

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1) Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Salah satu hal yang paling mengagumkan dari manusia adalah kemampuannya untuk belajar, karena melalui proses ini manusia dapat mengubah dirinya. Manusia diberi akal dan budi yang memungkinkan mereka untuk secara sadar dan terencana mengarahkan diri menuju tujuan tertentu. Proses mencapai tujuan ini dimulai dari pelaksanaan, pengidentifikasian, dan penyelesaian hambatan, yang semuanya ini merupakan bagian dari proses belajar yang diungkapkan Thorndike di dalam (Parwati dkk., 2023, hlm. 1).

Sudjana mengungkapkan bahwa Darman (2020, hlm.9) menyatakan belajar pada dasarnya adalah proses interaksi dengan segala situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dilihat sebagai suatu proses yang terfokus pada pencapaian tujuan dan melibatkan tindakan melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses mengamati dan memahami hal-hal yang ada di sekitar kita. Sejalan dengan Sardiman mengungkapkan dalam Sariyani dkk., (2021, hlm. 1-2) bahwa belajar secara luas dapat dipahami sebagai kegiatan psikofisik yang bertujuan untuk perkembangan pribadi secara menyeluruh, sementara secara sempit, belajar dapat diartikan sebagai usaha untuk menguasai materi ilmu pengetahuan, yang merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian.

Pembelajaran adalah sebuah rangkaian yang mencakup berbagai unsur, seperti unsur manusia, materi, fasilitas perlengkapan dan prosedur, yang saling berpengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam sistem pengajaran, peran manusia sangat penting karena manusia berperan sebagai peserta didik, pendidik, dan tenaga pendukung lainnya (Darman, 2020, hlm, 16).

Sejalan dengan yang diungkapkan Siregar dan Nara yang tercantum dalam Mardicko, (2022, hlm. 5486) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara sadar, sengaja, terarah, dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses pembelajaran dimulai. Dengan kata lain sebelum memulai

pembelajaran pendidik terlebih dahulu menyusun kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran adalah kegiatan yang direncanakan secara khusus untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guna mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran juga merupakan metode atau proses yang dapat membuat seseorang belajar (Sutianah dkk., 2022, hlm. 17).

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat di mana belajar tertuju kepada proses individu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, sedangkan pembelajaran adalah keseluruhan proses yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar tersebut. Pembelajaran mencakup berbagai unsur, seperti materi, metode, fasilitas, dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang semuanya bertujuan untuk menciptakan kondisi yang mendukung proses belajar. Maka keduanya saling bergantung, di mana pembelajaran adalah kerangka yang memungkinkan terjadinya belajar.

1) Ciri-ciri Belajar

Belajar sesungguhnya memiliki ciri-ciri tertentu Annurahman memaparkan dalam Parwati dkk., (2023, hlm. 7) menyebutkan ciri-ciri dari belajar:

- 1) Pembelajaran terjadi baik secara sadar maupun tidak sengaja
- 2) Pembelajaran terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya.
- 3) Pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan, yang dapat dilihat dari perubahan dalam perilaku, afeksi, kognisi, komunikasi verbal, dan moral.

Sedangkan ciri-ciri pembelajaran yang diungkapkan oleh Hamalik pada Darman, (2020, hlm. 19) mengungkapkan ciri dari pembelajaran memiliki rencana, kesaling tergantung, dan tujuan Mardicko, (2022, hlm. 5482). Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi, sedangkan ciri utama dari belajar adalah adanya perubahan, jika individu belum mengalami perubahan, maka proses belajar belum bisa dianggap terjadi. Perubahan tersebut dapat bersifat positif atau negatif, tergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan

pembelajaran yang diungkapkan oleh Siregar dan Nara dalam Mardicko, (2022, hlm. 5488) yaitu:

- 1) Pembelajaran usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja
- 2) Pembelajaran harus dirancang agar peserta didik benar-benar belajar.
- 3) Tujuan pembelajaran harus ditentukan terlebih dahulu sebelum proses dimulai.
- 4) Pelaksanaan pembelajaran harus terkontrol dengan baik, mencakup isi, waktu, proses, serta hasilnya.

Maka dari beberapa pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri belajar ditandai dengan adanya perubahan yang terjadi pada individu, baik secara sadar maupun tidak sengaja, melalui interaksi dengan lingkungan yang mempengaruhi perilaku, afeksi, kognisi, komunikasi verbal, dan moral. Sementara itu, pembelajaran adalah usaha yang dirancang secara sadar dan sengaja untuk membuat peserta didik aktif dalam belajar, dengan tujuan yang terstruktur, pelaksanaannya yang terkontrol, yang mencakup waktu, isi, proses, dan hasilnya. Sehingga untuk mencapai tujuan diperlukan interaksi yang baik antara individu dengan lingkungan maupun pendidik dan peserta didik.

2) Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Rahman, (2022, hlm. 297-298) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah peserta didik mengikuti pembelajaran, hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan, baik yang berhubungan dengan aspek pengetahuan, aspek sikap, maupun aspek keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang sudah dicapai peserta didik setelah mendapatkan pelajaran terhadap waktu yang sudah ditentukan. Hasil belajar diartikan sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar, semakin baik usaha belajar peserta didik idealnya hasil yang didapat akan lebih baik, begitupun sebaliknya. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami oleh peserta didik (Yandi dkk., 2023, hlm.14).

Hasil belajar mempunyai peran yang sangat penting karena hasil belajar merupakan proses dari suatu kegiatan setelah mendapatkan pengalaman yang akan mengubah tingkah laku, seseorang pendidik akan mengetahui tujuan serta capaian pembelajarannya sudah tercapai dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik (Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 660). Selain itu Somayana, (2020, hlm. 468) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui kegiatan pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam menjawab atau pun bertanya yang akan mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar dikatakan oleh Silva dkk., (2023, hlm. 38) bahwa hasil belajar adalah sebuah pencapaian peserta didik yang sudah melaksanakan proses belajar mengajar yang akan menghasilkan kemampuan seseorang yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil perubahan atau pencapaian yang terjadi pada diri peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar mencakup pengetahuan, keterampilan berpikir, sikap, dan keterampilan motorik. Hasil belajar dapat diperoleh melalui tes, evaluasi, atau pengamatan terhadap perubahan perilaku peserta didik setelah peserta didik mengikuti pembelajaran.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar yang dikatakan oleh Benyamin S. Bloom pada Setiawan dkk., (2022, hlm 95-96) membagi pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik:

- 1) Ranah kognitif yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual.
- 2) Ranah afektif yakni semua yang berhubungan dengan sikap.
- 3) Ranah psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal ataupun non verbal.

Selain itu indikator hasil belajar mengacu kepada tiga jenis yang biasa disebutkan oleh Benyamin S. Bloom pada Silva dkk., (2023, hlm. 38) yang dikenal dalam Taksonomi Bloom yaitu:

- 1) Ranah proses berpikir (*cognitive domain*), ranah ini mengacu kepada kegiatan mental atau otak, segala sesuatu yang dilakukan dengan mencakup aktivitas otak termasuk kedalam ranah kognitif.
- 2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), ranah ini berkaitan dengan perkembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi.
- 3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*), ranah ini berkaitan dengan kegiatan atau keterampilan motorik. Dalam ranah ini diperlukannya latihan, yang diukur dalam hal kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, atau teknik dalam pelaksanaannya.

Indikator hasil belajar juga dikatakan oleh Ekawati dkk., (2021, hlm. 190) pada Taksonomi Bloom ada tiga ranah pendidikan, yaitu ranah berpikir (*cognitive domain*), ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*). Bloom menawarkan konsep ini di Boston pada tahun 1948, perkembangan selanjutnya Bloom mengembangkan ranah berpikir (*cognitive domain*) pada tahun 1956, sedangkan ranah nilai atau sikap (*affective domain*) dikembangkan Bloom bersama David R Krathwohl dan Bertam B. kemudian Bloom mengembangkan ranah keterampilan (*psychomotor domain*) bersama Simpson pada tahun 1972. Namun terdapat perubahan yang mendasar dari revisi Taksonomi Bloom berikut revisi Taksonomi Bloom pada domain kognitif yang diuraikan oleh Anderson dkk pada Nafiati, (2021, hlm. 155). Berikut ini adalah tabel proses kognitif, ranah afektif dan psikomotorik yang tercantum pada Tabel 2.1 – Tabel 2.3 berikut ini:

Tabel 2.1 Proses Kognitif Berdasarkan Tingkat Kognitif Bloom

Proses Kognitif		Revisi Taksonomi Bloom	Dimensi Proses Berpikir
C1	Pengetahuan	Mengingat	<i>Lower Order Thinking Skills</i>
C2	Pemahaman	Memahami	
C3	Penerapan	Mengaplikasikan	
C4	Analisis	Menganalisis	<i>Higher Order Thinking Skills</i>
C5	Sintesis	Mengevaluasi	

Proses Kognitif		Revisi Taksonomi Bloom	Dimensi Proses Berpikir
C6	Evaluasi	Mengkreasi	

Tabel 2.2 Proses Ranah Afektif

Proses Afektif		Definisi
A1	Penerimaan	Semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang pada diri peserta didik
A2	Menanggapi	Suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikut sertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara
A3	Penilaian	Memberikan penilaian, penghargaan, dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu
A4	Mengelola	Konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki
A5	Karakteristik	Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Tabel 2.3 Proses Psikomotorik

Proses Psikomotorik		Definisi
P1	Imitasi	Imitasi berarti mencontoh perilaku seseorang
P2	Manipulasi	Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi.

P3	Presisi	Presisi berarti secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan.
P4	Artikulasi	Artikulasi artinya memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten
P5	Naturalisasi	Naturalisasi artinya menyelesaikan suatu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga dan fisik atau mental yang ada.

Dari beberapa pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah yang dikemukakan oleh Bloom yaitu pertama ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan intelektual, kedua ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotorik ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau *skill* yang dimiliki oleh peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dimana dalam kurikulum merdeka tertera elemen capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik yakni elemen pemahaman IPAS selain itu berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN 193 Caringin mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik, maka diperlukan perlakuan yang lebih intensif pada aspek kognitif untuk dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

c. Tujuan Hasil Belajar

Berdasarkan indikator hasil belajar yang menjadi acuan dari tercapainya proses pembelajaran. Hasil belajar memiliki tujuan, tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan, yang biasanya dinilai menggunakan angka atau huruf sesuai dengan

standar yang sudah ditetapkan oleh penyelenggara pendidikan (Utami, 2020, hlm. 3).

Hal ini sejalan dengan pendapat Fernando dkk., (2024, hlm. 66) bahwa tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik berhasil setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang kemudian diukur menggunakan skala nilai berupa huruf, kata ataupun simbol. Hasil belajar dapat mencerminkan kemampuan sesungguhnya peserta didik yang telah melalui proses pembelajaran, dengan adanya hasil belajar pendidik bisa mengetahui sejauh mana peserta didik mampu menangkap, memahami, dan menguasai materi belajar, sehingga berdasarkan hasil belajar tersebut pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil belajar dikatakan tercapai jika peserta didik menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan, yang akan dibuktikan melalui nilai dan hasil evaluasi yang dilakukan oleh pendidik melalui ulangan atau ujian yang diikuti, hasil belajar yang baik adalah hal yang paling diinginkan oleh setiap peserta didik. selain itu, tujuan hasil belajar menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Yandi dkk., 2023, hlm. 14).

Dari beberapa pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menguasai pembelajaran, yang dinilai melalui angka, huruf, atau symbol. Selain itu tujuan hasil belajar juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik yang kemudian menjadi acuan bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

3) Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan gambaran mengenai lingkungan pembelajaran, yang mencakup cara pendidik berperilaku dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model ini memiliki berbagai manfaat, mulai dari perencanaan pembelajaran dan kurikulum hingga perencanaan materi pembelajaran diungkapkan oleh Joyce, Weil, dan Calhoun (Octavia, 2020, hlm. 12).

Sejalan dengan pendapat Hendrapipta, (2021, hlm. 2) bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar peserta didik, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Secara umum, model pembelajaran menggambarkan atau memberikan konsep mengenai cara pembelajaran dilakukan. Ponidi dkk., (2021, hlm. 10) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah suatu proses perencanaan yang digunakan sebagai panduan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran juga merupakan pendekatan yang diterapkan untuk mengubah perilaku peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, serta membimbing proses pembelajaran di kelas atau tempat lainnya. Model pembelajaran ini dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan, artinya pra pendidik dapat memilih model yang paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan (Mirdad, 2020, hlm. 15). Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, materi pembelajaran, dan mengatur proses pembelajaran. Model dapat membantu pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, serta dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri – ciri Model Pembelajaran

Mirdad, (2020, hlm. 16) menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki enam ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar para ahli, seperti model penelitian kelompok yang disusun oleh Herbert dan didasarkan pada teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi kelompok secara demokratis.

- 2) Model pembelajaran memiliki tujuan pendidikan tertentu, contohnya model berpikir induktif yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir induktif.
- 3) Model ini juga menjadi pedoman untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas, seperti model Synectic yang bertujuan meningkatkan kreativitas dalam pelajaran menulis.
- 4) Setiap model pembelajaran memiliki bagian-bagian penting yang menjadi panduan praktis bagi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yaitu:
 - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran.
 - b) Prinsip-prinsip reaksi.
 - c) Sistem sosial
 - d) Sistem pendukung
- 5) Model pembelajaran juga memiliki dampak yang terlihat, seperti dampak pembelajaran. Yang mencakup hasil belajar yang terukur, dan dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Pendidik perlu membuat persiapan mengajar (desain intrusional) berdasarkan pembelajaran yang dipilih.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Joyce and Weill pada Hendracipta, (2021, hlm. 4-6) bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Sintak: sintak adalah langkah-langkah pembelajaran yang menggambarkan cara penerapan suatu model pembelajaran
- 2) Sistem sosial: sistem sosial adalah aturan atau norma yang mengatur hubungan antara pendidik dan peserta didik, serta antara sesama peserta didik.
- 3) Prinsip reaksi: prinsip reaksi merupakan cara pendidik berperilaku dalam memperlakukan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
- 4) Sistem pendukung adalah segala sumber daya yang dibutuhkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model yang dipilih.
- 5) Dampak efek model pembelajaran adalah hasil yang didapatkan setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Sueni, (2019, hlm. 11) mengungkapkan ciri-ciri model pembelajaran harus didasari pada pendekatan yang rasional dan teoritis, yang berarti teori-teori yang mendasari pengembangannya dipilih secara terstruktur. Karena tujuan utama dari model ialah untuk memastikan bahwa hasil pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara optimal. Sehingga model di desain dengan langkah-langkah khusus yang bertujuan untuk memudahkan dalam mengimplementasikannya. Dari beberapa penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model pembelajaran memiliki tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

4) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan kelompok untuk saling bekerjasama, membantu satu sama lain dalam memahami konsep, serta menyelesaikan masalah atau melakukan inkuiri. Pembelajaran kooperatif adalah suatu kerangka konseptual yang terdiri dari serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok tertentu, dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Amalia dkk., 2023, hlm. 11).

Sejalan dengan pendapat Hakim dkk., (2021, hlm. 11) bahwa pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan dibandingkan dengan strategi pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut terlihat dalam proses pembelajaran yang lebih memfokuskan pada kerjasama antar anggota kelompok. Tujuan yang ingin dicapai dalam model kooperatif tidak hanya sebatas kemampuan akademis dalam hal penguasaan materi pelajaran, tetapi melibatkan juga unsur kerjasama untuk memahami materi tersebut. Kerjasama inilah yang menjadi ciri khas utama dari pembelajaran kooperatif.

Wahyudi mengungkapkan dan diuraikan oleh Ajidannor, (2022, hlm. 97) pembelajaran kooperatif lebih difokuskan terhadap interaksi antar peserta didik, karena melalui interaksi peserta didik akan berkomunikasi secara aktif dengan teman-teman lainnya. Dengan ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi

pelajaran dengan lebih mudah karena mereka cenderung lebih mudah mengerti penjelasan dari teman dibandingkan penjelasan dari pendidik, karena tingkat pengetahuan dan pemikiran mereka lebih sejalan dan serupa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan belajar atau metode yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok untuk bekerjasama, membantu satu sama lain dalam memahami materi, dan menyelesaikan masalah, model ini mempunyai ciri khas karena memfokuskan pada kegiatan kerja sama.

5) Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang, peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda yang disatukan kedalam satu kelompok diskusi. Selain kegiatan belajar kelompok model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengandung unsur permainan yang dirangkai dalam kegiatan tournament akademik, tournament ini adalah kegiatan dimana masing-masing kelompok akan berlomba-lomba menjawab soal untuk meningkatkan skor perolehan kelompok masing-masing. Sehingga kelompok yang memenangkan tournament ini akan diberikan penghargaan, apabila model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ditetapkan dengan baik, maka diduga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Mulyadi, 2022, hlm. 4539).

Astuti dkk., (2022, hlm. 200-211) berpendapat bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan pembelajaran secara berkelompok secara heterogen, model ini dirancang berupa permainan (*Games*) serta *tournament* atau kompetisi yang kemudian akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar. Model ini merupakan

salah satu model yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa membedakan status. Aktivitas belajar dengan model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sejalan dengan pendapat Sholicha dkk., (2021, hlm. 238) model pembelajaran kooperatif adalah model yang menempatkan peserta didik pada pembelajaran kelompok. Pada point model kooperatif ini adalah pada permainan dan *tournament* yang dibuat secara akademik yang di dalamnya terdapat sisi-sisi edukatif, setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab untuk memahami materinya kemudian setelahnya peserta didik akan diuji tingkat pemahamannya melalui permainan-permainan akademik yang sudah disusun oleh pendidik. Kemudian kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan diberikan penghargaan, sehingga dengan model pembelajaran ini akan tumbuh motivasi dan rasa ingin memahami materi pada diri peserta didik.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik secara berkelompok tanpa membeda bedakan status, model ini diterapkan dalam konsep permainan, yang dimana peserta didik secara berkelompok akan berperan aktif dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang dibuang dalam sebuah permainan.

b. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Shoimin mengungkapkan dalam Astuti dkk., (2022, hlm. 214-215) menyatakan bahwa langkah-langkah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki 5 langkah sebagai berikut:

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, kegiatan ini dilakukan oleh pendidik. Pada saat penyajian kelas atau penyajian materi peserta didik diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi peserta didik akan lebih mudah dalam pengerjaan tugas secara kelompok sehingga skor yang di dapat oleh kelompok akan menunjukan seberapa paham peserta didik terhadap materi.

- 2) Kelompok (*Teams*), pendidik akan membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4-5 peserta didik, dalam pembagian kelompok ini tidak dibedakan dari prestasi, akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etik. Fungsi kelompok sendiri untuk memberikan ruang kepada peserta didik untuk berdiskusi dan saling memberikan pendapat mengenai materi, sehingga peserta didik akan saling membantu dalam menjawab soal.
- 3) Permainan (*games*), game ini adalah sebuah kegiatan yang dimana peserta didik akan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara berkelompok yang dirancang dalam sebuah permainan.
- 4) Tournament, dilakukan saat semua kelompok sudah siap, tournament dapat dilakukan di setiap pertemuan atau pada akhir minggu setelah guru selesai melakukan presentasi.
- 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognize*), pada akhir pembelajaran guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi hingga terendah, masing masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Sejalan dengan Cahyadi & Joyoatmojo, (2025, hlm. 140-141) b bahwa langkah-langkah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki 5 langkah diantaranya:

- 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada kegiatan ini pendidik memberikan motivasi di awal pembelajaran, menyampaikan informasi yang dibutuhkan peserta didik. Pada tahap penyajian materi dilaksanakan secara langsung dengan diskusi serta tanya jawab antara peserta didik dan pendidik.

- 2) Pembentukan Tim (*Teams*)

Pendidik akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan cara heterogen, dengan pembentukan kelompok ini peserta didik dapat meningkatkan indikator perhatian.

3) Permainan (*Games*)

Pada tahap ini pendidik akan mengarahkan peserta didik dalam proses menjawab pertanyaan yang dirancang dalam permainan, pada tahap permainan ini peserta didik akan meningkatkan indikator aktivitas belajar, untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi.

4) Turnamen (*Tournament*)

Pendidik mengadakan antar kelompok setiap kelompok akan berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat lalu pendidik akan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil dari setiap kelompok. Tahap permainan ini dapat meningkatkan indikator motivasi belajar.

5) Penghargaan Kelompok

Pendidik akan memberikan apresiasi kepada setiap kelompok atas usahanya, pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi. Pada tahap ini dapat meningkatkan indikator perasaan senang dan semangat belajar.

Marlita dkk., (2023, hlm. 1648-1649) menyatakan bahwa langkah-langkah dari model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) sebagai berikut:

- 1) Tahap presentasi materi/ penyajian kelas.
- 2) Tahap pembentukan kelompok
- 3) Tahap game.
- 4) Tahap tournament
- 5) Tahap penghargaan kelompok/ pemberian penghargaan.

Pendapat lain yang dijelaskan oleh Slavin yang diungkapkan dalam Hamdani & Wardani, (2019, hlm. 442) bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki 5 komponen dalam pembelajaran sebagai berikut, (Pendidik menyajikan materi pelajaran) sebelum peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok, pendidik menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, selanjutnya pendidik membuat soal untuk games dan tournament atau lembar kerja peserta didik. Bekerja kelompok (*Team*), peserta didik dibagi atas beberapa kelompok, setiap kelompok anggotanya 4-5 orang kelompok akan mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik. Pendidik menjelaskan tata cara

pengerjaan permainan tersebut (*Games*), permainan dimulai setiap kelompok mengerjakan permainan tersebut bersama-sama (*Tournament*), kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan (Pemberian Hadiah).

Berdasarkan dari beberapa teori di atas langkah-langkah yang akan digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ni seperti yang tertera pada Tabel 2.4 di bawah ini:

Tabel 2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kegiatan	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
Fase 1: Penyajian Materi	Pendidik menyajikan materi pembelajaran.	Peserta didik menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik
Fase 2: Pembentukan Team dan Kelompok	Pendidik membagi peserta didik 4-5 orang kedalam beberapa kelompok secara heterogen.	Peserta didik berkumpul bersama kelompok yang sudah dibuat oleh pendidik untuk berdiskusi dalam menyelesaikan soal
Fase 3: Pelaksanaan aktivitas permainan	Pendidik mempersiapkan aktivitas permainan dalam bentuk soal, dan menjelaskan tata cara permainan.	Peserta didik menyimak tata cara untuk menyelesaikan soal.
Fase 4: <i>Tournament</i>	Pendidik memimpin <i>tournament</i> yang dilakukan setelah kegiatan penyampaian materi.	Peserta didik menyelesaikan soal dalam bentuk permainan secara berkelompok.
Fase 5: Pemberian Penghargaan.	Pendidik memberikan penghargaan kepada	Kelompok yang mendapatkan nilai

Kegiatan	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
	kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.	tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari pendidik.

Berdasarkan Tabel 2.4 di atas langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki 5 langkah-langkah diantaranya, pertama tahap presentasi materi dimana pendidik akan memberikan materi pembelajaran, tahap kedua pembentukan kelompok-kelompok kecil, ketiga pendidik memberikan permainan menjelaskan langkah-langkah dalam mengerjakan permainan tersebut, tahap keempat tournament permainan dimulai setiap kelompok akan berlomba-lomba menyelesaikan permainan tersebut, tahap kelima tahap penghargaan pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok dan peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi.

c. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki keunggulan, Astuti dkk.,(2022, hlm. 212) menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi saja, tetapi model ini dapat melibatkan seluruh peserta didik dengan kemampuan akademis rendah agar tetap aktif dan memiliki kontribusi yang berarti dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran ini dapat mempererat hubungan antar anggota kelompok dan menumbuhkan sikap saling menghargai di antara mereka.
- 3) Model ini juga mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran, karena pendidik menawarkan penghargaan bagi kelompok atau peserta didik yang mendapatkan skor tinggi.
- 4) Peserta didik menjadi lebih tertarik dan senang dalam mengikuti pelajaran karena adanya unsur permainan dalam bentuk turnamen dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pernyataan Tanjung dkk., (2022, hlm 23-24) menyatakan bahwa kelebihan dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerja sama dan rasa toleransi terhadap sesama individu selama proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik. Suarjana mengungkapkan dalam Tanjung dkk., (2022, hlm. 23-24) bahwa kelebihan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan pencurahan waktu
- 2) Mengedepankan perbedaan setiap individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- 5) Menghasilkan hasil belajar yang baik dan proses belajar peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kelebihan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diungkapkan oleh Suarjana dalam Hamdani & Wardani, (2019, hlm. 443) menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran TGT yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas
- 2) Menekankan mengenai pentingnya perbedaan individu
- 3) Mampu menguasai materi secara mendalam meskipun dengan waktu yang terbatas.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih aktif, karena melibatkan partisipasi peserta didik
- 5) Mengajarkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 7) Menghasilkan pembelajaran yang lebih baik, dan menarik.
- 8) Dapat meningkatkan kualitas moral, kepekaan, dan toleransi pada jiwa peserta didik.

Kelebihan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diungkapkan oleh Slavin Astuti dkk., (2022, hlm. hlm. 212) mengungkapkan bahwa kelebihannya sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi seluruh peserta didik yang berkemampuan akademik akan ikut aktif dan mempunyai peran yang penting di dalam kelompoknya.
- 2) Model ini menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran ini dapat menumbuhkan jiwa semangat dalam mengikuti pembelajaran, karena model ini menjanjikan peserta didik mendapatkan penghargaan bagi peserta didik atau kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.
- 4) Dalam model pembelajaran ini menumbuhkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sebuah metode permainan.

Berdasarkan dari beberapa pemaparan di atas mengenai kelebihan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat disimpulkan bahwa model ini memiliki kelebihan dapat meningkatkan waktu dalam pengerjaan tugas, memotivasi peserta didik, menghargai perbedaan individu, membangun pembelajaran yang aktif, membantu peserta didik dalam bersosialisasi, serta membangun sikap sosial, keterampilan dan kognitif peserta didik melalui kerja sama tim dan kompetisi.

d. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Selain memiliki tentunya model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kekurangan, kekurangan model ini dikatakan oleh Hamdani & Wardani, (2019, hlm. 443) bahwa kekurangan model ini terdapat pada pendidik dan peserta didik:

- 1) Bagi pendidik, tantangan yang muncul terjadi pada pengelompokan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang beragam. Namun masalah ini dapat teratasi jika pendidik teliti dalam menentukan pembagian kelompok, selain itu waktu yang digunakan peserta didik dalam berdiskusi sering melebihi waktu yang telah ditentukan. Kesulitan ini dapat di atasi jika pendidik dapat mengelola kelas dengan baik.

- 2) Bagi peserta didik, beberapa peserta didik dengan kemampuan tinggi masih merasa kurang terbiasa dan kesulitan dalam menjelaskan kepada teman-temannya. Dalam mengatasi permasalahan ini pendidik memiliki tugas untuk membimbing peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan baik, sehingga mereka dapat berbagi pengetahuan dengan peserta didik lainnya.

Adapun pendapat Astuti dkk., (2022, hlm. 213) mengenai kekurangan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Dalam menggunakan model pembelajaran ini, membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.
- 2) Pendidik yang menerapkan model pembelajaran ini harus bijak dalam memilih materi pelajaran yang sesuai untuk model tersebut.
- 3) Pendidik perlu mempersiapkan model ini dengan matang sebelum diterapkan

Sitepu dkk., (2022, hlm. 6601) menyatakan kekurangan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah dalam kegiatan pembelajaran, sering kali tidak semua peserta didik berpartisipasi dalam memberikan pendapatnya, terjadi kekurangan waktu untuk menyelesaikan proses pembelajaran, ada kemungkinan terjadinya kegaduhan jika pendidik tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

Berdasarkan dari beberapa pemaparan mengenai kekurangan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat disimpulkan bahwa kekurangan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya pendidik menghadapi kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik berbeda serta dalam mengelola waktu diskusi yang sering melebihi batas sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama, sementara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi merasa kesulitan dalam menjelaskan materi kepada teman-temannya sehingga pendidik memerlukan persiapan yang matang dan memberikan materi yang sesuai, selain itu dalam praktiknya, tidak semua peserta didik aktif berpartisipasi dan kemungkinan terjadinya kegaduhan di dalam kelas jika pengelolaan kelas tidak baik.

e. Tujuan Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki tujuan pada pembelajarannya. Tujuan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran yang diungkapkan oleh Prinsa dalam Lestari dkk., (2022, hlm. 19) adalah untuk meningkatkan kerjasama yang efektif di antara peserta didik dalam memecahkan masalah, mendukung peserta didik dalam mengembangkan sikap positif selama pembelajaran, membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap positif selama pembelajaran, membantu peserta didik untuk saling menghargai pendapat teman-teman lainnya, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan yang dikatakan oleh Marlita dkk., (2023, hlm. 1648) model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki tujuan untuk mendukung peserta didik dalam berpartisipasi dan berdiskusi guna melatih kerjasama kelompok sebuah tim untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, selain itu dengan pembelajaran berbasis permainan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Selanjukan Slavin mengemukakan pada Fauziyah & Anugraheni, (2020, hlm. 1147) bahwa tujuan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu untuk memotivasi peserta didik agar memiliki rasa ingin membantu dan mendukung dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Dalam model ini, peserta didik bekerjasama dalam kelompok untuk saling belajar, dengan tujuan untuk mendapatkan skor yang akan mencerminkan kemampuan masing-masing kelompok. Proses ini mendorong peserta didik untuk memahami materi dengan baik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar mereka. Dengan adanya interaksi dan diskusi dalam kelompok, peserta didik dilatih untuk berpikir secara analitis dan menemukan solusi, bukan hanya menerima informasi dan pendidik saja.

Berdasarkan pemaparan di atas tujuan dari model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan kerjasama antar peserta didik, mendukung sikap positif dan mendorong partisipasi aktif dalam

pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi peserta didik dilatih untuk dapat bekerjasama dalam kelompok, saling membantu, dan berpikir analisis untuk dapat menyelesaikan tugas. Dengan model ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.

6) Aplikasi *Educaplay*

a. Pengertian Aplikasi *Educaplay*

Educaplay merupakan salah satu platform *Game Based Learning* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat aktivitas pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. *Educaplay* juga dapat dimanfaatkan sebagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Media permainan edukasi *Educaplay* merupakan platform yang menyajikan media pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, fitur tersebut akan secara aktif menarik pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran (Batitusta & Hardinata, 2024, hlm. 2686).

Sejalan dengan pernyataan Puspitasari & Sesanti, (2024, hlm. 950) *Educaplay* merupakan media platform online yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif, yang dirancang untuk membantu pendidik dan peserta didik untuk memperdalam materi yang telah dipelajari. Platform ini menawarkan berbagai alat atau perangkat bagi pengajar untuk membuat permainan edukasi yang menarik, yang tentunya dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Aplikasi *Educaplay* salah satu aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka teki silang, permainan pendidikan (Windi, 2025, hlm. 648).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis game online yang dapat membantu pendidik dalam membuat aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur seperti kuis, dan teka teki silang *Educaplay* memungkinkan penyampaian materi dapat menarik dan mudah dipahami oleh

peserta didik, platform *Educaplay* juga dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif.

b. Manfaat Aplikasi *Educaplay*

Aplikasi *Educaplay* memiliki manfaat bagi penggunanya, R. D. Utami & Wibawa, (2023, hlm. 5811-5817) penggunaan *Educaplay* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dengan pendekatan yang interaktif peserta didik dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, selain itu manfaat dari penggunaan aplikasi *Educaplay* adalah:

- 1) Peningkatan pemahaman materi terhadap peserta didik.
- 2) Peningkatan keterlibatan peserta didik.
- 3) Kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah.
- 4) Pengembangan keterampilan berpikir kritis.
- 5) Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosita dkk., (2025, hlm. 27) penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik bisa belajar sambil bermain, aplikasi *Educaplay* ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, penggunaan aplikasi *Educaplay* juga memberikan kemudahan untuk pendidik dalam menyusun dan menganalisis asesmen, karena hasilnya dapat diperoleh secara langsung dan terorganisir. Manfaat aplikasi *Educaplay* juga dikatakan oleh Rahmawati dkk., (202, hlm. 1241-1242) yaitu:

- 1) Keberagaman metode.

Variasi ini memudahkan penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan sesuai dengan beragam gaya belajar peserta didik.

- 2) Fleksibilitas dalam pembuatan konten.

Pendidik dapat lebih mudah dalam membuat konten pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, sehingga memungkinkan materi disesuaikan dengan kurikulum atau bahan ajar tertentu.

3) Interaktif dan bersifat partisipatif.

Aplikasi *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. peserta didik tidak hanya mendengarkan saja, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang memperdalam pemahaman konsep dengan lebih efektif.

4) Kustomisasi dan personalisasi pendidik dapat menyesuaikan.

Konten pengajaran disesuaikan dengan level kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus peserta didik, penyesuaian ini mendukung pemenuhan kebutuhan setiap individu peserta didik.

5) Kemudahan akses dan ketersediaan online.

Aplikasi *Educaplay* tersedia di internet, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan dimana saja.

6) Umpan balik instan *Educaplay*.

Aplikasi *Educaplay* memberikan umpan balik langsung setelah peserta didik menyelesaikan tugas atau kuis, yang memungkinkan peserta didik dan pendidik untuk mengevaluasi pemahaman secara langsung.

7) Observing dan Evaluasi

Pendidik dapat memantau perkembangan peserta didik, memeriksa hasil ujian dan menganalisis data untuk mengevaluasi keefektifan pembelajaran.

8) Penggunaan *interactive* media.

Aplikasi *Educaplay* dapat mendukung penggunaan gambar, suara, dan video untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

9) Kolaborasi dan berbagai konten

Pendidik dapat berkolaborasi dalam penyusunan konten atau saling bertukar bahan pembelajaran dengan rekan-rekan, membentuk komunitas belajar yang lebih besar.

10) Pengukuran kemajuan peserta didik.

Aplikasi *Educaplay* menyediakan alat untuk menilai perkembangan peserta didik dan mengevaluasi hasil pembelajaran mereka, dengan fitur-fitur ini, menjadi perangkat yang berguna dan kreatif dalam mendukung proses pengajaran tingkat lanjut yang berfokus pada interaksi, kustomisasi, dan efisiensi.

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai manfaat dari aplikasi *Educaplay*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Educaplay* memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, baik untuk peserta didik maupun pendidik. Bagi peserta didik, aplikasi ini memungkinkan keterlibatan aktif, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan interaktif. Pendidik dapat dengan mudah membuat konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, aplikasi *Educaplay* juga mendukung kolaborasi antara sekolah dan rumah, penggunaan media interaktif, serta kemudahan akses belajar kapan saja dan dimana saja.

c. Kelebihan Aplikasi *Educaplay*

Setiap aplikasi tentunya memiliki kelebihan serta kekurangan jika dibandingkan dengan aplikasi lainnya dalam penggunaannya. Jika dibandingkan dengan aplikasi lain kelebihan dari aplikasi *Educaplay* bahwa aplikasi ini menyenangkan, menarik, dan membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara lebih interaktif. Sebagai peserta didik menganggap aplikasi ini sebagai alat yang mempermudah proses belajar karena desainnya yang ramah dan mudah dipahami dalam menyajikan materi dalam berbagai format, selain itu aplikasi ini juga menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dalam mengurangi rasa bosan (Rosita dkk., 2025, hlm. 27).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini, (2024, hlm. 38) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *Educaplay* yaitu:

- 1) Aplikasi *Educaplay* dapat menarik perhatian peserta didik, baik saat proses pembelajaran secara individu ataupun dalam kelompok.
- 2) Penggunaan aplikasi *Educaplay* lebih memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk belajar, serta dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.
- 3) Dengan menggunakan aplikasi *Educaplay* peserta didik akan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
- 4) Aplikasi *Educaplay* dapat membantu peserta didik belajar lebih baik dan memahami materi lebih jelas.

5) Aplikasi *Educaplay* dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Putri dkk., (2024, hlm. 458) mengemukakan bahwa media *Educaplay* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya menarik, interaktif dan dapat mendorong interaksi antara peserta didik dan pendidik. Media ini efektif mengatasi rasa bosan, serta dapat membangkitkan rasa ingin tahu atau minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu media *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat menganalisis materi dengan baik dan memahaminya dengan mudah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat memberikan dorongan menarik dan interaktif pada aplikasi *Educaplay* dapat memberikan dorongan serta motivasi belajar terhadap peserta didik, peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas. Aplikasi *Educaplay* juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dalam mengurangi rasa bosan.

d. Kekurangan Aplikasi *Educaplay*

Secara keseluruhan aplikasi *Educaplay* memiliki beberapa kelebihan namun aplikasi *Educaplay* masih terdapat kekurangan. Adapun kelemahan yang dimiliki oleh aplikasi *Educaplay* ini masih terdapat masalah teknis saat menggunakan aplikasi ini, salah satu kendala utama yang dihadapi adalah koneksi internet yang lambat, sehingga dapat mengganggu kelancaran penggunaan aplikasi dan memperlambat proses asesmen. Selain itu beberapa peserta didik merasa perlu adanya penjelasan cara penggunaan awal mengenai cara menggunakan aplikasi ini dengan baik, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan teknologi digital atau aplikasi web (Rosita dkk., 2025, hlm. 27).

Reni D, S , (2024, hlm. 38-39) dalam penelitiannya menyatakan kekurangan dari aplikasi *Educaplay* terdapat pada penggunaan aplikasi berbasis online yang bergantung pada koneksi internet dan listrik sehingga jika perangkat kehabisan baterai atau sinyal internet hilang, pengguna tidak akan menggunakan media tersebut selain itu media daring membutuhkan lebih banyak waktu untuk

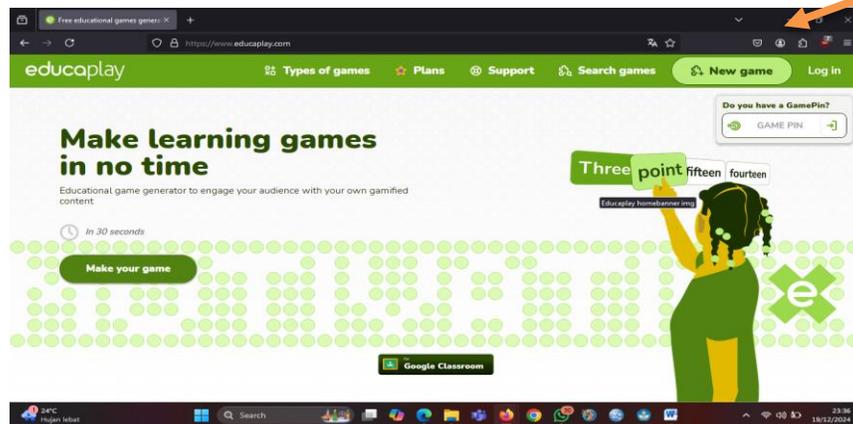
digunakan. Kekurangan *Educaplay* juga dikarenakan banyaknya fitur yang masih bersifat premium, dan berdasarkan skor penilaian dari pendidik kelas, diketahui bahwa produk yang dikembangkan memiliki presentase 84% dan termasuk kedalam kategori baik (Nada & Muhaimin, 2025, hlm. 74).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai kekurangan dari aplikasi *Educaplay*, aplikasi yang berbasis teknologi ini memiliki ketergantungan terhadap koneksi internet yang cepat dan stabil, yang dapat mengganggu kelancaran penggunaan aplikasi. Hal ini menjadi tantangan di daerah yang belum mendukung internet, sehingga potensi aplikasi yang bersifat premium juga menjadi kendala bagi pengguna, karena mengharuskan pengguna untuk melakukan pembayaran untuk mendapatkan akses penuh. Akibatnya pengguna tidak memiliki kebebasan penuh dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia, yang dapat membatasi kreativitas dan eksplorasi dalam membuat konten edukatif interaktif.

e. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Educaplay*

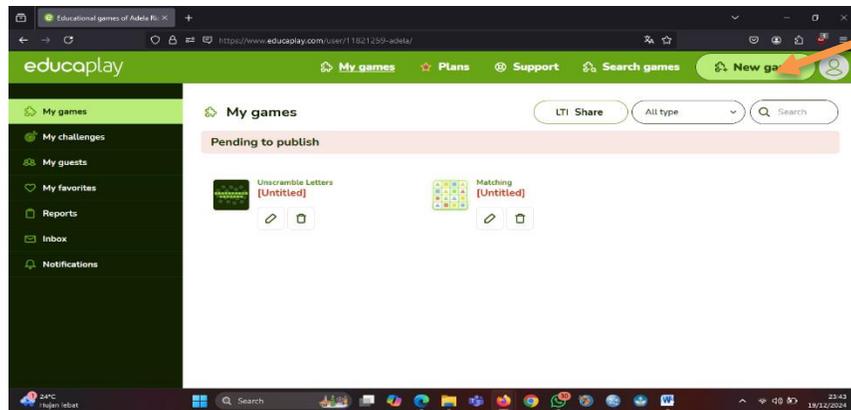
Langkah-langkah mengakses aplikasi *Educaplay* cukup mudah dengan membuka browser dan mengakses situs resmi di link berikut: <https://www.Educaplay.com/>. Ketika akan membuat kuis pembelajaran, langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

- 1) Login dengan akun yang telah dibuat.



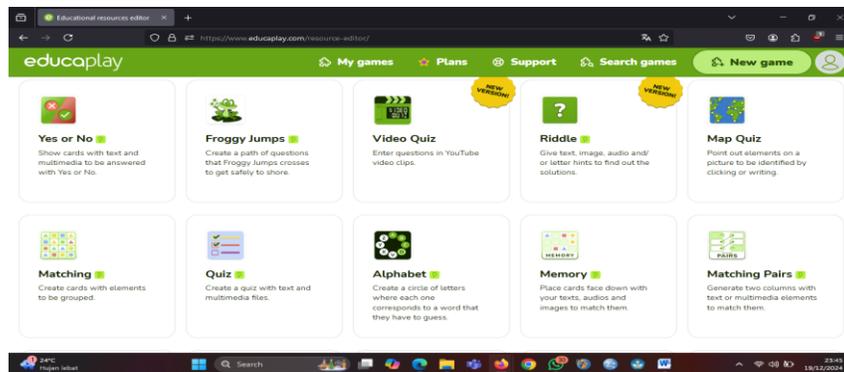
Gambar 2.1 Login Aplikasi *Educaplay*

- 2) Pilih “Buat aktivasi baru” dan kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat, seperti kuis, permainan, atau simulasi.



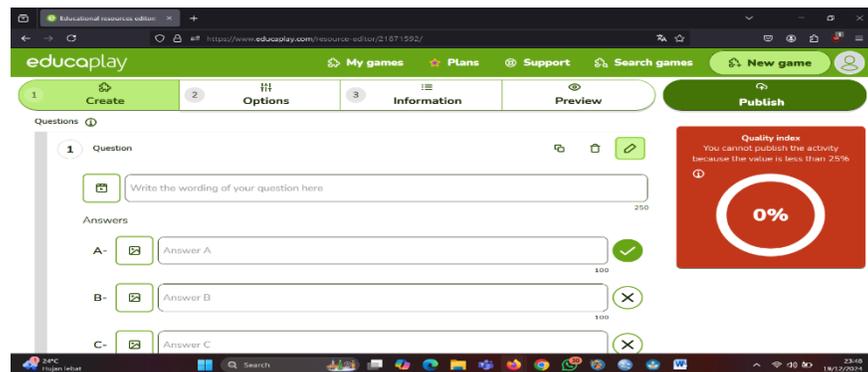
Gambar 2.2 Membuat Aktivitas Baru

- 3) Pilihlah jenis fitur permainan edukasi yang akan digunakan



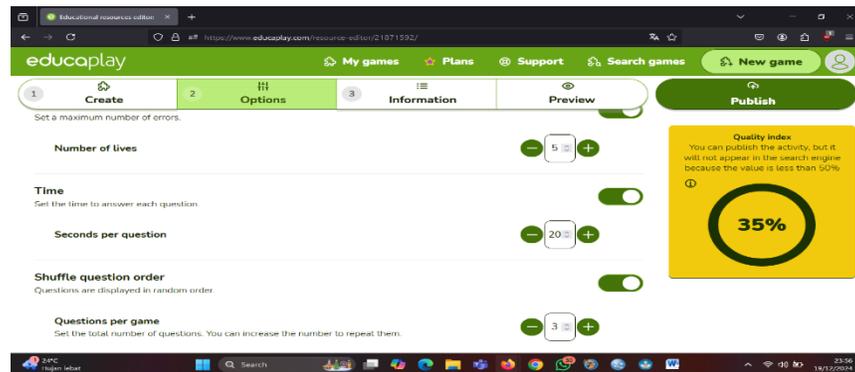
Gambar 2.3 tampilan Fitur-fitur Aplikasi Educaplay

- 4) Kemudian tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif sesuai dengan jenis aktivitas yang anda buat.



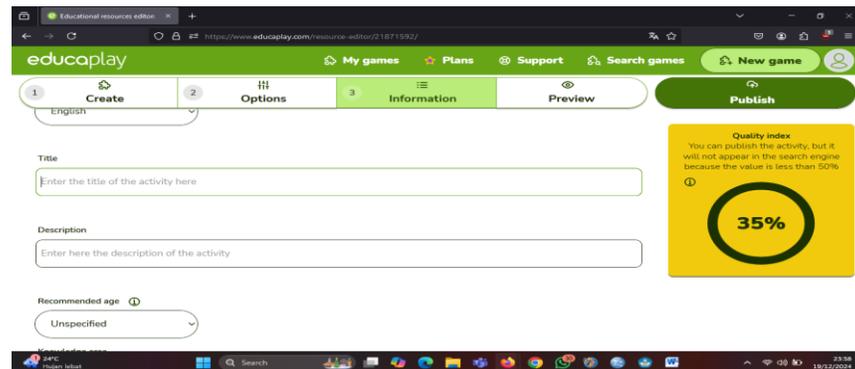
Gambar 2.4 Membuat Pertanyaan, Quis Interaktif

- 5) Sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi atau tata letak.



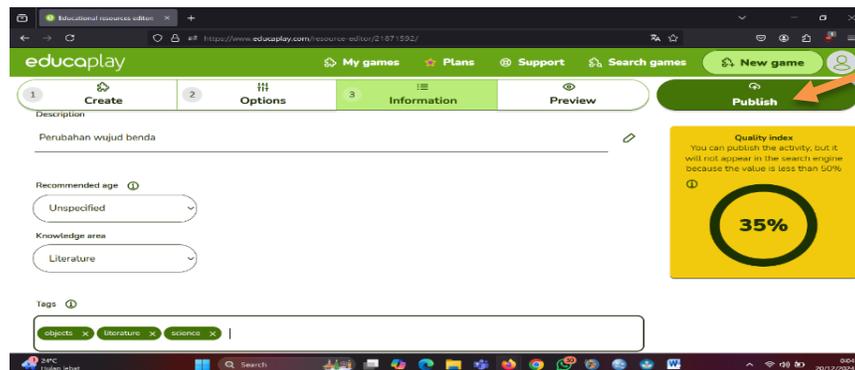
Gambar 2.5 Pengaturan Aktivitas

- 6) Isi informasi materi yang diperlukan, seperti judul, deskripsi, dan parameter lain yang relevan dengan jenis aktivitas yang dipilih.



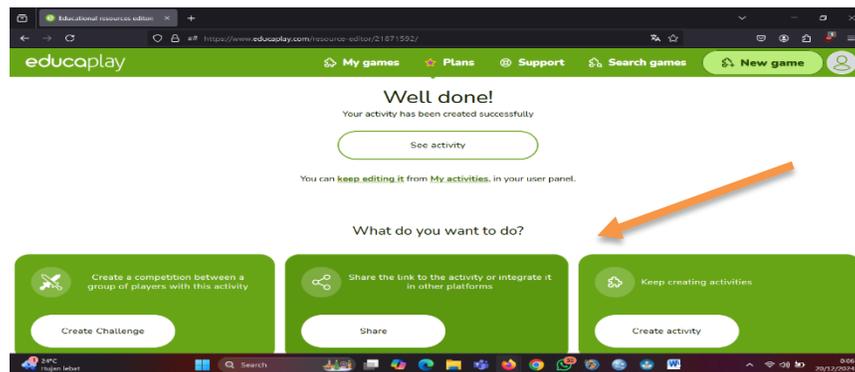
Gambar 2.6 Informasi Materi

- 7) Pertinjauan Aktivitas yang telah dibuat.



Gambar 2.7 Tampilan aktivitas yang akan di publish

8) Jika sudah di publish salin link untuk dibagikan kepada peserta didik.



Gambar 2.8 Tampilan link yang akan dibagikan

9) Hasil pengerjaan peserta didik akan tampil pada lembar dibawah ini



Gambar 2.9 Tampilan melihat skor hasil pengerjaan peserta didik

10) Aplikasi siap untuk digunakan oleh peserta didik.



Gambar 2.10 Tampilan melihat skor hasil pengerjaan peserta didik

7) Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Penerapan kurikulum merdeka secara maksimal di sekolah dasar akan meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran yang tercapai di sekolah tersebut. Pada kurikulum merdeka ini menekankan pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, yang akan memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan potensi, minat, dan bakatnya. Dalam penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar, hal ini mengacu pada struktur kurikulum yang telah ditetapkan (Fadhli, 2022, hlm. 148). Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran IPA dan IPS memiliki pembaharuan sebagaimana yang dikemukakan oleh R. Rahman & Fuad, (2023, hlm. 602) dalam kurikulum merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Hal ini sejalan dengan kebijakan kemendikbudristek melalui buku saku kurikulum merdeka yang diungkapkan dalam Marlina, (2022, hlm. 71) menyatakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS perlu digabung. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu, dengan pendekatan yang sederhana, holistik, dan komprehensif meskipun tidak mendalam. Dengan digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan peserta didik mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara utuh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas pada kurikulum merdeka ini terjadi penggabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar karena pada anak sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan secara utuh dan terpadu. Penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pendekatan yang lebih holistik, sederhana dan komprehensif, sehingga peserta didik dapat melihat hubungan antara alam dan sosial secara keseluruhan. Pada penelitian ini penulis memfokuskan penelitian pada mata pelajaran IPAS pada elemen IPS materi

Kebutuhan Dasar Manusia Sehari-hari di kelas IV Sekolah Dasar dengan pembahasan sub materi yang dibagi kedalam beberapa pertemuan sebagai:

Tabel 2.5 Kajian Materi Pembelajaran IPAS

No	Sub Materi	Kajian Materi	Jadwal Pertemuan
1	Macam-macam kebutuhan manusia	a. Kebutuhan Primer, Kebutuhan sekunder, Kebutuhan tersier b. Sistem Pertukaran barang (Barter)	Pertemuan 1
2	Proses Pemenuhan kebutuhan	c. Uang sebagai alat tukar d. Kegunaan uang e. Cara mengelola uang	Pertemuan 2
3	Kegiatan Jual Beli	f. Tempat jual beli di lingkungan rumah g. Tempat jual beli di lingkungan sekolah	Pertemuan 3
4	Kegiatan Ekonomi	h. Kegiatan Produksi i. Kegiatan distribusi j. Kegiatan konsumsi	Pertemuan 4

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mendorong peserta didik agar dapat mengelola lingkungan dan sosial secara bersamaan. Materi yang diajarkan meliputi interaksi antara makhluk hidup dan tak hidup di alam semesta serta hubungan mereka, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pendidikan IPAS berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan gambaran ideal bagi peserta didik di Indonesia (Kusumaningpuri, 2024, hlm. 203-204).

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Yulia dkk., (2024, hlm. 203) penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu. Konsep-konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran ini sangat berkaitan dengan kehidupan peserta didik di lingkungan sekitar, baik di lingkungan alam maupun lingkungan sosial.

Peserta didik sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara menyeluruh dan terpadu mereka masih berada pada tahap berpikir konkrit, sederhana, holistik, dan komprehensif meskipun belum terlalu mendalam. Penggabungan dua mata pelajaran ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu (Purnawanto, 2022, hlm. 78). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu, dan dapat menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan kehidupan mereka sehari-hari serta dapat membantu mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat hasil penelitian terdahulu yang sebelumnya pernah dilakukan dan berhubungan dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik. pertama penelitian yang dilakukan oleh Fauzi & Masrupah, (2024, hlm. 19) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik”. Jenis penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan adanya suatu pertimbangan yang bergantung kepada kebutuhan penelitian. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menyatakan bahwa uji analisis data yang dilakukan pada penelitian diperoleh bahwa hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berbeda. Selisih rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 77,4% sedangkan kelas kontrol adalah 57,6% Dengan demikian metode pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil

belajar peserta didik di kelas IV pada mata pelajaran matematika bangun datar. Yaitu pada penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Artinya penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Marlita dkk., (2023, hlm. 1659) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB”. Jenis penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan tes, wawancara, dan observasi analisis data yang digunakan menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS mengalami peningkatan setiap siklusnya, hal ini terbukti dari siklus I hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS peserta didik memperoleh keberhasilan sebesar 66,67 dan siklus II terdapat peningkatan mencapai 86,67% sedangkan pada elemen keterampilan proses peserta didik siklus I 65,60% naik pada siklus II mencapai 76,66%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, model pembelajaran TGT berbasis media FTB dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), pada mata pelajaran IPAS, dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Artinya penggunaan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berdampak terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Fernanda dkk., (2024, hlm. 62) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di kelas IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya”. Jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data ini menggunakan kombinasi pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pra-siklus, presentasi ketuntasan peserta didik adalah 26%. Pada siklus I presentase ketuntasan meningkat menjadi 59% dengan 16% peserta didik mencapai ketuntasan, di siklus II terjadi peningkatan yang signifikan hingga mencapai 85% dengan 23 peserta

didik tuntas. Sehingga berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV B SDN DUKUH KUPANG III Surabaya. Persamaan penelitian di atas dengan yang dilakukan peneliti yaitu pada penggunaan media *Educaplay* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Artinya penggunaan media *Educaplay* berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

Keempat penelitian yang dilakukan oleh (Supriatna & Hartono, 2024, hlm 90) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi *Educaplay* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02”. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen yang di laksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelompok yang menggunakan game edukasi *Educaplay* mencapai peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai pre-test kelompok eksperimen sebesar 65% sedangkan nilai post test meningkat menjadi 85%, dengan nilai signifikansi (p-Value) kurang dari 0,05. Sedangkan hasil yang diperoleh kelas kontrol pada pre-test mendapatkan 66% dan nilai post test sebesar 70%, yang tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa bahwa game edukasi *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Neglasari 02.

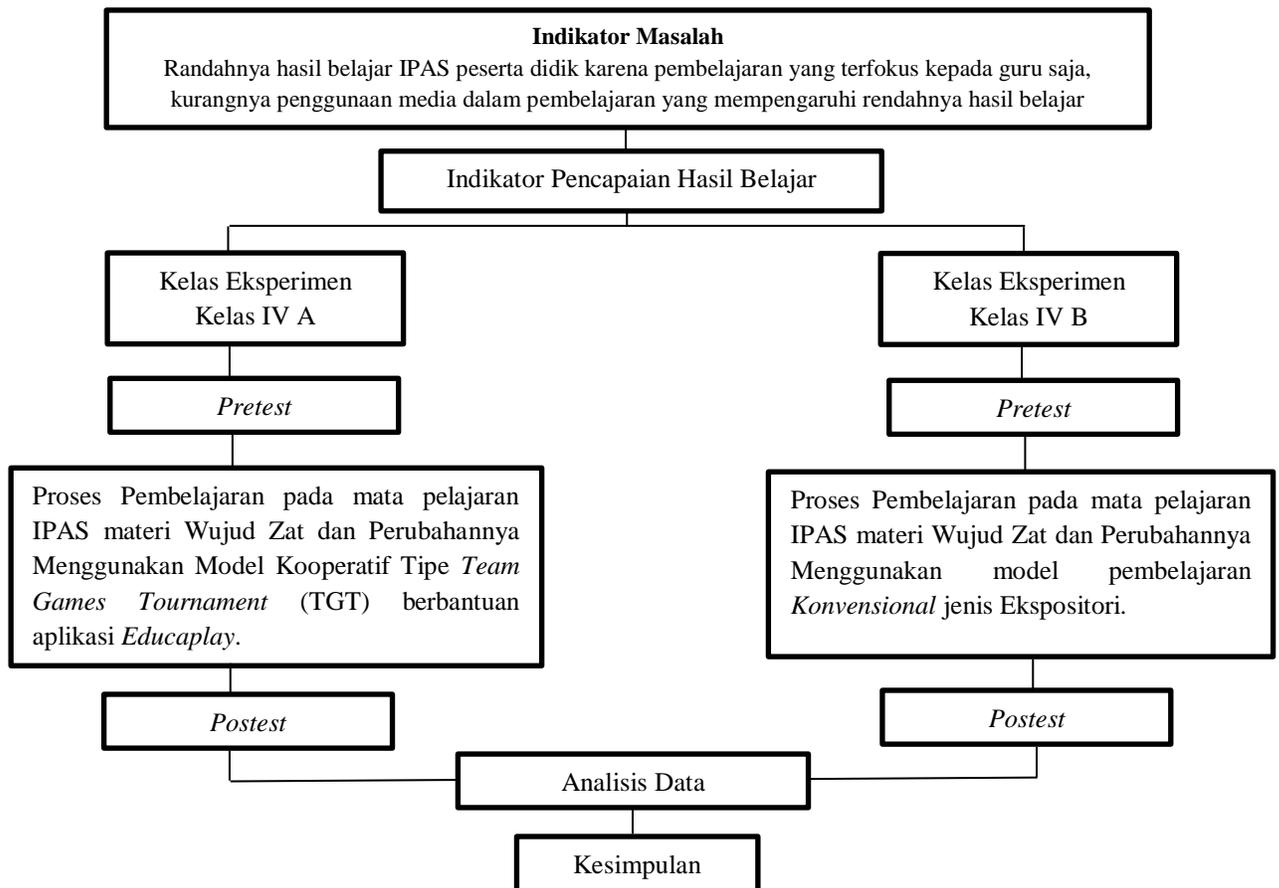
Berdasarkan dari berbagai penelitian yang telah dijabarkan di atas, maka terdapat persamaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Educaplay* pada proses pembelajaran mampu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah dasar yang digunakan dalam penelitian, yang disusun dari fakta, observasi, dan kajian pustaka, kerangka ini mencakup teori atau konsep yang menjadi landasan untuk menjawab masalah penelitian. Di dalamnya, variabel penelitian dijelaskan secara mendalam agar relevan dengan masalah yang

diteliti, kerangka berpikir membantu peneliti untuk menganalisis perencanaan dan membuat argument. Dalam penelitian kuantitatif, hasilnya adalah keputusan menerima atau menolak hipotesis, sementara dalam penelitian naratif, data dan teori yang digunakan memberikan penjelasan dan menghasilkan pernyataan baru (Syahputri dkk, 2023, hlm. 161).

Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran *konvensional*. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.11 Skema Kerangka Berpikir

1. Asumsi

Asumsi merupakan suatu dugaan yang diterima sebagai landasan suatu kesimpulan karena diyakini kebenarannya (Rustamana dkk., 2024, hlm. 3). Asumsi diperlukan untuk memperluas analisis suatu masalah dan memberikan arah serta dasar bagi penelitian (Prasetyo dkk., 2022, hlm. 385). Asumsi pada penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD. Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam penelitian ini dibantu dengan aplikasi *Educaplay* yang mendukung proses pembelajaran. Model tersebut dianggap bisa meningkatkan motivasi dan kolaborasi peserta didik karena pembelajaran berkelompok dan dalam pembelajaran terdapat tournament yang memberikan motivasi untuk memberikan hasil terbaik. Selain itu, diasumsikan bahwa peserta didik yang berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki akses yang memadai terhadap penggunaan teknologi yang positif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan yang menggambarkan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen ungkapan Abdullah yang tercantum dalam (Yam & Taufik, 2021, hlm. 97). Sejalan dengan pendapat Sugiyono yang tercantum dalam Santosa & Luthfiyyah, (2020, hlm. 3) hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang diajukan terhadap rumusan masalah dalam penelitian.

Adapun ilustrasi dari hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan teori dan kerangka berpikir yang dipaparkan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD.

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD.