

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS EDUCAPLAY TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Rafael Kukuh Avethresando¹, Dayu Rika Perdana², Siti Nuraini³, Frida Destini⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Lampung

1rafaelthresando@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is the low learning outcomes of Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri 2 Gondang Rejo. This study aims to analyze the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type based on Educaplay media on students' Pancasila Education learning outcomes. Data were collected using test and non-test techniques, with the test instrument consisting of 14 valid items and a reliability value of 0.637. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's Test for homogeneity, and simple linear regression hypothesis testing with SPSS version 27. The results indicate a significant effect of the TGT cooperative learning model based on Educaplay on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Gondang Rejo in the 2025/2026 academic year, with a significance value of $0.001 < 0.05$ and a contribution of 50.4% to student learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, pancasila education, teams games tournament

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 gondang rejo. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV. Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes, dengan instrumen tes terdiri dari 14 butir soal valid dan nilai reliabilitas 0,637. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene's Test*, dan uji hipotesis regresi linear sederhana melalui SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model TGT berbasis Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo tahun pelajaran 2025/2026, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan kontribusi sebesar 50,4% terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila, teams games tournaments

A. Pendahuluan

Kualitas sumber daya manusia merupakan penentu utama kemajuan suatu bangsa, dan kualitas tersebut sangat bergantung pada mutu pendidikan yang diselenggarakan. Di era globalisasi yang semakin kompetitif, pendidikan tidak lagi sekadar sarana transfer ilmu pengetahuan, melainkan menjadi fondasi strategis dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing tinggi. Ratnawati dkk. (2024) menegaskan bahwa mutu pendidikan menjadi elemen kunci yang menentukan keunggulan suatu negara di berbagai sektor pada era persaingan internasional yang semakin intens. Sejalan dengan hal tersebut,

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan bertujuan menumbuhkan kemampuan peserta didik, membangun kepribadian yang luhur, serta memajukan peradaban bangsa yang bermartabat, termasuk membentuk individu yang beriman dan bertaqwa.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, peserta didik dituntut untuk menguasai keterampilan berpikir 6C, yaitu critical thinking, communication, collaboration, creativity, character, dan citizenship (Nadiroh dkk., 2021). Tuntutan ini berlaku pula pada jenjang sekolah dasar yang perlu dipersiapkan secara matang dalam menyambut tantangan abad ke-21 (Halim, 2022). Oleh karena itu, diperlukan sistem pendidikan yang mampu mengakomodasi perubahan sekaligus diselaraskan dengan kondisi dan potensi peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) resmi bertransformasi menjadi Pendidikan Pancasila berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022. Mata pelajaran ini berfokus pada penanaman nilai-nilai Pancasila, pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara, serta pengembangan etika dan moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Amelia dkk. (2020) menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu generasi muda untuk lebih terarah dalam melakukan tindakan positif yang tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Lebih lanjut, Riska (2020) menegaskan bahwa pembelajaran ini dapat menanamkan nilai-nilai cinta tanah air melalui internalisasi nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih memprihatinkan. Agustin (2023) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang tidak mengaitkan teori dengan pengalaman nyata peserta didik gagal menarik perhatian mereka, sehingga sulit bagi peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini diperparah oleh karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang bersifat normatif dan abstrak, sehingga menyulitkan peserta didik—khususnya di kelas IV—dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Fenomena tersebut secara nyata terjadi di SD Negeri 2 Gondang Rejo. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 4 September 2025, diperoleh data bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Data nilai ulangan harian menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik kelas IVA, hanya 13 peserta didik (65%) yang mencapai nilai di atas 70, sedangkan 7 peserta didik (35%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi lebih memprihatinkan terjadi di kelas IVB, di mana hanya 9 dari 20 peserta didik (45%) yang mencapai ketuntasan, sementara 11 peserta didik (55%) masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Penyebab utama rendahnya hasil belajar tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal serta belum diterapkannya model pembelajaran inovatif, sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik.

Selain ranah kognitif, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga mengemban tanggung jawab dalam pengembangan ranah afektif

peserta didik. Menurut Krathwohl (2010), ranah afektif mencakup lima tingkatan, yaitu menerima (*receiving*), *menanggapi* (*responding*), *menilai* (*valuing*), *mengorganisasi* (*organization*), dan *karakterisasi* (*characterization*). Pengembangan ranah afektif ini sangat krusial dalam Pendidikan Pancasila karena mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu solusi yang dipandang tepat adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay. Model TGT mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi akademik dalam kelompok kecil beranggotakan 4–6 peserta didik (Hakim dan Syofyan, 2018), sehingga mampu mendorong keaktifan, semangat belajar, dan kerja sama antaranggota kelompok. Sementara itu, media Educaplay

sebagai platform pembelajaran digital interaktif menyediakan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan memory games yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Batitusta dan Hardinata, 2024). Kombinasi model TGT dengan media Educaplay diharapkan dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*). *Desain yang digunakan adalah* Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok subjek, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kedua kelompok tersebut tidak dipilih secara acak melainkan sudah terbentuk secara alami. Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian, namun tetap memungkinkan pengujian pengaruh perlakuan secara sistematis.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Gondang Rejo pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 40 orang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Kelas IVB dengan jumlah 20 peserta didik ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Educaplay, sedangkan kelas IVA dengan jumlah 20 peserta didik ditetapkan sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajarankonvensional. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbasis media Educaplay, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Gondang Rejo dengan melibatkan kelas VB sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Educaplay. Kelas VA menjadi kelompok kontrol yang mengadopsi model kooperatif tipe NHT. Data mengenai kemampuan hasil belajar diperoleh dengan melakukan pretest dan posttest pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Deskripsi mengenai data hasil pretest dan posttest kemampuan hasil belajar siswa di kelas kontrol serta kelas eksperimen disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest

Data	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	pretest	posttest	pretest	posttest
N	20	20	20	20
Nilai Terendah	77	100	85	92
Nilai Tertinggi	28	64	35	71
Rata-rata	53	78	56	74

Tabel diatas menunjukkan bahwa data akhir hasil penelitian setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT

pada kelas eksperimen (VB) dan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (VA) dalam kemampuan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Gondang Rejo tahun ajaran 2025/2026 mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Keterlaksanaan Model Kooperatif tipe TGT

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	76 - 100	2	10%
Baik	51 - 75	18	90%
Cukup	26 - 50	0	0%
Kurang	0 - 25	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari 20 peserta didik kelas eksperimen terdapat 2 peserta didik (10%) dalam kategori sangat baik, 18 peserta didik (90%) dalam kategori baik, dan tidak ada peserta didik yang berada pada kategori cukup maupun kurang. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan keterlaksanaan model kooperatif tipe teams games tournaments selama proses pembelajaran berjalan dengan baik, dibuktikan dengan hasil akhir yang

menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik dalam kategori “Aktif”

Tabel 3 Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Selisi	Kategori
Eksperimen	0,5	0,1	Sedang
Kontrol	0,4		Sedang

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5 yang berada pada kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dengan selisih 0,1 dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest kontrol	0.561	Normal
Pretest eksperimen	0.675	Normal
Posttest kontrol	0.070	Normal
Posttest eksperimen	0.077	Normal

Berdasarkan data tabel , menyajikan hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol dengan signifikasinya $> \alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hasil ini dapat dilihat dari nilai signifikan masing-masing nilai *pretest* dan *posttest* yang ada pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai

signifikan *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 0,675, sedangkan *posttest* nilai signifikasinya sebesar 0,077. Kemudian hasil nilai *pretest* pada kelas kontrol nilai signifikansi sebesar 0,561, sedangkan *posttest* nilai signifikasinya sebesar 0,070.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	Sig.
Based on mean <i>pretest</i>	0.073	0.789
Based on mean <i>posttest</i>	0.172	0.690

Berdasarkan tabel diatas, adapun hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) *pretest* kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0,789 > 0,05, sedangkan nilai signifikansi (Sig.) *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,690 > 0,05 yang berarti data tersebut dapat dikatakan homogen. Guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran tipe TGT berbasis Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Regresi Linear Sederhana

Anova					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1					
Regression	1449,404	1	1449,404	18,317	,001 ^b
Residual	1424,346	8	79,130		
Total	2873,750	9			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Model Teams Games Tournaments

Berdasarkan tabel , hasil uji anova menunjukkan nilai Sig. = 0,001 < 0,05 maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe teams games tournaments berbasis educaplay (X) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Y).besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Hasil R Square

Model	R	R Square
1	,710 ^a	,504

a. Predictors: (constant), model teams games tournaments

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai R sebesar 0,710 yang

menunjukkan adanya hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments berbasis educaplay dengan hasil belajar peserta didik serta nilai R Square sebesar 0.504 menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments berbasis educaplay memberikan kontribusi sebesar 50,4% sementara 49,6% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti.

Pembahasan

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada awal tahun pelajaran 2025/2026, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik secara umum masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Kondisi ini terjadi di kedua kelas, baik kelas IVA maupun kelas IVB, meskipun dengan tingkat yang berbeda. Kelas IVB menunjukkan kondisi yang lebih membutuhkan dibandingkan kelas IVA, di mana lebih dari separuh peserta didiknya belum mencapai ketuntasan belajar.

Penyebab utama rendahnya hasil belajar tersebut teridentifikasi dari dua faktor dominan. Pertama,

penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, di mana proses pembelajaran masih berlangsung tanpa pemanfaatan media yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Kedua, minim diterapkannya model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dengan pendidik sebagai pusat informasi.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Agustin (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik akan gagal menarik perhatian mereka, sehingga internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menjadi sulit terwujud. Selain itu, karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang bersifat normatif dan abstrak turut menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik kelas IV yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Tanpa pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, peserta didik cenderung kehilangan motivasi dan tidak mampu memahami nilai-nilai yang diajarkan secara mendalam.

Pengaruh Model TGT Berbasis Educaplay terhadap hasil belajar Sebagai respons atas permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Educaplay pada kelas eksperimen (IVB), sementara kelas kontrol (IVA) tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, baik dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest maupun dari perhitungan N-Gain.

Pada kelas eksperimen, peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen berada lebih tinggi dari kelas kontrol, meskipun keduanya masih berada pada kategori sedang. Selisih N-Gain antara kedua kelas menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis Educaplay memberikan dampak yang lebih nyata terhadap peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan melalui permainan

dalam kelompok mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur kompetisi akademik yang sehat dalam kelompok kecil, sehingga setiap peserta didik terdorong untuk berkontribusi aktif demi keberhasilan timnya. Dikombinasikan dengan media Educaplay yang menyediakan aktivitas edukatif digital seperti kuis interaktif, teka-teki silang, dan memory games, pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif, dan bermakna. Media digital interaktif ini berhasil menjembatani karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang abstrak dengan cara penyajian yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar.

Hasil observasi keterlaksanaan model TGT selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada dalam kategori aktif. Hampir seluruh peserta didik kelas eksperimen menunjukkan keterlaksanaan yang baik selama proses pembelajaran, dan hanya sebagian kecil yang mencapai kategori sangat baik. Ini membuktikan

bahwa model TGT berhasil menciptakan iklim belajar yang aktif dan partisipatif, yang merupakan prasyarat penting bagi tercapainya hasil belajar yang optimal.

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data, baik pretest maupun posttest dari kelas eksperimen dan kontrol, berdistribusi normal karena nilai signifikansinya seluruhnya berada di atas batas kritis yang ditetapkan. Demikian pula hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa varians data pretest maupun posttest antara kedua kelas adalah homogen, sehingga analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil uji ANOVA dalam analisis regresi menunjukkan nilai signifikansi yang jauh lebih kecil dari taraf kepercayaan yang ditetapkan, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV. Kekuatan hubungan antara variabel bebas dan variabel

terikat pun tergolong kuat, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi yang cukup tinggi.

Nilai koefisien determinasi (R Square) menunjukkan bahwa model TGT berbasis Educaplay memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap hasil belajar peserta didik. Artinya, lebih dari separuh variasi hasil belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh penerapan model pembelajaran ini, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti, seperti motivasi intrinsik peserta didik, kondisi lingkungan keluarga, atau faktor psikologis lainnya.

Temuan ini selaras dengan berbagai hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan pengaruh model TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Model TGT terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab individual dalam kelompok. Kombinasinya dengan media Educaplay yang berbasis teknologi semakin memperkuat daya tarik pembelajaran, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan

pada akhirnya mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Educaplay terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo tahun pelajaran 2025/2026.

Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh nyata dari penerapan model TGT berbasis Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik. Besarnya pengaruh tersebut ditunjukkan oleh nilai R Square sebesar 0,504, yang bermakna bahwa model pembelajaran ini berkontribusi sebesar 50,4% terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, sementara 49,6%

sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini. Selain itu, kekuatan hubungan antara model TGT berbasis Educaplay dengan hasil belajar peserta didik tergolong kuat, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,710.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbasis Educaplay juga terbukti lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, sebagaimana tercermin dari selisih nilai N-Gain antara kedua kelas. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Educaplay dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. A. (2023). Implementasi Kebijakan Pendidikan : Pencegahan Bullying melalui Profil Pelajar Pancasila dalam Kehidupan Multikultural.

- Proceedings Series of Educational Studies Prosiding, 2021, 2–3.*
<http://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/8175>
- Amelia, F., Sarjono, dan Hariyadi, A. (2020). Peranan Pembelajaran PPKn dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas VIII di Mts Miftahul Ulum Sitiaji. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1*, 82–88.
- Batitusta, F. O., dan Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Hakim, S. A., dan Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education, 1*(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, 3*. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Krathwolh, D. R. (2010). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice, 41*(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104>
- Nadiroh, N., Zulfa, V., dan Yuliani, S. (2021). Learning transformation of the 21st century curriculum for prospective teacher in term of eco-literacy. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 802*(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/802/1/012009>
- Ratnawati, D., Kusumaningrum, K. D., dan Muhtarom, T. (2024). Analisis Perbandingan Komparasi Pendidikan Negara Maju untuk Kemajuan Pendidikan Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2*(3), 110–118. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3048>
- Riska, D. F. (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran PPKn di Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education, 1*(2), 207–220. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.17>