

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan berupaya memelihara dan memancarkan nilai-nilai dasar suatu masyarakat. Demikian juga, pendidikan merupakan elemen terpenting dalam proses perkembangan dan kematangan seseorang yang dapat melahirkan generasi yang berguna dan berakhlak mulia. Dalam usaha untuk merealisasikan acuan tersebut, pendidikan sangat penting untuk diaplikasikan untuk memantapkan nilai murni dalam setiap diri individu. Dalam Undang – Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kewajiban menuntut ilmu telah diterangkan dalam Al-Quran dan Hadits. Belajar merupakan sebuah kewajiban bagi setiap manusia, karena dengan belajar manusia bisa meningkatkan kemampuan dirinya. Dengan belajar, manusia juga dapat mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak ia ketahui. Allah menerangkan anjuran untuk menuntut ilmu di dalam Al- Quran yaitu:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Yang artinya “*Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat- ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran,*” (QS Shad: 29).

QS. Shad ayat 29 menjelaskan bahwa Al-Qur'an adalah kitab yang diturunkan penuh berkah agar manusia merenungkan ayat-ayatnya dan mengambil pelajaran darinya. Menurut ahli tafsir seperti Imam Ibnu Katsir, Imam At-Tabari, dan Imam Al-Qurtubi, keberkahan Al-Qur'an terletak pada petunjuk dan hikmah yang terkandung di dalamnya, yang akan diperoleh secara

optimal melalui tadabbur, yaitu perenungan dan pemahaman. Dalam dunia pendidikan, ayat ini sangat relevan karena menekankan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membimbing peserta didik untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga menganalisis, memahami esensi, dan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Konsep "ulul albab" menjadi idealisme pendidikan, yaitu membentuk individu yang cerdas, bijaksana, mampu berpikir mendalam, dan mengaplikasikan ilmunya untuk kebaikan, sejalan dengan tujuan Al-Qur'an yang diturunkan sebagai pedoman bagi mereka yang mau menggunakan akalunya.

Pendidikan saat ini perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan belajar peserta didik serta mengedepankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dengan pendidikan akan memperoleh perubahan tingkah laku yang baru dari pengalaman di lingkungan yang baik. Dilihat dari salah satu falsafah yang masih selalu dijadikan pedoman dan pegangan adalah prinsip "Silih Asah, Silih Asih, Silih Asuh" atau bisa disebut dengan istilah "Silas" atau "3 SA". Selain itu, perlu juga mengedepankan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperluas akses mereka terhadap informasi dan mampu belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kepentingan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan (Ramadhani & MS, 2020). Teknologi juga dapat memberikan kemudahan dalam pengalaman aktivitas pembelajaran yang menyebabkan adanya perubahan dari orientasi yang semulanya *outside - guided* menjadi *self-guided* (Angin, 2023).

Belajar adalah proses mengubah perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar bukanlah suatu tujuan, tetapi suatu proses mencapai tujuan atau mengambil langkah atau prosedur. Belajar adalah berubah atau perubahan. Perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari sederhana menjadi kompleks dan selanjutnya. Masalah belajar merupakan masalah manusia, oleh karena itu untuk mengupas masalah belajar dapat didekati dengan berbagai macam cara pendekatan.

Belajar dan mengajar adalah dua proses yang berbeda, tetapi ada hubungan yang sangat erat di antara keduanya. Juga, ada hubungan dan interaksi antara keduanya. Kedua kegiatan tersebut saling mempengaruhi dan mendukung satu sama lain. Bagi penganut paham konstruktivis, pendidikan bukanlah suatu kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri. Mengajar adalah tentang bekerja dengan pelajar untuk membangun pengetahuan, mengomunikasikan makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan menawarkan kesimpulan. Oleh karena itu, mengajar adalah jenis belajar mandiri.

Proses belajar mengajar merupakan suatu gabungan, yaitu belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai instruktur. Kegiatan belajar mengajar berisi berbagai konsep yang menyangkut misi pendidikan, landasan pendidikan dan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Selain itu, belajar tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran. Sedangkan mengajar tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai yang memberikan pelajaran. Dua konsep tersebut menjadi satu kegiatan pada saat terjadinya interaksi antara guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung. Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara komponen – komponen pembelajaran sehingga tercipta situasi belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Perubahan ini bergantung pada materi yang dipelajari oleh siswa. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang mereka lalui. Menurut Sudjana (2011:22), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Sementara itu, Susanto (2015:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani

kegiatan belajar. Belajar merupakan proses di mana seseorang berusaha mencapai perubahan perilaku yang relatif permanen. Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2013:5), hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang diukur melalui skor tes pada materi tertentu.

Hasil belajar dapat dilihat sebagai bukti bahwa seseorang telah belajar, ditandai dengan perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2014:30). Hasil belajar merujuk pada kompetensi atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nugraha, 2020). Menurut Mustakim (2020), hasil belajar mencakup semua pencapaian siswa yang diukur berdasarkan penilaian yang ditetapkan oleh kurikulum pendidikan yang berlaku. Dari berbagai pandangan ini, hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian siswa dari proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dinilai sesuai dengan standar kurikulum merdeka.

Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar memerlukan perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, salah satunya adalah integrasi teknologi. Salah satu elemen kunci dalam penerapan kurikulum ini adalah penggunaan teknologi sebagai alat untuk mendukung transformasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk mendukung penerapan kurikulum, khususnya dalam penilaian formatif, kolaborasi antara guru dan siswa, serta pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti keterampilan digital, berpikir kritis, dan kreativitas.

Faktanya pembelajaran di sekolah berbeda dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Cicalengka V, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran berlangsung berfokus kepada guru, guru menjelaskan materi, dan memberi tugas Pelajaran. Sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mengikuti instruksi dari guru saja. Selain itu guru juga tidak memanfaatkan teknologi yang bisa dijadikan media pendukung proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik tertarik dalam belajar. Hal itu ditunjukkan dengan perilaku siswa yang kurang konsentrasi dalam

pembelajaran, peserta didik yang mengganggu teman lainnya, dan beberapa siswa memiliki hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang rendah dilihat dari nilai yang diberikan oleh guru kepada peserta didik di bawah KKTP (kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran). Terutama pada pembelajaran Matematika terdapat 8 orang di kelas A dan 10 orang di kelas B yang setiap ujian memiliki nilai yang rendah. Persentase siswa yang mendapatkan nilai rendah atau di bawah KKTP yaitu 33,33% di kelas A dan 41,67% di kelas B.

Data menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang mendapatkan nilai rendah atau di bawah KKTP cukup tinggi, baik di kelas A maupun kelas B. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika belum memuaskan. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal ini. Metode pengajaran yang digunakan mungkin belum efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep Matematika. Jika metode pengajaran tidak tepat atau tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik, mereka mungkin kesulitan untuk mengikuti pelajaran dan menguasai materi yang diajarkan. Materi yang diajarkan mungkin terlalu sulit atau tidak sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Jika materi yang disampaikan terlalu kompleks atau tidak disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, mereka akan kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Motivasi belajar peserta didik mungkin rendah, sehingga mereka kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan belajar mandiri di rumah.

Motivasi yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat terhadap mata pelajaran, rasa tidak percaya diri, atau kurangnya dorongan dari lingkungan sekitar. Lingkungan belajar yang kurang kondusif, baik di sekolah maupun di rumah, dapat mempengaruhi konsentrasi dan pemahaman peserta didik. Lingkungan yang berisik, tidak nyaman, atau kurang mendukung dapat mengganggu proses belajar peserta didik. Kurangnya dukungan dan keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Dukungan dari orang tua sangat penting dalam membantu anak mengatasi kesulitan belajar dan memberikan motivasi.

Pada penelitian Agustina & Lestari (2020) menyatakan bahwa saat ini kebanyakan guru melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Metode ini merupakan metode yang terpusat pada kegiatan guru sebagai pemberi informasi. Peserta didik hanya terpaksa mendengarkan dan mencatat apa yang guru terangkan, mereka tidak berkesempatan untuk berperan aktif untuk menemukan konsep yang diajarkan, karena peserta didik hanya belajar menghafal dan mendengarkan guru. Selain itu berdasarkan penelitian (Hotimah, 2020) bahwa Kepercayaan diri guru kurang dalam menggunakan teknologi dalam melaksanakan proses PBM. Guru takut gagal mengajar melalui penggunaan teknologi yang saat ini sangat disarankan. Berdasarkan penelitian di atas membuktikan bahwa masih ada beberapa sekolah yang masih menjalankan pembelajaran konvensional. Hal itu akan berakibat pada hasil belajar siswa yang diperoleh. Seperti pada penelitian Mahmud (2020) bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik penggunaan model yang digunakan masih bersifat *teacher center*.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik yaitu perlu dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap faktor-faktor di atas dan mencari solusi yang tepat. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih berfokus pada materi yang mudah dan sederhana, disesuaikan dengan kebutuhan serta tahap perkembangan peserta didik. Menurut Heruman (dalam Ruqoyyah, 2021, hlm. 3), konsep – konsep dalam kurikulum matematika Sekolah Dasar dibagi menjadi tiga tahap, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembiasaan keterampilan. Penanaman dan pemahaman konsep matematika pada peserta didik dapat difasilitasi dengan penggunaan media atau alat peraga, mengingat siswa pada tahap ini cenderung berpikir secara konkret dan belum sepenuhnya menguasai konsep matematika abstrak. Setelah konsep dipahami, guru memberikan latihan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik.

Educaplay merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara interaktif dan menyenangkan melalui berbagai jenis permainan edukatif. Dengan menggunakan *Educaplay*, guru dapat dengan mudah membuat aktivitas pembelajaran seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan berbagai permainan interaktif lainnya yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital seperti komputer atau *smartphone*.

Pada era Revolusi Industri 4.0, penggunaan *smartphone* dan perangkat teknologi berbasis jaringan telah menjadi bagian integral dari revolusi yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu aplikasi yang muncul di era ini adalah *educaplay*. Kehadiran *Educaplay* merupakan respon terhadap perkembangan zaman yang serba praktis dan berbasis teknologi. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah proses belajar mengajar tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan.

Melalui penggunaan *Educaplay*, peserta didik diajak untuk belajar secara aktif dan partisipatif sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan media tersebut. Selain itu, *Educaplay* memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat mereka, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, *Educaplay* membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Penggunaan *Educaplay* mencerminkan adaptasi pendidikan terhadap tuntutan Revolusi Industri 4.0 yang menekankan pentingnya keterampilan teknologi. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, peserta didik tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga mengembangkan kemampuan digital mereka. Kehadiran *Educaplay* sebagai bagian dari teknologi pendidikan modern mendukung upaya untuk menyelaraskan pendidikan dengan perkembangan

teknologi yang cepat dan kebutuhan masa depan. Pemanfaatan teknologi seperti Educaplay ini dapat diintegrasikan secara efektif dengan berbagai metode pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan pengelompokan peserta didik selama proses pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok yang telah dibentuk. Peserta didik cenderung lebih nyaman menyampaikan pemikiran atau pendapat mereka kepada teman sebaya daripada bertanya kepada guru. Namun, peran guru tetap penting dalam model ini untuk memantau siswa selama pembagian kelompok, membimbing diskusi, dan menyampaikan hasil diskusi peserta didik di kelas (Shamdani, 2020).

Model pembelajaran kooperatif adalah metode di mana peserta didik bekerja bersama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam pendekatan ini, peserta didik saling membantu dan berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas dan memahami materi pelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk mencapai hasil belajar yang telah dirumuskan melalui kerjasama dan interaksi antar anggota kelompok. Model *Cooperative Learning* tipe *TGT (Team Games Tournament)* adalah metode pembelajaran di mana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mempelajari materi dan kemudian bersaing dalam permainan atau turnamen berbasis kuis. Setiap tim yang terdiri dari peserta didik dengan berbagai kemampuan berkolaborasi untuk memastikan semua anggota memahami materi. Kemudian, mereka mengikuti turnamen di mana setiap anggota menjawab pertanyaan, dan skor yang diperoleh dihitung sebagai skor tim. Pendekatan ini menggabungkan kerja sama dan kompetisi untuk meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan keterampilan sosial peserta didik.

Berdasarkan pemaparan dan masalah di atas, tentang model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibantu dengan media *Educaplay*, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul “PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR

PESERTA DIDIK”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, perlu adanya identifikasi masalah yaitu kemungkinan masalah yang muncul akan berkaitan dengan variabel penelitian. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas.
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru yang menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan.
4. Peserta didik kurang aktif dan belum bisa memecahkan masalah yang diberikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dan latar belakang masalahnya, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajarn *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan Aplikasi *Educaplay* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas IV di SDN Cicalengka V?
2. Seberapa besar pengaruh model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar pada pelajaran matematika kelas IV di SDN Cicalengka V?

D. Tujuan Penelitian

1. Berdasarkan rumusan masalah yang telah diketahui, tujuan dari penelitian ini secara umum adalah bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Educaplay*.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

2. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan Aplikasi *Educaplay* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik pada

pelajaran Matematika kelas IV di SDN Cicalengka V.

3. Untuk mengetahui penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan Aplikasi *Educaplay* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas IV di SDN Cicalengka V.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta menambah wawasan dan pemahaman mengenai model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* yang diterapkan pada peserta didik kelas IV, serta diharapkan juga bisa diterapkan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan penelitian relevan dan menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya agar bisa menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat menghasilkan ide-ide baru maupun menumbuhkan semangat baru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Serta sekolah diharapkan juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat memberikan kegiatan yang aktif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermutu dan memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam meningkatkan sistem pembelajaran dikelas agar proses belajar mengajar tidak membosankan dan dapat menambah wawasan mengenai model pembelajaran serta bantuan media *Educaplay*.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat membantu belajar mengajar peserta didik menjadi lebih menarik dengan menggunakan media *Educaplay* dan juga membantu

peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang bisa menjadi bahan kajian.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam masalah yang akan dibahas, yaitu Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Secara operasional istilah – istilah yang terdapat dalam judul ini sebagai berikut :

1. Model Cooperative Learning

Model *Cooperative Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dan membantu anggota kelompok lainnya untuk belajar. *Cooperative Learning* menekankan pada interaksi positif antar siswa, pengembangan keterampilan sosial, dan tanggung jawab individu serta kelompok. Dengan demikian, model ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperdalam pemahaman materi, dan mengembangkan kemampuan kerja sama.

2. Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament

Model *Cooperative Learning* tipe *TGT (Team Games Tournament)* adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok untuk bermain game dan turnamen. Setiap kelompok bekerja sama untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan. Siswa mendapatkan skor berdasarkan kinerja mereka dalam turnamen, dan skor ini berkontribusi pada nilai kelompok mereka. Model ini memotivasi siswa melalui kompetisi yang sehat dan mendorong kerja sama serta tanggung jawab bersama dalam belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah

mengikuti proses pembelajaran. Ini siswa tentang materi mencakup pemahaman pelajaran, perubahan sikap dan nilai yang dialami, serta keterampilan praktis yang dikuasai. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang ditetapkan. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui berbagai metode, seperti tes, observasi, dan proyek, untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

4. *Educaplay*

Educaplay adalah platform pembelajaran berbasis web yang memadukan teknologi dan permainan edukatif untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Platform ini memudahkan guru dalam menyusun berbagai aktivitas pembelajaran yang dapat diakses secara digital oleh peserta didik, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan fitur yang memungkinkan penyesuaian materi sesuai kebutuhan peserta didik, *Educaplay* membantu memperdalam pemahaman konsep serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Secara keseluruhan, *Educaplay* merupakan media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran modern dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di era digital dengan cara yang menarik dan bermakna.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi dalam penyusunan ini meliputi lima bab, antara lain:

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
 - 1. Manfaat Praktis
 - 2. Manfaat Teoritis

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

- A. Definisi Mengenai Model *Cooperative Learning*
 - 1. Konsep Model *Cooperative Learning*
 - 2. Sintak Model *Cooperative Learning*
 - 3. Keunggulan dan Kelamahan Model *Cooperative Learning*
- B. Definisi Mengenai Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*
 - 1. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*
 - 2. Sintak Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*
 - 3. Keunggulan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*
- C. Kajian Mengenai Media Pembelajaran
 - 1. Pengertian media
 - 2. Pengertian Pembelajaran
 - 3. Konsep Media Pembelajaran
 - 4. Tujuan Media Pembelajaran
 - 5. Contoh Media Pembelajaran
- D. Kajian Mengenai Aplikasi *Educaplay*
 - 1. Pengertian Aplikasi *Educaplay*
 - 2. Fitur - Fitur Aplikasi *Educaplay*
 - 3. Manfaat Aplikasi *Educaplay*
 - 4. Langkah – Langkah Menggunakan Aplikasi *Educaplay*
 - 5. Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi *Educaplay*
- E. Kajian Mengenai Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Belajar
 - 2. Pengertian Pembelajaran
 - 3. Pengertian Hasil Belajar
 - 4. Indikator Hasil Belajar
- F. Penelitian Terdahulu
- G. Kerangka Pemikiran
- H. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

BAB III Metode Penelitian

- A. Metode Penelitian

- B. Desain Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian
- B. Deskripsi Hasil Penelitian
- C. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V Kesimpulan dan Saran

- A. Kesimpulan
- B. Saran