

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 060847 MEDAN PETISAH

Santa Adolia Tamba¹, Anton Sitepu², Frikson Jony Purba³, Rizki Bastanta⁴,
Heka Maya Sembiring⁵, Patri Janson Silaban⁶

^{1,2,3,4,5}PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas

¹santatamba468@gmail.com, ²antonsitepu10@gmail.com,

³purbafriskson@gmail.com, ⁴bastanta.rizki@gmail.com,

⁵heka_sembiring@ust.ac.id, ⁶patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the teams games tournament model assisted by educaplay on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 060847 Medan Petisah. Learning Year 2024/2025. In this study using quantitative methods, the population of this study were all grade IV SDN 060847 and the number of samples of this study were 25 students based on purposive sampling technique. Data on the teams games tournament learning model can be obtained from a questionnaire distributed to students and student learning outcomes can be obtained from the Pretest and Posttest scores of students in the 2024/2025 learning year. The results of this study indicate that student learning outcomes using the teams games tournament model are included in the very good category with an average Posttest of 83.20 and an average questionnaire score of 92,58. Furthermore, the results of hypothesis testing show tcount of 6,282 while t table is 2.060. So it is proven that Ho is rejected and Ha is accepted. Through the t-test, it can be concluded that there is a significant positive effect between the team games tournament learning model assisted by educaplay media on student learning outcomes in class IV IPAS subjects SDN 060847 Medan Petisah 2024/2025 Learning Year.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *teams games tournament* berbantuan *educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 060847 Medan Petisah. Tahun Pembelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN 060847 dan jumlah sampel penelitian ini sebanyak 25 siswa berdasarkan teknik *purposive sampling*. Data model pembelajaran *teams games tournament* di dapat dari angket yang disebarakan kepada siswa dan hasil belajar siswa di dapat dari nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa pada tahun pembelajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan

model *teams games tournament* termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata *Posttest* sebesar 83,20 dan nilai rata-rata angket sebesar 92,58. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,282 sedangkan t tabel sebesar 2,060. Maka terbukti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Melalui uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 060847 Medan Petisah Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata kunci: model pembelajaran, teams games tournament, media educaplay, hasil belajar siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu elemen penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara, khususnya di Indonesia yang kaya akan keragaman budaya. Sebagai salah satu negara terbesar di dunia, Indonesia memerlukan pendidikan yang berperan signifikan dalam membimbing masyarakatnya. Menurut Djonomiarjo (2020:18) Sekolah, sebagai lembaga pendidikan, seharusnya memiliki kemampuan untuk melaksanakan edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Dengan demikian, sekolah yang berkualitas adalah yang mampu mendukung proses transformasi (perubahan perilaku yang lebih baik atau lebih maju), pendidikan (aktivitas mengajar dan mendidik), serta sosialisasi (integrasi sosial, terutama bagi para siswa).

Kondisi di lapangan menunjukkan berbagai kendala dalam proses pembelajaran terutama ditingkat sekolah dasar. Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran, yang dimana guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah yang belum melibatkan siswa secara langsung

dalam proses belajar sehingga pendekatan ini sering menyebabkan siswa kebosanan dan kejenuhan. Selain itu, media yang digunakan guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi hanya menggunakan media cetak seperti buku dan gambar biasa sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi diajarkan kepada siswa.

Diera informasi dan teknologi yang terus berkembang guru harus lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran dan menggunakan media yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Pemilihan model pembelajaran dan pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran sangatlah penting digunakan terkhusus saat ini, yang sangat membantu dalam proses kegiatan mengajar yang bervariasi dan inovasi dapat terwujudnya pembelajaran yang menarik di berbagai jenjang termasuk sekolah dasar. Ada dari beberapa guru yang masih menggunakan metode ceramah dan media cetak seperti buku, gambar dan bahkan masih banyak guru tidak menggunakan media sama sekali dalam suatu kegiatan mengajar, sehingga membuat proses kegiatan mengajar tidak berjalan dengan baik dan membuat siswa kesulitan dalam

memahami pembelajaran. Peningkatan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemilihan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar.

kurikulum Merdeka adalah pendekatan pendidikan yang memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada sekolah, guru, dan siswa dalam merancang dan mengimplementasikan kurikulum. Konsep ini bertujuan untuk memungkinkan pendidikan yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan dan potensi setiap Dalam kurikulum merdeka, pendekatan pembelajaran yang beragam dapat digunakan, termasuk metode-metode inovatif seperti *teams games tournament* Pendekatan ini memberikan lebih banyak otonomi kepada guru dalam pemilihan metode pengajaran yang paling sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran. Pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat berpusat kepada proses pembelajaran pada peserta didik atau berpusat kepada peserta didik Artinya peserta didik dibebaskan untuk menuangkan ide-ide yang mereka miliki aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sementara yang telah peneliti lakukan kepada guru wali kelas IV SDN 060847 Medan Petisah terlihat ada beberapa permasalahan diantaranya, kegiatan belajar yang hanya berpusat pada media cetak seperti buku dan gambar dengan metode ceramah. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis teknologi seperti *educaplay* dengan model pembelajaran kooperatif *teams*

games tournament, menyebabkan kurangnya ketertarikan, keterlibatan dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS. sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dilihat dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS belum maksimal dan belum memenuhi nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Bukti rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 060847 Medan Petisah pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat dari daftar rekap ulangan harian siswa yang terdapat pada tabel 1.1 sebagai berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 060847 Medan Petisah

KKTP	Ni lai	Ju mla h Sis wa	Prese ntase (%)	Ketera ngan Ketunt asan
Kriteria	80	2	8%	Sangat
Keterca paian	- 10 0			Berke mbang
Tujuan	60 - 79	5	20%	Berke mbang
Pembel ajaran	40 - 59	4	16%	Cukup Berke mbang
	20 - 39	12	48%	Kurang berke mbang
	0- 19	2	8%	Perlu perbaik an
		25	100%	
Jumlah				

Sumber : Data dari wali kelas IV SDN 060847 Medan Petisah

Dari tabel 1. diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam

pembelajaran IPAS diperoleh pada semester genap dari 27 jumlah siswa. Sebanyak 2 orang siswa (8%) memperoleh nilai 80-100 tergolong sangat berkembang, 9 siswa (36%) memperoleh nilai 60-79 tergolong nilai berkembang, 12 siswa (48%) memperoleh nilai 40-59 tergolong ke cukup berkembang, 2 siswa (8%) memperoleh nilai 20-39 termasuk kurang berkembang

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS terutama pada materi sumber daya alam pada kelas IV merupakan salah satu masalah yang ingin guru perbaiki, sebagai guru harus bisa memilih modul dan media yang menarik untuk siswa di waktu proses pembelajaran dan membuat sebuah modul ajar yang disesuaikan dengan adanya capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka dan mengacu pada alur tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 060847 Medan Petisah.

Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam satu tim, berdiskusi dan mengikuti tournament yang didukung oleh penggunaan media *educaplay* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis games edukasi seperti kuis, teka-teki silang dan permainan interaktif lainnya yang untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar siswa. Dengan model dan media ini, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam memahami

materi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau langkah yang ditempuh dalam mengumpulkan, mengorganisasikan, serta menginterpretasikan data. Sugiyono, (2020:2) menegaskan bahwa "metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Jenis penelitian ini yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen. Sejalan dengan Arikunto, (2021:9) berpendapat bahwa metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan antara dua faktor dan melihat akibat dari suatu perlakuan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pemilihan metode eksperimen ini berdasarkan peneliti bermaksud untuk menguji pengaruh variabel bebas yakni model pembelajaran *teams games tournament* (X) terhadap variabel terikat yakni hasil belajar siswa (Y).

Desain Penelitian

Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu *One-Group Pretest-Post-test Design*. Pada design ini peneliti memberikan pretest, sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

O1 X O2

Gambar 1. One group pretest-posttest design

Sumber :
Sugiyono,
(2020:74)

Keterangan

- O1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)
- O2 : Nilai *post-test* (setelah diberikan perlakuan)
- X : perlakuan model pembelajaran *teams games tournament*

Uji Persyaratan Data

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu langkah awal dalam analisis statistik untuk mengetahui apakah ada data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sugiyono (2023:171) uji normalitas akan dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *lilliefors*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{(x_1 - \bar{x})}{s}$$

Keterangan:

X : Rata-rata hasil belajar
 S : Standar deviasi

- b. Tiap bilangan baku dihitung dengan menggunakan daftar distribusi normal kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(Z_i) = (Z \geq Z_i)$
- c. Menghitung proporsi $S(Z_i)$ dengan rumus

$$S(Z_1) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$
- d. Dengan selisih $F(Z_1) - (Z_2)$

kemudian menentukan harga mutlaknya

- e. Mengambil harga mutlak yang paling besar selisih itu disebut

L_{hitung}

Selanjutnya tariff signifikan α 0,05 di cari harga L_{tabel} pada daftar nilai kritis untuk uji *lilliefors*.

Kriteria pengujian ini adalah apabila $L_{hitung} \geq L_{tabel}$ maka berdistribusi normal sebaliknya jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka berdistribusi tidak normal.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengukur seberapa besar hubungan linier variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

...Arikunto (2023:213)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

N = jumlah seluruh siswa

$\sum X$ = Skor item

$\sum Y$ = Skor total seluruh siswa

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor "X" dan skor "Y"

Dapat disimpulkan bahwa jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 2. Interpretasi Uji Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang

0.60-0.799	Kuat
0.80-1.000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono, (2023:248)

Uji Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yang dimaksud dengan analisis data berarti untuk mengetahui jawaban-jawaban atas pertanyaan peneliti dengan rumusan masalah yang telah dibuat. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kuantitatif. Maka untuk menganalisis datanya dapat menggunakan aplikasi analisis statistik *Statistical Package For Social Science (SPSS) VERSI 22* dan teknik analisis data yang dipakai untuk penelitian ini yaitu dengan cara analisis uji normalitas, uji korelasi, dan uji hipotesis.

Uji Untuk Mengetahui Proses Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament

Uji untuk mengetahui proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen angket sebagai alat pengumpul data. Setelah pelaksanaan pre-test dan post-test, peneliti membagikan angket kepada peserta didik disatu kelas. Angket ini dirancang untuk menggali informasi mengenai persepsi dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen angket terdiri dari 40 pertanyaan yang mencakup berbagai aspek, seperti keterlibatan siswa, kejelasan materi, metode penyampaian guru, serta suasana belajar dikelas.

$$P = \frac{F}{N} \times 100..Arikunto (2023:28)$$

Keterangan :

P	= Angket Presentase
F	= Frekuensi yang dicari presentasennya
N	= Banyaknya sampel

responden

Uji Untuk Mengetahui Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar Teams Games Tournament di masing-masing kelas. Dilakukan terlebih dahulu pretest setelah itu dilakukan pada pembelajaran konvensional yang menggunakan model teams games tournamnet setelah itu akan dilakukan posttest. Hasil belajar dengan rumus:

- a. Untuk mengetahui rata-rata pretest menggunakan rumus sebagai berikut

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{N}...Sugiyono (2020:273)$$

Keterangan

$\bar{x}$	= Rata- rata nilai pretest
Σx	= Jumlah nilai seluruh siswa dikelas
N	= Banyaknya sampel responden

- b. Untuk menghitung rata-rata post-test dengan rumus sebagai berikut

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{N}..Sugiyono (2020:273)$$

Keterangan:

$\bar{x}$	= Rata- rata nilai pretest
Σx	= Jumlah nilai seluruh siswa dikelas
N	= Jumlah siswa dikelas

- c. Untuk mengetahui nilai akhirnya menggunakan rumus rata-rata N-gain digunakan rumus:

$$N - Gain = \sum \frac{\bar{x}_{post} - \bar{x}_{pre}}{\bar{x}_{maks} - \bar{x}_{pre}} \dots$$

Sugiyono (2020:273)

Keterangan :

$\bar{g}$ = Rata-rata N-gain (normalized gain)

X_{Maks} = Skor maksimum yang mungkin dicapai pada tes

$X_{Pre k}$ = Skor Pretest individu

N = Jumlah individuu dalam kelompok

Uji Untuk Mengetahui Pengaruh Yang Signifikan Model

Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Edudacplay Terhadap Hasil Belajar

Pada penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel model mampu menjelaskan pengaruh variabel terhadap hasil belajar. Untuk mengetahui pengaruh setiap variabel penelitian menggunakan uji t. Adapun rumus menurut Sugiyono (2023:187) adalah sebagai berikut:

Rumus : $t = r \frac{\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$...*Sumber: Sugiyono, 2023:184*

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

n = Sampel

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ begitu juga sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak (H_o).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data Nilai Pretest

Berdasarkan tabel di 4. yang diperoleh di atas ketahui nilai pretest memiliki rata-rata nilai dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) di sekolah tersebut adalah 70, dapat disampaikan bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan 20% dan yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa dengan persen 80%.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Eksperimen Nilai Pretest

X	F	fx	X=		
			$x - \bar{x}$	x^2	fx^2
30	2	60	-25,80	665,64	1331,28

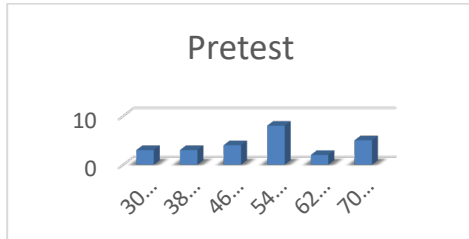
35	1	35	-20,8	432,64	432,64
45	3	135	-10,8	116,64	349,92
50	4	200	-5,8	33,64	134,56
55	2	110	-0,8	0,64	1,28
60	6	360	4,2	17,64	105,84
65	2	130	9,2	84,64	169,28
70	2	140	14,2	201,64	403,28
75	3	225	19,2	368,64	1105,92
Tot al	Σx = 25	Σfx = 1395		Σx² = 1921,76	Σfx² = 4034

Tabel 4. Distrubusi Presentasi Hasil Pretest

Nilai	Frekue nsi	Persentase	Keterangan
30-37	3	12,00%	Sangat Kurang
38-45	3	12,00%	Sangat Kurang
46-53	4	16,00%	Kurang
54-61	8	32,00%	Kurang
62-69	2	8,00%	Cukup
70-77	5	20,00%	Cukup
Juml ah	25	100%	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas nilai *Pre Test* pada kelas IV diperoleh nilai yang tertinggi yaitu 77 dan nilai terendah yaitu 30. Diperoleh rata-rata (mean) sebesar 55,80 dan standar deviasinya sebesar 12,70 serta standar error sebesar 2,59. Siswa yang

memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 5 orang dengan persentase 20% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata berjumlah 20 orang dengan persentase 80%. Berikut ini adalah tabel frekuensi histogram *Pre Test* siswa.



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest*

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui nilai *Pre Test* siswa kelas IV yaitu 3 siswa memperoleh nilai sekitar 30-37 sebesar 12%, 3 siswa memperoleh nilai sekitar 38-45 sebesar 12%, 4 siswa memperoleh nilai sekitar 46-53 sebesar 16%, 8 siswa memperoleh nilai sekitar 54-61 sebesar 32%, 2 siswa memperoleh nilai sekitar 62-69 sebesar 8% dan 5 siswa lainnya memperoleh nilai sekitar 70-77 sebesar 20%.

Hasil dari pemberian *Pre Test* sebelum diberi suatu perlakuan terdapat bahwa siswa yang tidak memenuhi KKTP adalah sebanyak 20 orang dan siswa yang memiliki nilai yang memenuhi KKTP adalah berjumlah 5 orang sehingga rata-rata yang diperoleh yaitu 55,80 yang termasuk ke dalam kategori kurang. Dengan kondisi tersebut maka peneliti mencoba melakukan tindak lanjut dengan melakukan sebuah perlakuan dengan pemberian model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* di kelas tersebut.

Data Nilai *Posttest*

Setelah semua pelajaran selesai diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* Selanjutnya, peneliti memberikan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Hasil nilai *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 5. dibawah ini

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Eksperimen Nilai *Posttest*

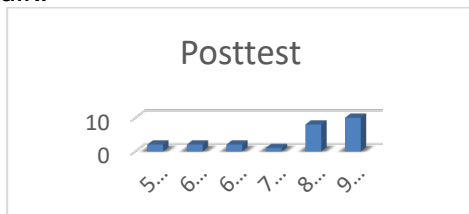
X	F	fx	$\frac{\sum x}{n}$	x^2	fx^2
55	1	55	28,20	795,24	795,24
60	1	60	23,2	538,24	538,24
65	2	130	18,2	331,24	662,48
70	1	70	13,2	174,24	174,24
75	1	75	-8,2	67,24	67,24
80	1	80	-3,2	10,24	10,24
85	8	680	1,8	3,24	25,92
90	4	360	6,8	46,24	184,96
95	6	570	11,8	139,24	835,44
Tot al	$\sum x = 25$	$\sum fx = 2080$		$\sum x^2 = 2105,16$	$\sum fx^2 = 3294$

Tabel 6. Distrubusi Presentasi Hasil *Posttest*

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
55-61	2	8%	Kurang

62-68	2	8%	Cukup
69-75	2	8%	Cukup
76-82	1	4%	Baik
83-89	8	32%	Baik Sekali
90-96	10	40%	Baik Sekali
Jumlah	25	100%	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *Post-Test* pada kelas IV diperoleh nilai tertinggi 96 dan nilai terendah sebesar 55. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,20 dan standar deviasinya sebesar 11,48 dan standar error 2,343. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 21 orang dengan persentase 84% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata sebanyak 4 orang dengan presentase 16%. Berikut adalah tabel frekuensi histogram nilai *Post Test* peserta didik.

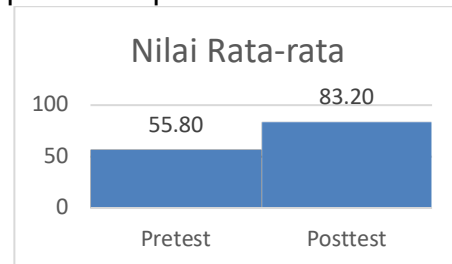


Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui nilai *Post Test* siswa kelas IV yaitu 2 siswa memperoleh nilai sekitar 55-61 sebesar 8%, 2 siswa memperoleh nilai sekitar 62-68 sebesar 8%, 2 siswa memperoleh nilai sekitar 69-75 sebesar 8%, 1 siswa memperoleh nilai sekitar 76-82 sebesar 4%, 8 siswa memperoleh nilai sekitar 83-89 sebesar 8% dan 10 siswa lainnya memperoleh nilai sekitar 90-96 sebesar 40%.

Setelah diberikan perlakuan kepada siswa di kelas IV SDN

060847 Medan Petisah sesuai dengan materi yang telah di sediakan maka dapat dilihat hasil dari pemberian model tersebut dari data di atas. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan dari sebelum diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *Post Test* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *Pre Test* dalam materi Keragaman Sosial dan Budaya Di Indonesia . Maka dapat disimpulkan bahawa nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* sebesar 83,20 dengan kategori Baik Sekali. Hal ini dapat dilihat pada tabel kriteria penilaian dibawah ini:

Tabel 7. Kriteria Penilaian

Koefisien Korelasi	Kategori
80-100	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

Untuk melihat efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV melalaui *pretest* dan *posttest* maka, dapat dilihat jelas dengan

menggunakan perhitungan rumus N-Gain berikut:

$$N - Gain = \sum \frac{\bar{x}_{post} - \bar{x}_{pre}}{\bar{x}_{maks} - \bar{x}_{pre}} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{83,20 - 55,80}{95 - 55,80} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{27,40}{39,20} \times 100\%$$

$$N - Gain = 0,699 \times 100\%$$

$$N - Gain = 69,90$$

Dari hasil perhitungan diatas, maka diperoleh nilai rata-rata N-Gain yaitu 69,90%. Nilai ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* yang diterapkan oleh peneliti setelah pelaksanaan *pretest* tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini, dapat dibuktikan dengan melihat tabel kategori tafsiran efektivitas berikut.

Tabel 8. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Hasil Angket *Teams Games Tournament*

pada akhir pembelajaran dan setelah diberikan *post test*, kemudian akan memberikan angket model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang bertujuan untuk melihat aktivitas guru selama mengajar. Hasil dari nilai angket siswa dapat dilihat pada tabel 9. di bawah ini:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Angket

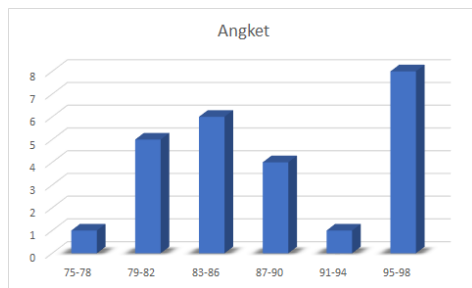
X	F	fx	$\frac{\sum X}{x - \bar{x}}$	x^2	fx^2
75	1	75	-12,96	167,96	167,96

80	5	400	-7,96	63,36	316,80
85	6	510	-2,96	8,76	52,56
90	4	360	2,04	4,16	16,64
94	1	94	6,04	36,48	36,48
95	8	760	7,04	49,56	396,48
Tot al	Σf = 25	Σfx = 2199		Σx² = 330,29	Σfx² = 986,96

Tabel 10. Distrubusi Presentasi Hasil Angket

Nilai	Frekuensi	Persentase
75 – 78	1	4%
79 – 82	5	20%
83 – 86	6	24%
87 – 90	4	16%
91 – 94	1	4%
95 – 98	8	32%
Jumlah	25	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai angket model pembelajaran siswa yaitu: 3 responden memperoleh skor sekitar 75-78 sebesar 4%, 5 responden memperoleh skor sekitar 79-82 sebesar 20%, 6 responden memperoleh skor sekitar 83-86 sebesar 24%, 4 responden memperoleh skor sekitar 87-90 sebesar 16%, 1 responden memperoleh skor 91-94 sebesar 4% dan 1 responden lainnya memperoleh skor 95-98 sebesar 32% .Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram di bawah ini.



Gambar 5. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Angket

Untuk Mengetahui pengaruh yang signifikan medel pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel dari populasi yang sama, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan “uji t”. Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji-t. Hipotesis yang diajukan adalah :

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar siswa IPAS siswa kelas IV SDN 060847 Medan Petisah.

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar siswa IPAS siswa kelas IV SDN 060847 Medan Petisah.

Kriteria uji-t dilakukan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara model pembelajaran *teams games tournament* dengan hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} .

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Perhitungan uji-t dapat dilakukan dengan rumus manual dan dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 22*.

Tabel 11. Uji Hipotesis

Coefficients ^a							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardize d	t	Sig.	
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-44,530	20,383		-2,185	0,039	
	Teams Games Tournament Berbantuan Media	1,452	0,231	0,795	6,282	0,000	

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan *SPSS Versi 22* dapat diketahui bahwa standar eror adalah 0,231, beta 0,795, dan hasil uji-t adalah 6,282 dan signifikansinya adalah 0,000. Dari hasil penelitian uji-t hasil signifikan diperoleh $0,000 \leq 0,05$. Yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 0060847 Medan Petisah. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memiliki pengaruh positif yang signifikan, maka dengan demikian Ha diterima yaitu terdapat pengaruh antara model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* (X) dengan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 060847 (Y).

Pengujian Persyaratan Data Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dan untuk mengetahui apakah data dari *posttest* hasil belajar siswa kelas IV SDN 060847 Medan Petisah terdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah *posttest* hasil belajar sesudah

dilakukan tindakan dan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

Tabel 12. Uji Normalitas Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Model Teams Games Tournament	,130	25	,200*	,964	25	,501

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh nilai signifikansi dari kelas IV adalah $0,200 \geq 0,05$, maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *lilliefors* dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelas IV berdistribusi normal. Selain melakukan uji normalitas terhadap *posttest* peneliti juga melakukan uji normalitas terhadap data angket yang dilakukan perhitungan yang sama.

Tabel 13. Uji Normalitas Angket

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Angket	,168	25	,086*	,894	25	,502

Berdasarkan tabel diatas merupakan perhitungan uji normalitas data angket dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 22*. Dengan Nilai taraf yang digunakan oleh peneliti adalah taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil penelitian di atas diperoleh nilai signifikansi dari kelas IV adalah $0,086 \geq 0,05$. Maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *lilliefors* dapat disimpulkan bahwa hasil data angket kelas IV berdistribusi normal.

Uji Korelasi

Uji Korelasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel (X) terhadap variabel terikat (Y), dan syarat untuk uji koefisien korelasi dengan melihat $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan rumus korelasi *product moment*.

Tabel 14. Uji Koefisien Kolerasi

		Teams Games Tournament Media Educapl ay	Hasil Belajar Siswa
Teams Games Tournament Media Educapl ay Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	1	,795*
	Sig. (2-tailed)	25	0,000
	N	25	25

Dari hasil perhitungan secara manual dan *SPPS Versi 22* diperoleh nilai koefisien sebesar 0,796 dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 dan dengan jumlah responden berjumlah 25 siswa. Sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,396. Jadi $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka $0,796 \geq 0,396$. Artinya terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 060847 Medan Petisah. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi terletak pada rentang 0,80-

1,000 yang berarti memiliki hubungan yang kuat.

Tabel 15. Interpretasi Kolerasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan media digital interaktif Educaplay terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN 060847 Medan Petisah. Model TGT dan pemanfaatan media digital seperti Educaplay menjadi sangat relevan di era pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Slavin (2005), Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama dalam kelompok dan permainan akademik yang mendorong siswa berkompetisi secara sehat. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif tetapi juga aspek sosial emosional siswa. Sedangkan menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berbasis digital seperti Educaplay dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan retensi belajar siswa karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian dari

Astuti dan Hidayat (2022) juga menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan pemahaman konsep dan interaksi sosial siswa. Ketika digabungkan dengan media interaktif seperti Educaplay, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan.

Hasil uji validitas terhadap instrumen soal menunjukkan bahwa 20 dari 40 soal valid. Ini menunjukkan bahwa separuh dari soal yang disusun telah mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan indikator pembelajaran. Validitas diuji menggunakan rumus Product Moment Pearson dengan bantuan Excel dan SPSS Versi 22. Hal ini sesuai dengan pendapat Azwar (2016) bahwa uji validitas penting untuk menjamin kualitas alat ukur dalam penelitian kuantitatif. Instrumen angket juga diuji validitasnya, dan 25 dari 40 pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dengan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa nilai reliabilitas soal adalah 0,871 (sangat kuat) dan reliabilitas angket adalah 0,877 (kuat). Ini memperkuat kepercayaan terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Analisis nilai pretest menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan siswa berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 55,80 dan hanya 20% siswa yang mencapai KKTP. Ini menunjukkan bahwa siswa belum menguasai materi IPAS dengan baik. Setelah penerapan model TGT berbantuan Educaplay, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 82,20 dan siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 84%. Peningkatan

ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil ini selaras dengan penelitian dari Sari dan Widodo (2021) yang menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa lebih aktif dalam menemukan dan memahami materi secara mandiri dan kelompok. Dengan Educaplay, kegiatan belajar menjadi tidak monoton dan mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Nilai rata-rata angket yang mencapai 92,58 menunjukkan respon positif dari siswa terhadap penerapan model TGT dan penggunaan media Educaplay. Siswa merasa senang karena mereka dapat belajar sambil bermain, berdiskusi, dan menyelesaikan soal secara tim. Mereka juga merasa lebih percaya diri karena mendapat dukungan dari anggota kelompoknya. Namun, tantangan yang muncul adalah kondisi kelas yang kadang menjadi tidak kondusif karena antusiasme yang tinggi dan suara siswa yang meningkat saat diskusi. Temuan ini diperkuat oleh teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk kemampuan kognitif. Pembelajaran berbasis kelompok memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui kerja sama dan komunikasi, sedangkan teknologi membantu mengoptimalkan penyampaian informasi dan memberi ruang eksplorasi yang luas.

Uji normalitas yang dilakukan dengan uji Liliefors menunjukkan bahwa data berdistribusi normal baik untuk hasil tes maupun angket. Ini penting untuk memastikan bahwa data layak untuk dianalisis dengan uji parametris. Selanjutnya, uji korelasi

menunjukkan nilai r hitung sebesar 0,969 yang lebih besar dari r tabel 0,396, menunjukkan bahwa terdapat hubungan sangat kuat antara model pembelajaran TGT berbantuan Educaplay dan hasil belajar siswa. Uji t juga memperkuat hal ini dengan t hitung $6,282 \geq t$ tabel 2,060 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil ini didukung oleh penelitian Pratiwi (2020) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi positif yang tinggi antara penggunaan model TGT dengan hasil belajar siswa, terutama jika didukung dengan media yang menyenangkan dan interaktif.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Educaplay terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan hasil belajar setelah perlakuan, respon siswa yang positif, serta hasil uji statistik yang valid dan reliabel. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis aktivitas, kolaborasi, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran abad ke-21. Rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah agar guru lebih sering menggunakan model TGT yang didukung dengan media digital seperti Educaplay dalam pembelajaran di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kerja sama antarsiswa, serta meningkatkan prestasi belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini,

peneliti menarik kesimpulan yang menyeluruh mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 060847 Medan Petisah Tahun Pembelajaran 2024/2025. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan pemberian pretest sebanyak 20 butir soal untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi IPAS. Setelah pemberian pretest, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media interaktif Educaplay. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan posttest dengan jumlah soal yang sama guna mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket yang terdiri dari 25 pertanyaan kepada siswa guna mengetahui respons dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil angket, diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,58, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60, yang secara keseluruhan termasuk dalam kategori "Sangat Baik." Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media Educaplay dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Hasil analisis data lebih lanjut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 55,80 termasuk dalam kategori "Kurang," sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 83,20, yang termasuk dalam kategori

"Sangat Baik." Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman konsep yang lebih baik setelah pembelajaran dengan model TGT dan media Educaplay. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 6,282 lebih besar dari ttabel sebesar 2,060 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat efektif dan dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya guna meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, F., Pajariantio, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0". Tohar Media.
- A. Agustina, dkk. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Basicedu*, 5(6), 9180–9187.
- Aghni, R. I. (2023). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).

- Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD Deonety. *Journal of Science and Education Research*
- Arikunto, S. (2023). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- Astri Azani, D. (2024). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 175.
- Athiyatun Nadhrah. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.
- Ajeng, Z, Rosita, R. Wulandari, A. P. & Amaliya, F. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pelajaran Matematika Kelax IV SDN Paberasan 1 1,22-30. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*
- Arikunto. S. (2023) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta:Rineka Cipta
- Atikah, A., Ayuni, F., Hidayat, I., & Gusmaneli, G. (2024). Implementasi strategi cooperative learning dalam pembelajaran. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 90–105.
- Andreani, D, dan Gunansyah, G. (2022) *Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merseka JPGSD*, 11(9), 1841-1854
- Simatupang, Aprido B. dkk. (2024). *model pembelajaran kooperatif*.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1)
- Dhohirrobbi, A., Pusposari, L. F., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2025). Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Game Turnament Berbantuan Educaplay sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*.Vol. 3.
- Dwi, A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Cooperative Learning Model Of Team Game Tournament (Tgt) Type To.*Journal Pendidikan Matematika*, 1–23.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Elita, E., Inovasi, J., Situmorang, P., Tamba, R., Lubis, W., Unita, I. F., & Nasution, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V SDN 060970 Bagan Deli Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , *Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas*.

- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), Jurnal Inovasi Pendidikan. 1086–1093.
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 220–225.
- Eviliyanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. In *Visipena Journal* (Vol. 2, Issue 1).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatah, P. R. Kisai, A. A., Nurkholis, N., dan Labudasari, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBI) Pada Siswa Kelas IV A SDN 1 Cirendang Kecamatan Kuninngan Kabupaten Kuningan el-Mukhih *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 29-40.
- Hariyanto, A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik. In Yogyakarta: Deepublish.
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Jakarta. Prenada media
- Kadir, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe SAL Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri I Soppeng Riaja Kabupaten Barru. *EDUKASI Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 15–26.
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31.
- Lumban Gaol, B. K., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 767.
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81.
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67.

- Maulida, D. (2025). Pengaruh Model Tgt Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Vol. 11(April), 482–494. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa.
- Maisarah, et al. 2023. Media Pembelajaran. Banten Sada Kurnia Pustaka
- Miftah M. 2022 Peran Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Bandung Feniks Muda Sejahtera
- Nurjannah Iaila, D. (2023). 1. 2. 3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN 08 Koto Baru Antik, 64(3), 3–7. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
- NURHAYATI, R. (2019). Pengaruh Keragaman Sosial Budaya Dan Daerah Objek Wisata Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik. Al-Afkar, Journal For Islamic Studies.Vol. 4(1), 51–67.
- Popi Mikiria, dkk. (2024). Media Pembelajaran Mengenal 99 Asmaul Husna Untuk Tpa Assalam II Baturaja Timur Menggunakan Adobe Flash Cs6. Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM), 07(1), 33–45.
- Puadah, D. (2022). Primary: jurnal pendidikan guru sekolah dasar volume 11 nomor 4 agustus 2022 podcast sebagai media digital pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya podcasts as digital media on the material of human interaction with the environment primary: ju. Jurnal pendidikan sekolah dasar, 11(4), 1063–1071.
- Putri, I. R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial.<https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp> 1–3.
- Paling Sepling. Albat Yati Muhammad, S. A. M. (2024). Media Pembelajaran Digital. CV, Tohar Media
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 1255–1261.
- Rahmadiana, U. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Model TGT dan Educaplay: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Ramli, R. & Damopolii, M. (2024) Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran.3(3)
- Respati, D. A. (2022). Jupe UNS, Vol 1, No 2, Hal 1 s/d 10 Agustina Dwi Respati,. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi, 1(2).
- Rini, D. S. (2024). Pengaruh penggunaan media educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran pendidikan pancasila kelas v madrasah ibtidaiyah muhamadiyah (mim) tanjung inten purbolingo lampung timur skripsi. In universitas islam negeri raden intan lampung (Vol. 15, Issue 1).
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap

- Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Iv Di Sd. JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 6(3), 749.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Mahesa, 1(1), 242–248.
- Sugiyono, P. D. (2024). Metod Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D. ALFABETA,cv.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Studi Kasus (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, & Kombinasi (M. P. Dr. Rina Fadilah, Ed.: CV ALFABETA.Vol. 1). CV ALFABETA
- Suharsimi, A. (2023). Prosedur Peneletian Suatu Pendekatan Prakk PT. PRINEKA CIPTA
- (Setiawan & Mulyati, 2020)Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(2), 121.
- Susilowatiningsih, Arfilia Wijayanti, & Joko Sulianto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall Di Kelas Iii Sdn Wonotingal. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 5211–5233.
- Susilawati, D. (2024) Pengantar Ilmu Pendidikan
- Suhelayanti, et al (2033) Pembelajaran lima Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langia: Yayasan Kita Menulis
- Taniredja, K. D. (2021). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Thabrani, A. muis. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture SD Negeri 3 Katobengke Herdi1. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 400–407.
- Tarigan, T. B. Arifin, M. & Matematika, H. B. (2025) Media Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 5808–5818.
- Zahra dkk. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran.J urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora 2(8), 985–996. 4459.
- Zahara, D., Meisahrani, R. S., & Purba, S. N. (2025). Tinjauan Komprehensif Berbasis Literatur: Penerapan Metode Jigsaw Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Keaktifan Peserta Didik SD Comprehensive Literature-Based Review: Application Of Jigsaw Method In Social Studies Learning To Foster The Activeness Of Elementary School Students. 4427–4441.