

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi individu manusia, bapak pendidikan nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan adalah “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan adalah yang menuntun kodrat pada kekuatan anak-anak itu, yang diharapkan mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Setiawan dkk., 2022 hlm. 7911). Oleh karena itu, kita seharusnya dapat menghormati hak asasi setiap manusia. Semua manusia berhak mendapatkan pendidikan karena pendidikan dalam arti luas adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat, sepanjang waktu dan dan sepanjang tempat. Sejalan dengan hal tersebut, dalam Al-Quran Surah Al-Mujadillah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (Qs Al-Mujadillah :11)

Berdasarkan penjelasan ayat di atas, dapat dipahami bahwa seseorang dapat meraih derajat yang tinggi di sisi Allah dengan cara beriman kepada-Nya dan memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini dapat menjadi dorongan bagi seseorang untuk menjadi orang yang beriman kepada Allah sekaligus berpengetahuan Rusdiansyah, (2019 hlm. 491), untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya tetapi pendidikan adalah seluruh pengetahuan

belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Pristiwanti dkk., 2022, hlm. 7911).

Dalam mengembangkan potensi pada diri peserta didik, dibutuhkannya pendidikan yang terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Abrori & Sumadi, 2023, hlm. 297). Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yang menjadi satu kesatuan komponen dengan satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupannya. Pendidikan saat ini diharapkan dapat menghasilkan SDM yang memiliki kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang kuat, ahli dalam menggunakan teknologi, keterampilan berpikir kreatif dan inovatif serta kemampuan untuk memecahkan masalah, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Berbagai kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik di era globalisasi saat ini sering disebut juga dengan keterampilan abad 21 dan konsep pendidikannya lebih dikenal dengan istilah pembelajaran abad 21.

Belajar dan pembelajaran mengalami perubahan dan transformasi yang luar biasa terutama pada pergantian milenium mengawali abad ke-21. Pergeseran

paradigma mengenai belajar yang kini mengarah kepada gejala terjadinya perubahan pelayanan di sekolah dan perubahan peran pendidik. Pendidik dituntut harus sejalan dengan pembelajaran abad 21 bahwa pendidik harus menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui keterampilan abad 21, kecakapan abad 21 meliputi kedalam 4 kategori, diantaranya yang biasa dikenal 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*) penerapan proses tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS.

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran IPA dipelajari terpisah dengan IPS maka kebijakan baru pada Kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS Wijayanti & Ekantini, (2023, hlm. 2102) dalam kurikulum merdeka pembelajaran akan berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS menjadi salah satu ciri khasnya, karena mata pelajaran yang dihasilkan dari penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai tujuan yaitu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman dari konsep IPAS (Agustina dkk., 2022, hlm. 9181).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mempunyai peran yang sangat penting, pembelajaran IPAS yang didalamnya terdapat materi mengenai lingkungan sekitar. Muliawati, dkk memaparkan sebagaimana yang dinyatakan dalam Novanto dkk., (2021, hlm. 205) bahwa “IPAS adalah pengetahuan manusia tentang alam semesta yang benar dalam arti rasional dan objektif” benar dalam arti rasional, sesuai dengan logika atau artinya dapat diuji kebenarannya secara ilmiah. Hal ini menunjukkan bahwa IPAS merupakan ilmu yang mencari tahu tentang pengetahuan alam secara sistematis sehingga IPAS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep yang merupakan proses penemuan. Pembelajaran IPAS di SD dikatakan sangat penting karena dengan mempelajari IPAS peserta didik akan berfikir secara positif yang memberikan dampak baik kepada peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas, kelas IV yang dilakukan di SDN 193 Caringin menyatakan bahwa hasil ulangan harian pada pelajaran IPAS dari 25 peserta didik, hanya 8 peserta didik yang menggapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) atau 32% sedangkan KKTP pada mata pelajaran IPAS di kelas yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Permasalahan ini terjadi mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPAS dikarenakan kurangnya pembelajaran yang bervariasi yang diterapkan di dalam pembelajaran, pembelajaran lebih menekankan secara *konvensional* atau ceramah sehingga pembelajaran hanya terpaku kedalam buku saja, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang mendominasi pembelajaran berpusat kepada pendidik saja (*teacher center*), sehingga proses pembelajaran sangat terbatas yang mengakibatkan peran peserta didik hanya sebagai pendengar saja. Selain itu peserta didik yang terbiasa mengerjakan soal hanya untuk penguasaan konsep saja peserta didik dituntut untuk dapat mengingat dan menghafal informasi saja, akibatnya peserta didik tidak dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapinya sendiri baik dalam kehidupan sehari hari atau pada masa yang akan datang.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Anurrahman yang tercantum dalam Rahman, (2022, hlm. 298) bahwa hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter peserta didik, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (1) faktor pendidik, (2) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (3) kurikulum sekolah, dan (4) sarana prasarana. Oleh karena itu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang positif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan peserta didik setelah selesainya

pembelajaran, baik secara tertulis maupun lisan, tingkat kemampuan ini dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, sikap dan psikomotorik.

Untuk mengatasi permasalahan mengenai hasil belajar peserta didik yang rendah dalam mata pelajaran IPAS salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan berbantuan model pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengerti materi yang diberikan oleh pendidik, salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay*.

Fauzi dan Masrupah, (2024, hlm. 12) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda. Proses pembelajaran yang diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan diskusi kegiatan *tournament* kelompok, yang diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Fauzi & Masrupah, (2024, hlm. 18) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Terlihat dari peningkatan hasil belajar sebesar 62,2 % yang menggunakan model kooperatif tipe TGT. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Adiputra & Heryadi, (2021, hlm 108) dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menunjukan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajarannya peserta didik menjadi aktif dikarenakan adanya games dan tournament sehingga pada penelitian ini hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dapat meningkat dengan menggunakan model

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Rani, (2022, hlm. 6075) juga telah melakukan penelitian dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini dikarenakan rendahnya hasil belajar peserta didik, namun dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan solusi sehingga dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan dari data di atas bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi dari permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik karena model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang dirancang dalam permainan dapat membuat peserta didik menjadi bersemangat dalam memahami, menemukan, dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta peserta didik akan lebih bebas dalam berinteraksi dan mengeluarkan pendapatnya masing-masing untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki keunggulan dan kekurangan, keunggulan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terletak pada modifikasi pada evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan turnamen sehingga dengan metode turnamen tersebut mampu memberikan peningkatan motivasi belajar kepada peserta didik (Ali dkk., 2021, hlm. 45). Selain memiliki kelemahan model ini juga memiliki kekurangan yang kerap terjadi dalam aktivitas diskusi bahwa tidak semua peserta didik turut menyumbangkan pendapatnya.

Upaya dalam mengatasi permasalahan di atas selain memerlukan metode pembelajaran yang interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran juga membutuhkan media. Media dalam pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting karena dengan penggunaan media dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Media yang digunakan perlu mendukung pembelajaran pada abad 21 yaitu dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Maka dari itu diperlukan pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik terutama media yang menggunakan unsur permainan, Andari, (2020, hlm. 136) mengungkapkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran melalui permainan lebih cenderung ingin melanjutkan belajar dibandingkan peserta didik yang menerima pembelajaran yang hanya berpusat kepada pendidik saja, maka salah satu media yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi serta memiliki unsur permainan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan dan video. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan peserta didik yang relevan di era digital (Lathifah dkk., 2024, hlm. 23).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tarigan dkk., (2024, hlm 15800-15801) bahwa penelitian yang dilatar belakangi dari masalah bahwa peserta didik tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami instruksi yang disampaikan oleh pendidik sehingga mempengaruhi daya tahan konsentrasi yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dengan menggunakan 2 siklus memberikan hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 14 % dan siklus II sebesar 26%. Penelitian juga dilakukan oleh Fernanda dkk., (2024, hlm. 62) penelitian ini menggunakan media *Educaplay* penggunaan media *Educaplay* memberikan perubahan positif pada hasil belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus dari 26% pada pra-siklus menjadi 59 % pada siklus I, dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 85 %. Sehingga dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Aisyah & Rahmawati, (2024, hlm. 54 - 55) dengan judul “Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat

Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS” bahwa dengan penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan hasil penelitian yang diperoleh menyatakan penerapan media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh 72,7 % dengan kategori baik, dan pada siklus II meningkat sebesar 89,1 % dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dapat memicu minat dan belajar peserta didik siswa menjadi bersemangat dalam mengerjakan dan menyelesaikan tantangan dalam permainan atau kuis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan dari pemaparan di atas mengenai permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS di sekolah dasar, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar” Penelitian ini mempunyai tujuan untuk dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
2. Pembelajaran masih berpusat kepada pendidik *Teacher Centered* sehingga peserta didik masih cenderung pasif dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru.
3. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang peneliti temui, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan aplikasi *Educaplay* dan Peserta didik yang menggunakan Model *Konvensional* di Sekolah Dasar?

2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* dan peserta didik dengan Menggunakan Model *Konvensional* di sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan dari rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* dan peserta didik yang menggunakan model *Konvensional* di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* dan peserta didik yang menggunakan model *Konvensional* di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* di Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* di Sekolah Dasar secara langsung ke lapangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* di Sekolah Dasar secara langsung ke lapangan.

b. Bagi Peserta didik

Mampu membantu peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay*.

c. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay*

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan bantuan yang positif bagi sekolah terutama dalam rangka untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang didapatkan peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku sebelum mengikuti

proses pembelajaran hingga setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian kali ini, fokus utama penelitian hanya terletak pada aspek kognitif, sementara untuk aspek afektif dan psikomotorik dilakukan melalui proses pembiasaan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model kooperatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan lembar kerja dan diskusi. Model ini mengandung unsur permainan, dimana aktivitas belajar dengan permainan ini memungkinkan peserta didik belajar dengan rileks sehingga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan dan dapat termotivasi untuk giat mengikuti pembelajaran.

3. Pengertian Educaplay

Educaplay adalah sebuah platform digital yang memberikan sejumlah game edukasi interaktif pembelajaran untuk memperkuat apa yang telah disampaikan di dalam pembelajaran, dengan menyediakan berbagai macam permainan untuk dijadikan kuis interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar. *Educaplay* sebagai media pembelajaran dapat diakses menggunakan telepon seluler ataupun alat elektronik digital lainnya. Sehingga dengan adanya pemanfaatan media teknologi ini secara positif akan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan penulis merujuk pada buku panduan karya tulis ilmiah proposal dan skripsi pada tahun 2024. Sistematika penulisan skripsi ini bertujuan untuk mempermudah kerangka penyusunan skripsi dari bab awal hingga bab lima akhir.

BAB I bagian Pendahuluan, pada bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang mengenai permasalahan yang diangkat untuk dijadikan penelitian, lalu identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

BAB II bagian kajian teori dan kerangka pemikiran, dalam bab ini berisikan penjelasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT), media pembelajaran *Educaplay*, hasil belajar, hasil penelitian terdahulu yang disesuaikan dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran atau skema paradigma penelitian, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III bagian metode penelitian, bab ini berisikan pendekatan penelitian yang menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh sebuah kesimpulan, pada bagian ini terdiri dari desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV bagian hasil penelitian dan pembahasan, bab ini berisikan hasil penelitian mengenai hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan, serta menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD.

BAB V bagian simpulan dan saran, bab ini merupakan bab penutup yang mencakup kesimpulan dari hasil analisis berdasarkan hasil dari temuan penelitian serta saran yang diberikan peneliti untuk ditujukan kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya