pengaruh faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dihitung dengan $100\% - 25,1\% = 74,9\%$ yang bermakna bahwa hasil belajar yang dipengaruhi faktor lain 74,9%.

Pembahasan

Gambar diagram dibawah ini menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol



Gambar 1 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Per-Indikator Kelas Eksperimen



Gambar 4.23 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Per-Indikator Kelas Kontrol

Berdasarkan analisis tingkat kognitif soal yang diukur melalui pendeskripsian kemampuan kognitif yang digunakan dalam penyelesaian soal pada kelas kontrol berdasarkan indikator hasil belajar kognitif C1, C2, C3, C4, dan C6 yang didapatkan dari hasil rata-rata *pretest*, *posttest*, dan N-

Gain% setiap indikator didapatkan hasil sebagai berikut:

a. C1 (Mengingat)

Indikator C1 mengingat pada penelitian ini mencangkup KKO memilih dan menyebutkan. Pada Gambar diagram yang tertera, pada kelas eksperimen terlihat bahwa terdapat peningkatan dari 60 (*pretest*) menjadi 88,33 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 79,83%. pada kelas kontrol terdapat peningkatan dari 48,33 (*pretest*) menjadi 80 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 61,29%. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa terjadi setelah siswa melalui aktivitas pembelajaran dengan presentasi materi kepada siswa Hal tersebut akan membuat siswa semakin mengingat isi materi yang sudah didengarkan melalui video dan penjelasan guru. Sejalan dengan pendapat Taksonomi Bloom (dalam Magdalena, dkk, 2020) mengemukakan tahap mengingat merupakan mengenali dan mengingat informasi yang telah dipelajari dalam memori jangka panjang.

b. C2 (Memahami)

Indikator C2 memahami pada penelitian ini mencangkup KKO menjelaskan. Pada Gambar diagram yang tertera, di kelas eksperimen

terlihat bahwa terdapat peningkatan dari 41,67 (*pretest*) menjadi 88,33 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 80%. Pada kelas kontrol terdapat peningkatan dari 41,67 (*pretest*) menjadi 80 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% 65,71%.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa terjadi setelah siswa melalui aktivitas pembelajaran yang membuat siswa fokus mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Sejalan dengan pendapat Taksonomi Bloom (dalam Magdalena, dkk, 2020) mengemukakan bahwa tahap memahami yaitu membentuk suatu makna yang dapat disampaikan melalui pesan-pesan pembelajaran baik berupa lisan maupun tulisan.

c. C3 (Mengaplikasikan)

Indikator C3 mengaplikasikan pada penelitian ini mencangkup KKO mengurutkan dan menerapkan. Pada Gambar diagram yang tertera, di kelas eksperimen terlihat bahwa terdapat peningkatan dari 41,6 (*pretest*) menjadi 78,33 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 62,86%. Pada kelas kontrol terdapat peningkatan dari 51,67 (*pretest*) menjadi 73,33 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 44,33%. Peningkatan hasil

belajar kognitif siswa terjadi setelah siswa melalui aktivitas pembelajaran menyelesaikan lembar LKPD (Lembar Kerja Siswa). Pada tahap ini siswa akan belajar bersama teman sebayanya dalam satu kelompok, bertukar pendapat, dan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan soal. Hal itu sejalan dengan pendapat Taksonomi Bloom dalam (Magdalena, dkk, 2020) menyatakan bahwa mengaplikasikan adalah kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

d. C4 (Menganalisis)

Indikator C4 menganalisis pada penelitian ini mencakup KKO menganalisis, menelaah, dan mengklasifikasikan. Pada Gambar diagram yang tertera, di kelas eksperimen terlihat bahwa terdapat peningkatan dari 36,67 (*pretest*) menjadi 78 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 65,26%. Pada kelas kontrol terdapat peningkatan dari 27,33 (*pretest*) menjadi 63,33 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 49,54%. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa terjadi setelah siswa melalui aktivitas pembelajaran dengan memberikan siswa soal yang membuat mereka dapat memikirkan

jawaban yang benar sehingga bisa memecahkan soal. Sejalan dengan pendapat Taksonomi Bloom dalam (Magdalena, dkk, 2020) menyatakan menganalisis adalah kemampuan untuk menyelesaikan bagian-bagian kecil dari sebuah pengetahuan menjadi suatu hubungan dengan struktur keseluruhan.

e. C6 (Membuat)

Indikator C6 Membuat pada penelitian ini mencakup KKO membuat. Pada Gambar diagram yang tertera, di kelas eksperimen terlihat bahwa terdapat peningkatan dari 34,44 (*pretest*) menjadi 73,33 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 59,32%. Pada hasil kelas kontrol mengalami peningkatan dari 35,56 (*pretest*) menjadi 63,33 (*posttest*) dengan nilai N-Gain% sebesar 43,1%. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa terjadi setelah siswa melalui aktivitas awal pembelajaran siswa diminta untuk memberikan pertanyaan dari materi yang sudah diberikan. Sehingga siswa sudah terlatih untuk membuat pertanyaan. sejalan dengan pendapat Taksonomi Bloom dalam (Magdalena, dkk, 2020) menyatakan bahwa membuat adalah kemampuan menggabungkan berbagai hal yang

diketahui untuk membuat hal baru. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, analisis inferensial, Uji N-Gain dan Uji N-Gain per indikator dan penjabaran yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa secara keseluruhan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *educaplay* pada materi "Mengubah Bentuk Energi" berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam ranah kognitif mereka.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan *educaplay* dalam penelitian ini dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPA sekolah dasar. Pendapat tersebut didukung oleh temuan penelitian Putri, dkk, (2024) pada kelas VI SDN Jajar Tunggak Surabaya III yang menunjukkan peningkatan hasil belajar signifikan setelah menerapkan pembelajaran kooperatif TGT berbantuan *educaplay*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar yang mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *educaplay* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif STAD. Serta terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *educaplay* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV dalam mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Zukruf Alfaruqi, N. (2025). Reflection on Indonesia's PISA Scores and the 2024 Madrasah Teacher Competency Assessment Results: Challenges in Enhancing Teacher Competence. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 15(1), 11-19.
- Andhini Ayu Paramitha, Z. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of*

- Instructional and Development Researches*, 2(2), 79-87.
- Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *stiqlra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2.1.
- Firdha Rosavina Putri, D. E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331-340.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129-145.
- Hesti Agustini, R. G. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807-814.
- Irvian Satria Prayoga, W. P. (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 1719-1730.
- Karunia Eka Lestari, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Kintan Liminasih, N. S. (2024). Persepsi Guru SMP terhadap Literasi Sains dan Implikasinya pada Pembelajaran Sains di Sekolah. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 786-796.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N.T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Nasution, M. (2018). Konsep pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(02), 112-126.
- Patresia Situmorang, R. T. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V SDN 060970 Bagan Deli. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 216-233.
- Piska Ayu Andira, A. U. (2022). ANALISIS MINAT SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Selfiyanti, Y. R. (2024). Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 656-666.
- Shendy Alfiana Putri, T. J. (2024). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMAHAMI KONSEP PERUBAHAN ENERGI PADA

MATA PELAJARAN IPA KELAS
III SD. *Jurnal Pendidikan Ilmiah
Transformatif*, 8 (8).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
ALFABETA.