

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR**

Oleh:

Adela Rizqiani
215060039

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik di SDN 193 Caringin Kota Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui gambaran pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD, (2) Perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional, dan (3) seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 50 orang peserta didik yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa diperoleh gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* memperoleh hasil rata rata aktivitas peserta didik dan pendidik sebesar 90%, sedangkan pada kelas konvensional sebesar 76% pada aktivitas pendidik dan 74% pada aktivitas peserta didik. Terdapat perbedaan peningkatan rata rata peserta didik kelas eksperimen menunjukan rata-rata yang lebih tinggi 0.6447 dan kelas kontrol 0.1899. Dan terdapat Pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Turnament* berbantuan aplikasi *Educaplay* dengan mendapatkan nilai *cohen's* 1.68 kategori *effect* besar.

Kata Kunci: Kooperatif tipe *Team Games Tournament*, *Educaplay*, Hasil Belajar IPAS

**THE EFFECT OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY EDUCAPLAY
APPLICATION ON LEARNING OUTCOMES**

By:

Adela Rizqiani
215060039

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of IPAS students at SDN 193 Caringin Bandung City. The objectives of this study are (1) to determine the description of learning by using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by the Educaplay application on the learning outcomes of IPAS grade IV elementary school students, (2) the difference in improving the learning outcomes of students using the Team Games Tournament type cooperative learning model assisted by the Educaplay application with students using conventional models, and (3) how much influence the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model assisted by the Educaplay application has on the learning outcomes of grade IV elementary school students. The research method used is quasi-experiment with nonequivalent control group design. The research sample amounted to 50 students who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group. . Based on the results of the study, it can be concluded that a description of the learning process using the Team Games Tournament type cooperative model assisted by the Educaplay application obtained an average result of learner and educator activities of 90%, while in conventional classes it was 76% in educator activities and 74% in learner activities. There is a difference in the average increase in students, the experimental class shows a higher average of 0.6447 and the control class 0.1899. And there is the effect of the Team Games Turnament type cooperative model assisted by the Educaplay application by getting a cohen's value of 1.68 in the large effect category.

Keywords: *Cooperative Team Games Tounament, Educaplay, IPAS Learning Outcomes*

**PANGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT)* DIBANTUAN KU APLIKASI
EDUCAPLAY KANA HASIL DIAJAR**

Ku:

Adela Rizqiani
215060039

ABSTRACT

Ieu panalungtikan didasaran ku handapna hasil diajar siswa di SDN 193 Caringin Kota Bandung. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta (1) nangtukeun déskripsi pangajaran ngagunakeun modél kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dibantu ku aplikasi *Educaplay* kana hasil diajar siswa kelas IV SD, (2) bédana ngaronjatna hasil diajar siswa ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dibantuan ku aplikasi *Educaplay* kalawan siswa ngagunakeun modél kooperatif tipe *Team games Tournament*, jeung (3) bédana ngaronjatna hasil diajar siswa ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dibantuan ku aplikasi *Educaplay* jeung siswa ngagunakeun model konvensional kana hasil diajar siswa kelas IV SD. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta desain kuasi ékspérimén kalawan desain nonequivalent control group. Sampel panalungtikan aya 50 urang siswa anu dibagi jadi dua kelompok, nya éta kelompok ékspérimén jeung kelompok kontrol. Dumasar kana hasil panalungtikan, bisa dicindekkeun yén déskripsi prosés diajar ngagunakeun modél kooperatif tipe *Team Games Tournament* dibantu ku aplikasi *Educaplay* miboga rata-rata aktivitas siswa jeung pendidik 90%, sedengkeun di kelas konvensional nya éta 76% dina kagiatan pendidik jeung 74% dina aktivitas siswa. Aya bédana kanaékan rata-rata siswa kelas ékspérimén nuduhkeun rata-rata luhur 0,6447 jeung kelas kontrol 0,1899. Sareng aya pangaruh modél kooperatif tipe *Team games Tournament (TGT)* dibantuan ku aplikasi *Educaplay* ku kéngingkeun nilai cohen 1,68 dina kategori pangaruh ageung.

Kecap Pamageuh: Kooperatif tipe *Team Games Tournament*, *Educaplay*, Hasil Diajar IPAS