

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
BERBANTU EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIN 1 KOTA PALANGKA RAYA**

Rahmiatun¹, Rahmad², Sulistyowati³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan,

Universitas Islam Negeri Palangka Raya

rahmiye461@gmail.com, rahmad@uin-palangkaraya.ac.id, sulistyowati@uin-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

Team Games Tournament (TGT) is a cooperative learning model that combines group cooperation with game-based competition through five stages, namely class presentation, team study, games, tournament, and team recognition, while Educaplay serves as an interactive digital platform that can strengthen the implementation of these stages to make learning more engaging. At MIN 1 Kota Palangka Raya, fourth-grade students' understanding of IPAS (Natural and Social Sciences) material has not been optimal, partly because learning is still teacher-centered and provides little room for students to take initiative. This study aims to determine: (1) the implementation of the Educaplay-assisted TGT model in IPAS learning for fourth-grade students; (2) students' learning outcomes before and after the implementation of the model; and (3) the effect of the Educaplay-assisted TGT model on students' learning outcomes in the IPAS subject for fourth-grade students at MIN 1 Kota Palangka Raya. A total of twenty-seven fourth-grade (IV-B) students, selected through purposive sampling, participated in this quantitative Pre-Experimental study using a One Group Pretest-Posttest design. Data were collected through observation sheets, multiple-choice tests, and documentation, then analyzed using normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain calculations. The Educaplay-assisted TGT model was applied with a success rate of 98.21%, categorized as very good. The average score increased from 69.44 before treatment to 78.89 afterward. These findings indicate that Educaplay-assisted Team Games Tournament indeed had a significant effect on students' learning outcomes in the IPAS subject, as shown by the Paired Sample t-Test results ($t = -6.648$; $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$) and an average N-Gain of 0.3199, which falls into the moderate category.

Keywords: cooperative learning, team games tournament, educaplay, learning outcomes

ABSTRAK

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama kelompok dengan kompetisi berbasis permainan melalui lima tahapan: penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Educaplay, sebagai platform digital interaktif, digunakan untuk memperkuat penerapan tahapan-tahapan tersebut dan membuat

pembelajaran lebih menarik. Di MIN 1 Kota Palangka Raya, pemahaman siswa kelas IV terhadap materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) masih belum optimal, salah satunya karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan memberikan ruang yang terbatas bagi inisiatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penerapan model TGT berbantu *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS kelas IV; (2) hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapannya; dan (3) pengaruh model TGT berbantu *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Kota Palangka Raya. Dua puluh tujuh siswa kelas IV-B, yang dipilih melalui *purposive sampling*, mengikuti penelitian kuantitatif *Pre-Experimental* ini dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes pilihan ganda, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji-t berpasangan, dan perhitungan N-Gain. Model TGT berbantu *Educaplay* diterapkan dengan tingkat keberhasilan 98,21%, dikategorikan sangat baik. Rata-rata skor meningkat dari 69,44 (*pretest*) menjadi 78,89 (*posttest*). Temuan ini menegaskan bahwa model *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay* membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, sebagaimana ditunjukkan oleh uji *Paired Sample t-Test* ($t = -6,648$; $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$) dan rerata N-Gain sebesar 0,3199, yang dikategorikan sedang.

Kata Kunci: *cooperative learning, team games tournament, educaplay, hasil belajar*

A. Pendahuluan

Maju atau tidaknya suatu bangsa bergantung pada mutu sistem pendidikannya, dan atas dasar itu Indonesia tak henti membenahi sistemnya, salah satunya lewat langkah berpindah dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Perpindahan ini menaruh bobot lebih pada kegiatan intrakurikuler yang disusun dengan ragam cara, memberi siswa keluasaan waktu untuk benar-benar mencerna konsep sembari melatih keterampilan, sementara guru diberi keleluasaan menyesuaikan bahan ajar dengan watak dan kebutuhan siswa yang ada di depan mereka. Penggabungan IPA dengan

IPS ke dalam satu wadah bernama IPAS adalah salah satu bentuk konkret dari pembaruan tersebut, sebuah upaya yang diniatkan untuk membuat siswa lebih aktif, melapangkan jalan bagi minat dan bakat mereka, serta memperkaya bekal pengetahuan dan keterampilan yang mereka bawa.

Saat ditelusuri lewat wawancara dengan guru kelas IV MIN 1 Kota Palangka Raya, tergambar bahwa unsur teknologi memang sudah masuk ke ruang kelas, namun belum dikolaborasikan bersama model kooperatif yang bertahapan jelas seperti *Team Games Tournament*(TGT), sehingga

pemanfaatan teknologi tersebut belum sepenuhnya optimal untuk menopang hasil belajar siswa. Metode ceramah serta pemberian tugas masih menjadi strategi utama dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran IPAS belum optimal. Akibatnya, capaian belajar siswa juga ikut tertahan di bawah harapan. Padahal, media pembelajaran yang menarik akan sangat membantu guru dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan efisien (Syabrina & Sulistyowati, 2020). Dari titik itulah, model kooperatif tipe TGT yang disandingkan dengan *Educaplay* muncul sebagai jalan keluar yang ditawarkan, dengan harapan pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan mampu menarik siswa untuk benar-benar terlibat penuh dalam memahami materi yang diajarkan.

Pada dasarnya, *Team Games Tournament* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan dua unsur sekaligus, yakni kerja sama dan persaingan yang sehat. Alurnya bermula dari

penyampaian materi oleh guru, berlanjut ke sesi diskusi dan saling membantu dalam kelompok kecil, lalu memasuki tahap permainan dan turnamen yang dirancang untuk memacu kompetensi, melatih pemecahan masalah, serta membangun kerja sama tim yang solid. Slavin (2009) menguraikan lima tahapan yang membentuk pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Supaya kelima tahapan tersebut terasa lebih menarik dan berjalan efektif, sentuhan teknologi menjadi pelengkap yang dibutuhkan, dan *Educaplay* hadir sebagai salah satu platform interaktif yang membuat proses belajar lebih menyenangkan lewat ragam permainan dan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan masing-masing siswa.

Sisi lain yang tidak kalah penting dari pembelajaran kooperatif adalah kemampuannya menumbuhkan motivasi belajar siswa. Andriani dan Rasto (2019) menjelaskan bahwa motivasi belajar menjadi salah satu determinan penting bagi hasil belajar

siswa, karena siswa yang termotivasi akan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Hasanah dan Himami (2021) turut menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif secara umum berperan besar dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa, sebab siswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan ikut ambil bagian dalam diskusi, permainan, dan penyelesaian masalah bersama kelompoknya (Sulistio Andi, 2022; Simamora dkk., 2024). Keaktifan semacam ini sejalan pula dengan arah Kurikulum Merdeka yang menempatkan profil pelajar Pancasila sebagai acuan, di mana nilai bernalar kritis, kreatif, mandiri, dan bergotong royong diharapkan tumbuh melalui pengalaman belajar yang konkret, sebagaimana ditegaskan Gumilar dan Permatasari (2023) dalam kajian mereka tentang penerapan profil pelajar Pancasila pada jenjang MI/SD.

Sebagai mata pelajaran yang menggabungkan dua disiplin ilmu, IPAS menuntut siswa untuk memahami konsep alam sekaligus fenomena sosial secara bersamaan, sehingga menurut Hairunisa dan

Pikoli (2022), pembelajaran IPAS semestinya dirancang secara kontekstual dan tidak melulu bertumpu pada hafalan, agar siswa benar-benar memahami keterkaitan antara materi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Tuntutan semacam ini sejalan dengan karakter TGT yang menempatkan permainan dan turnamen sebagai sarana untuk mengonkretkan konsep yang abstrak, sehingga siswa kelas IV yang umumnya masih berada pada tahap operasional konkret menurut perkembangan kognitifnya dapat lebih mudah mencerna materi IPAS yang disajikan.

Sejumlah penelitian terdahulu turut menguatkan gagasan tersebut. Yusrina, Sary, dan Suyitno (2025) mencatat bahwa model TGT yang dipadukan media *Puzzle* berhasil mendongkrak hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas IV, dengan rerata yang naik dari 69 ke 86. Pada penelitian lain, Salsabilah, Satria, dan Maharani (2025) mengamati penerapan TGT bersama media *Wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas V, dan menemukan rerata *pretest* 70 yang meningkat menjadi 85 pada *posttest*. Kedua catatan

penelitian ini saling melengkapi dan menegaskan bahwa kombinasi TGT dengan media digital mampu mengangkat hasil belajar, menumbuhkan motivasi, mempererat kerja sama siswa, serta menghadirkan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif. Temuan serupa turut dilaporkan Sholehati, Irawan, dan Abdussakir (2025) pada pengembangan e-modul berbasis STREAM bernuansa nilai keislaman untuk materi kubus dan balok, yang berhasil mendongkrak rerata hasil belajar siswa dari 58 (*pretest*) menjadi 85 (*posttest*). Efektivitas TGT juga terbukti di berbagai mata pelajaran (Andrijanto, 2023; Firmansyah dkk., 2019; Ritonga, 2020; Setyaningrum & Asrofah, 2024) dan pada Educaplay (Nadhrach, 2024).

Atas dasar pemaparan tersebut, tiga hal hendak dijawab melalui penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay* berlangsung pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya; (2) seperti apa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah model tersebut diterapkan; serta (3) apakah

model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay* membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya. Penelitian ini menempatkan model kooperatif TGT berbantu *Educaplay* sebagai variabel bebas, sementara hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS berperan sebagai variabel terikatnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menempuh jalur kuantitatif berbentuk eksperimen, dipilih karena tujuannya memang untuk menguji apakah ada kaitan sebab-akibat di antara variabel yang diteliti (Candra Susanto dkk., 2024). Bentuk eksperimennya sendiri tergolong *Pre-Experimental*, lebih spesifik mengambil rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* rancangan yang membandingkan capaian *pretest* (O_1) dengan capaian *posttest* (O_2) pada kelompok yang sama, sesudah kelompok itu diberi perlakuan (X) berupa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay*.

MIN 1 Kota Palangka Raya menjadi tempat penelitian ini berlangsung,

tepatnya pada tahun ajaran 2025/2026, dengan populasi yang merangkum seluruh siswa kelas IV di tiga rombongan belajar (IV A, IV B, dan IV C) yang jumlahnya mencapai 86 siswa. Sampel diambil lewat *purposive sampling*, yaitu cara penentuan sampel yang bersandar pada kriteria tertentu yang dipandang cocok dengan tujuan penelitian. Setelah menimbang hasil observasi serta perbincangan dengan guru kelas, pilihan akhirnya jatuh pada kelas IV-B, mengingat anak-anak di kelas tersebut umumnya bergaya belajar visual sehingga mudah beradaptasi dengan media berbasis teknologi, belum pernah merasakan pembelajaran model TGT berbantu media digital, dan tingkat motivasi serta keaktifannya tergolong rendah khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dari kelas itu, 27 siswa kemudian dipastikan menjadi sampel penelitian.

Data dijaring lewat tiga alat: lembar observasi untuk memotret keterlaksanaan sintaks pembelajaran (mengandung 28 indikator berskala 1 sampai 4), lembar tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang di gunakan pada tahap *pretest* dan *posttest*, ditambah lembar

dokumentasi. Ketiganya tidak langsung dipakai begitu saja lebih dulu melalui tahap validasi dari ahli media pembelajaran serta ahli materi lewat penilaian *content validity* berbasis *expert judgment*, dan hasil persentase kelayakannya berada di kisaran 91,25% sampai 100%, sehingga ketiganya dinyatakan layak dipakai untuk menjaring data. Proses pengumpulan data sendiri ditempuh lewat tiga jalur, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

Secara prosedural, penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan mengacu pada modul ajar IPAS materi Tradisi dan Budaya Masyarakat yang disusun berbasis Kurikulum Berbasis Cinta (KBC), sejalan dengan penerapan KBC yang telah berjalan di MIN 1 Kota Palangka Raya, sebagaimana konsep serupa turut diuraikan Rahmatillah dan Silahuddin (2026) dalam konteks pendidikan Islam di bawah kerangka Kurikulum Merdeka. Pertemuan pertama diawali dengan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan penyajian materi secara klasikal oleh guru. Pada pertemuan kedua, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang

heterogen untuk berdiskusi dan saling membantu memahami materi, kemudian dilanjutkan dengan sesi permainan dan turnamen menggunakan platform *Educaplay*, di mana setiap kelompok berlomba menjawab kuis interaktif untuk mengumpulkan poin bagi timnya. Pertemuan ketiga ditutup dengan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan poin tertinggi serta *posttest* untuk mengukur capaian akhir siswa. Selama ketiga pertemuan tersebut berlangsung, satu observer yang merupakan wali kelas IV-B turut mengamati dan mengisi lembar observasi penerapan sintaks pembelajaran secara langsung di dalam kelas.

Penerapan pembelajaran dihitung melalui rumus persentase ($P = n/N \times 100\%$), yang hasilnya kemudian dikelompokkan ke dalam empat kategori: Sangat Baik (76%-100%), Baik (51%-75%), Kurang Baik (26%-50%), dan Tidak Baik (0%-25%). Sebelum masuk ke pengujian hipotesis, data hasil belajar lebih dulu diperiksa kenormalannya melalui uji Shapiro-Wilk pada aplikasi SPSS; apabila data terbukti berdistribusi

normal, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji-t (*Paired Sample t-Test*), dan bila sebaliknya, uji non-parametrik *Wilcoxon* yang dipakai sebagai gantinya. Patokan yang dipegang dalam pengujian ini adalah: bila nilai Sig. (2-tailed) berada di bawah 0,05, maka disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebagai pelengkap, besarnya peningkatan hasil belajar dihitung pula melalui rumus N-Gain (*Normalized Gain*), dengan tiga kategori capaian: Tinggi ($g > 0,70$), Sedang (0,30-0,70), dan Rendah ($g < 0,30$) (Supriadi, 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Pembelajaran Model TGT Berbantu *Educaplay*

Untuk mengukur sejauh mana pembelajaran berjalan sesuai rencana, seorang observer mengisi lembar observasi selama penerapan pembelajaran IPAS di kelas IV-B berlangsung. Lembar tersebut memuat 28 indikator yang merentang sepanjang enam tahapan sintaks model kooperatif tipe TGT berbantu *Educaplay*, dinilai dengan skala 1

sampai 4 (1=Kurang, 2=Cukup, 3=Baik, 4=Sangat Baik), mengelaborasi lima tahapan inti Slavin (2009). Rekapitulasi dari hasil observasi tersebut ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Skor penerapan Pembelajaran per Sintaks

Sintaks	Ind.	Maks.	Skor	%	Kat.
Pendahuluan	5	20	20	100,00	SB
Penyajian Kelas	6	24	23	95,83	SB
Belajar Tim	5	20	20	100,00	SB
Game Educaplay	5	20	20	100,00	SB
Penghargaan Tim	3	12	12	100,00	SB
Penutup	4	16	15	93,75	SB
Total	28	112	110	98,21	SB

Keterangan: SB = Sangat Baik

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa keenam sintaks model TGT berbantu *Educaplay* berjalan dengan sangat baik tanpa kecuali. Dari skor maksimum 112, skor 110 berhasil diraih, sehingga persentase penerapannya mencapai 98,21% dan berada pada kategori Sangat Baik. Rinciannya, 25 dari 28 indikator memperoleh skor 4 (Sangat Baik), sementara 3 indikator lainnya berada di skor 3 (Baik), yakni pada aspek tanya jawab interaktif ketika penyajian kelas berlangsung serta penguatan nilai di tahap penutup. Capaian ini mengonfirmasi bahwa model

kooperatif tipe TGT berbantu *Educaplay* berjalan secara konsisten dan mendekati optimal sesuai sintaks yang sudah disusun sejak awal, sekaligus menjadi jawaban atas rumusan masalah pertama terkait penerapan model pembelajaran tersebut di kelas IV-B MIN 1 Kota Palangka Raya.

Angka 98,21% yang dicapai penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay*, dan masuk golongan sangat baik, cocok dengan apa yang digambarkan Slavin (2009) lewat lima tahapan TGT penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, penghargaan kelompok yang kalau dijaga konsistensinya akan membawa siswa pada keterlibatan optimal. Tingginya angka penerapan pada penelitian ini menjadi pertanda bahwa guru sudah cukup lancar mengelola dinamika kelompok, menata suasana kelas yang nyaman untuk belajar, sekaligus memaksimalkan *Educaplay* sebagai penopang jalannya pembelajaran.

Gambaran semacam ini juga muncul pada catatan Gunarta (2019), yang melihat bahwa TGT berbantuan media *question card* membuat pembelajaran

IPA berjalan lebih hidup ketimbang cara konvensional, karena siswa dipaksa aktif menjawab pertanyaan di tengah suasana permainan yang kompetitif. Pola yang sebangun juga ditemukan Malae, Ischak, dan Kunusa (2018) lewat penerapan TGT berbantuan media animasi dan kartu pada materi larutan elektrolit, dengan keterlibatan siswa yang melonjak dibanding sebelum model itu masuk kelas. Sejalan dengan itu, Maulida, Rahmad, dan Sulistyowati (2025) juga mencatat penerapan pembelajaran berbasis media digital sebesar 95,2% pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, angka yang juga masuk kategori sangat baik. Empat penelitian ini, baik yang bersandar pada media konvensional seperti kartu maupun media digital seperti *Educaplay* dan permainan ular tangga digital, sama-sama mengarah pada satu kesimpulan: unsur permainan dan turnamen dalam TGT memang punya daya konsisten untuk membangkitkan partisipasi aktif siswa, apa pun jenis media pendukungnya.

2. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Nilai *pretest* dan *posttest* dari 27 siswa kelas IV-B menjadi sumber data hasil

belajar dalam penelitian ini, yang gambaran statistik deskriptifnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Statistik	Pretest	Posttest
N	27	27
Nilai Minimum	35	55
Nilai Maksimum	95	100
Rata-rata	69,44	78,89
Std. Deviasi	14,96	12,04
Tuntas (≥ 70)	15 (55,6%)	21 (77,8%)

Tabel 2 menunjukkan pergerakan angka yang cukup jelas: rerata *pretest* siswa mulanya 69,44 dengan standar deviasi 14,96, lalu setelah model TGT berbantu *Educaplay* diterapkan, angka itu naik ke 78,89 dengan standar deviasi 12,04 pada *posttest*. Dilihat dari ketuntasan belajar, siswa yang mencapai nilai ≥ 70 bertambah dari 15 anak (55,6%) di masa *pretest* menjadi 21 anak (77,8%) di masa *posttest*. Pergeseran angka semacam ini menjadi penanda nyata bahwa hasil belajar siswa memang naik setelah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay* dijalankan, dan dengan begitu pertanyaan kedua dalam penelitian ini sudah terjawab.

Kenaikan rerata dari 69,44 pada *pretest* menjadi 78,89 pada *posttest* ini sejalan dengan penelitian Yusrina,

Sary, dan Suyitno (2025), yang mencatat rerata naik dari 69 menjadi 86 lewat penerapan TGT bersama media *Puzzle*, serta penelitian Salsabilah, Satria, dan Maharani (2025) yang mencatat kenaikan rerata *pretest* 70 menjadi *posttest* 85 melalui TGT dengan media *Wordwall*. Ketiga temuan ini menegaskan bahwa perpaduan TGT dengan media digital interaktif cukup ampuh mendongkrak hasil belajar siswa sekolah dasar.

3. Pengaruh Model TGT Berbantu *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Siswa

Sebelum melangkah ke uji hipotesis, data lebih dulu diperiksa kenormalannya melalui uji Shapiro-Wilk pada aplikasi SPSS. Pemeriksaan tersebut menunjukkan nilai statistic = 0,967 dengan df = 27 dan Sig. = 0,524 ($p > 0,05$) untuk data *pretest*, sedangkan data *posttest* memberikan nilai statistic = 0,960 dengan df = 27 dan Sig. = 0,368 ($p > 0,05$). Karena kedua angka Sig. tersebut berada di atas ambang 0,05, dapat dipastikan bahwa data *pretest* maupun *posttest* mengikuti distribusi normal, sehingga layak diuji lebih lanjut dengan pendekatan parametrik, yaitu *Paired Sample t-Test*.

Untuk menjawab apakah model TGT berbantu *Educaplay* benar-benar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, langkah berikutnya adalah menjalankan uji-t berpasangan, dengan H_0 berbunyi tidak ada pengaruh berarti dan H_a berbunyi sebaliknya. Hasil dari pengujian itu terangkum pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Pasangan	Mean	SD	t	df	Sig.	Ket.
Pretest – Posttest	-9,44	7,38	-6,648	26	0,000	H_a

Tabel 3 memperlihatkan selisih rerata (mean difference) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -9,44 dengan standar deviasi 7,38, menghasilkan nilai t hitung sebesar -6,648 pada derajat kebebasan (df) 26 dan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Karena nilai tersebut berada di bawah ambang batas, H_0 dengan sendirinya ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Educaplay* terbukti memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Kota Palangka Raya.

Selain melihat ada tidaknya pengaruh, besarnya peningkatan hasil belajar juga ditelusuri lewat perhitungan N-Gain dengan rumus Hake, yang distribusi kategorinya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Distribusi Kategori N-Gain Siswa

Kategori	Rentang	Jml	%
Tinggi	$g > 0,70$	3	11,1%
Sedang	0,30–0,70	12	44,4%
Rendah	$g < 0,30$	12	44,4%
Rata-rata N-Gain	0,3199 (Sedang)	27	100%

Mengacu pada Tabel 4, dari total 27 siswa, 3 anak (11,1%) berhasil masuk kategori N-Gain tinggi ($g > 0,70$), 12 anak (44,4%) berada di kategori sedang, dan 12 anak lainnya (44,4%) berada di kategori rendah. Secara keseluruhan, rerata N-Gain yang dihasilkan adalah 0,3199, yang termasuk kategori sedang. Angka ini menegaskan bahwa model TGT berbantu *Educaplay* memang membawa peningkatan hasil belajar, meski pada taraf yang sedang, dan dengan begitu rumusan masalah ketiga dalam penelitian ini pun terjawab.

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang dihasilkan dari uji *Paired Sample t-Test* menjadi bukti statistik bahwa model TGT berbantu

Educaplay memang membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa, sejalan dengan kenaikan rerata skor yang telah diuraikan sebelumnya.

Bila ditarik lebih spesifik ke mata pelajaran IPAS dan platform *Educaplay*, arah temuan ini berimpit dengan catatan Sekar Arum, Hartini, dan Dimyati (2023) yang melaporkan kenaikan hasil belajar IPAS kelas 5 sesudah kuis *Educaplay* dilibatkan dalam pembelajaran, juga dengan hasil Devita dkk. (2025) yang menangkap pengaruh positif media interaktif berbasis website *Educaplay* pada hasil belajar siswa kelas IV SD. Di sisi lain, Aprilia Rahmi, Nurhasanah, dan Husniati (2025) menegaskan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* punya pengaruh tersendiri pada hasil belajar IPA, rumpun ilmu yang kini sudah menyatu ke dalam mata pelajaran IPAS. Ketika dirangkai bersama, arah yang sama dari sederet penelitian ini menguatkan dugaan bahwa *Educaplay* bukan cuma alat bantu visual semata, melainkan komponen yang sungguh-sungguh menyumbang pada kenaikan hasil belajar saat dipasangkan dengan

kerangka pembelajaran kooperatif seperti TGT.

Namun perlu dicatat bahwa rerata N-Gain yang dihasilkan, yakni 0,3199, hanya berada pada kategori sedang dan belum menyentuh kategori tinggi. Artinya, walau pengaruhnya signifikan secara statistik, peningkatan hasil belajar siswa belum mencapai titik yang paling maksimal. Keragaman N-Gain antar siswa 11,1% berkategori tinggi berbanding 44,4% yang justru berkategori rendah mengisyaratkan adanya kesenjangan kemampuan awal serta perbedaan kecepatan masing-masing siswa dalam menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang relatif asing bagi mereka. Beberapa siswa yang nilai *pretest*-nya sudah tinggi (mendekati skor maksimum) wajar memperoleh N-Gain yang kecil karena ruang untuk naik lebih sempit, walaupun nilai *posttest* mereka sendiri tetap tergolong baik. Hake (1999) sendiri menegaskan bahwa kategori N-Gain sedang tetap mencerminkan adanya efektivitas dari perlakuan yang diberikan, meski belum optimal, dan temuan ini bisa dijadikan pijakan untuk menerapkan model TGT berbantu *Educaplay* secara lebih konsisten ke

depannya agar peningkatan hasil belajar dapat naik ke kategori yang lebih tinggi. Kesenjangan semacam ini juga sebenarnya lumrah ditemukan pada penelitian sejenis, mengingat Lestari, Fatimah Zahrah, dan Dwi Febriani (2024) dalam penelitiannya tentang TGT pada mata pelajaran matematika juga mencatat bahwa peningkatan hasil belajar antar siswa tidak selalu seragam, bergantung pada tingkat keterlibatan masing-masing siswa selama proses turnamen berlangsung.

Dilihat secara utuh, penelitian ini menggambarkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay* cukup berpengaruh pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, baik dari sisi penerapan, kenaikan hasil belajar, maupun pengaruh statistiknya. Unsur permainan dan turnamen turut menghadirkan atmosfer belajar yang ceria dan kolaboratif.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diakui. Desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest* yang digunakan tidak menyertakan kelompok kontrol, sehingga peningkatan hasil belajar

belum sepenuhnya dapat dipastikan murni akibat perlakuan, melainkan berpotensi turut dipengaruhi faktor luar seperti *testing effect* atau *maturatation*. Durasi penerapan yang hanya tiga pertemuan juga turut membatasi optimalnya capaian N-Gain, karena siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan sintaks TGT maupun *Educaplay*. Keterbatasan ini menjadi pijakan penting bagi penyempurnaan rancangan penelitian selanjutnya.

D. Kesimpulan

Bersandar pada apa yang sudah dipaparkan di hasil dan pembahasan, ada tiga catatan akhir yang bisa diangkat. Satu, penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Educaplay* di kelas IV-B MIN 1 Kota Palangka Raya berada pada kategori Sangat Baik, dengan persentase 98,21% sebagai buktinya. Dua, hasil belajar siswa terpantau naik, tercermin dari rerata *pretest* 69,44 yang bergerak ke rerata *posttest* 78,89. Tiga, model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay* memang membawa pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPAS, sebagaimana terlihat dari uji *Paired Sample t-Test* ($t = -6,648$; $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$) dan rerata N-Gain 0,3199 yang berada di kategori sedang.

Bertolak dari temuan itu, ada baiknya guru terus memakai model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu *Educaplay* secara berkelanjutan, sembari sesekali mengganti materi atau media pendukungnya, agar kenaikan hasil belajar siswa bisa menjangkau kategori yang lebih tinggi lagi. Untuk peneliti yang ingin melanjutkan topik ini, akan lebih baik bila rancangan eksperimen berikutnya menyertakan kelompok kontrol, sekaligus menelisik faktor-faktor lain yang mungkin ikut memengaruhi beragamnya N-Gain antar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Andrijanto, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar tenis meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250.

- <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- Aprilia Rahmi, Nurhasanah, & Husniati. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 74–85. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.70>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Devita, S. J. P., Putri, D. A. A., & Rini, N. O. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan website Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. *PERMAI: Jurnal Pendidikan dan Literasi Madrasah Ibtida'iyah*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.63889/permai.v4i1.242>
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). Model Teams Games Tournament: Suatu analisis hasil implementasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104–113. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2023). Penerapan profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka pada MI/SD. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(2), 169–183. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i2.6908>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hairunisa, Y. N. F. Z. N. F., & Pikoli. (2022). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (A. Yanto, Ed.).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *AERA-D, American Education Research Association*.
- Lestari, S., Fatimah Zahrah, R., & Dwi Febriani, W. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 698–704. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.22629>
- Malae, I., Ischak, N. I., & Kunusa, W. R. (2018). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menggunakan media animasi dan kartu terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan larutan nonelektrolit. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 13(1), 29–34.
- Maulida, L., Rahmad, & Sulistyowati. (2025). Pengaruh media permainan ular tangga digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al Furqan Palangka Raya.

- BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika, 3(2), 1–9. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i2.922>
- Nadhras, A. (2024). Pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang [Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim]. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/81285>
- Rahmatillah, R., & Silahuddin. (2026). Love-based curriculum implementation in Islamic secondary education within the Merdeka Curriculum framework. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 9(2), 227–244. <https://doi.org/10.23971/mdr.v9i2.11120>
- Ritonga, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan [Tesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara].
- Salsabilah, A., Satria, T. G., & Maharani, T. (2025). Penerapan model pembelajaran TGT dengan game Wordwall pada mata pelajaran IPS kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 27188–27194. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.31221>
- Sekar Arum, N., Hartini, & Dimiyati, F. A. (2023). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas 5 berbantuan kuis Educaplay di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 1–10.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada materi teks berita kelas XI. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(2), 1–9.
- Sholehati, A., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2025). Pengembangan e-modul berbasis STREAM materi kubus dan balok untuk meningkatkan hasil belajar di MI Nor Rahman Banjarmasin. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, 5(1), 152–176. <https://doi.org/10.23971/muallimu.n.v5i1.10266>
- Simamora, M. B., Panjaitan, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). Model pembelajaran kooperatif (L. N. Sihombing, Ed.; 1st ed.).
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative learning: Teori, riset dan praktik (N. Yusron, Trans.). Nusa Media.
- Sulistio Andi, D. N. H. (2022). Model pembelajaran kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Supriadi, G. (2021). Statistika penelitian pendidikan. UNY Press.
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1), 25–36.
- Yusrina, R. Y., Sary, R. M., & Suyitno. (2025). Keefektifan model TGT berbantu media Puzzle terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas IV SD N 04 Tambakrejo. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(2), 131–144.