

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS) merupakan inovasi baru yang berkembang dari pembelajaran pada Kurikulum 2013. Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk mendorong peserta didik agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan.

Pembelajaran IPAS adalah kombinasi antara ilmu alam dan sosial, termasuk sejarah, ekonomi, sosiologi, biologi, dan fisika. Dalam buku pegangan siswa untuk IPAS, terdapat 8 bab yang mencakup berbagai topik, yaitu: Bab 1 tentang Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi; Bab 2 mengenai Wujud Zat dan Perubahannya; Bab 3 tentang Gaya di Sekitar Kita; Bab 4 yang membahas Mengubah Bentuk Energi; Bab 5 mengisahkan Cerita Tentang Daerahku; Bab 6 membahas Kekayaan Budaya Indonesiaku; Bab 7 mengenai Cara Memenuhi Semua Kebutuhan Kita; dan Bab 8 tentang Membangun Masyarakat yang Beradab (Amalia *et al.*, 2021, hlm. 57).

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Rohimah, 2022, hlm. 7411 - 7419) dalam kurikulum merdeka pada jenjang sekolah dasar terkait mata pelajaran yang penting mengenai pemahaman lingkungan sosial sekitarnya, maka dilakukan pengabungan IPA dan IPS yang terintegrasi. Berdasarkan penjelasan tersebut maka sangat jelas pengabungan tersebut memang telah direncanakan dalam kurikulum dan mempertimbangkan hal tertentu dalam pelaksanaannya dalam pembelajaran misalnya dari bidang materinya bisa dikaitkan dan satukan dalam satu pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, kita mempunyai gambaran tentang IPAS dengan menggabungkan pengertian dari definisi – definisi tersebut. Semua definisi itu dapat diterima, karena IPAS dapat ditinjau dari berbagai

aspek atau sudut pandang, dan IPAS sendiri dapat memasuki seluruh segi kehidupan manusia seperti, Pemahaman lingkungan alam dan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa mengenai lingkungan alam dan sosial, serta mendorong mereka untuk aktif berperan dalam pengelolaan dan pelestarian kedua aspek tersebut. Menurut (Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi, 2025, hlm. 79), tujuan utama pendidikan IPAS di jenjang sekolah dasar yang sejalan dengan profil pelajar Pancasila meliputi:

- a. Mendorong peserta didik untuk aktif meneliti dan memahami fenomena di sekitar serta hubungannya dengan kehidupan manusia, sehingga membentuk perspektif yang lebih luas tentang dunia.
- b. Mengarahkan siswa untuk menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan alam serta menggunakan sumber daya alam dengan bijaksana untuk menciptakan keseimbangan ekosistem.
- c. Mengasah kemampuan berpikir kritis dan inkuiri, sehingga siswa dapat mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi melalui langkah nyata, yang juga mengembangkan keterampilan hidup.
- d. Membantu siswa memahami diri mereka dan interaksi dengan masyarakat, serta bagaimana perubahan sosial, budaya, dan teknologi mempengaruhi pola hidup mereka.
- e. Menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, dengan pemahaman hak dan kewajiban, serta cara berkontribusi dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungan.
- f. Meningkatkan pemahaman yang komprehensif tentang konsep-konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini termasuk kemampuan untuk mengaitkan teori dengan praktik, serta menjadikan pengalaman belajar sebagai dasar untuk menangani masalah yang ada di sekitar mereka.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS ini untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta

didik terhadap lingkungan alam dan sosial, sejalan dengan profil pelajar Pancasila. Tujuan utama pendidikan IPAS di sekolah dasar meliputi mendorong peserta didik untuk aktif meneliti fenomena sekitar, menjaga dan melestarikan lingkungan, serta mengasah keterampilan berfikir kritis.

3. **Konsep Perubahan Wujud Zat**

Perubahan wujud zat berkaitan dengan benda yang memiliki massa dan menempati ruang, yang biasanya muncul dalam tiga wujud utama, yaitu padat, cair, dan gas. Pada wujud padat, partikel – partikelnya tersusun rapat sehingga benda memiliki bentuk dan volume tetap, contohnya kelereng, buku dan kayu. Pada wujud cair, partikel lebih renggang sehingga bentuknya menyesuaikan wadah walaupun volumenya tetap, misalnya minyak, sirup, dan oli. Pada wujud gas. Partikel saling berjauhan sehingga bentuk dan volumenya berubah sesuai wadah dan memberikan tekanan ke segala arah, seperti pada pelampung, balon, dan ban. Perubahan wujud meliputi enam proses, yaitu pembekuan (cair menjadi padat), pelarutan (padat menjadi cair), penguapan (cair menjadi gas), kondensasi (gas menjadi cair, sublimasi (padat menjadi gas), dan kristalisasi (gas menjadi padat). Contoh – contohnya antara lain, air yang membeku di dalam freezer, mentega yang mencair saat dipanaskan, air yang menguap. Ketika dipanaskan, terbentuknya embun pada permukaan gelas berisi air dingin, kapir barus yang menyublim di dalam lemari, serta uap air yang mengkristal menjadi salju (Fazriani *et al.*, 2024, hlm. 650)

Penelitian oleh Bucat dan Fenshan (dalam Fazriani, *et al.*, 2024, hlm. 656) menunjukkan bahwa siswa sering kesulitan memahami Konsep perubahan wujud dan sifat materi, baik pada tingkat makroskopis maupun mikroskopis. Padahal, Konsep perubahan wujud zat diajarkan sejak awal; sebelum mempelajari Konsep kimia yang lebih kompleks. Kajian literatur juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap Konsep perubahan wujud dalam pembelajaran IPA masih rendah. Kondisi ini disebabkan pembelajaran yang lebih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama, sehingga aktivitas siswa cenderung pasif – jarang ada demonstrasi dan percobaan. Selain itu, variasi model dan media

pembelajaran yang digunakan minim, sehingga pembelajaran berlangsung secara langsung dan terbatas (Ulandari *et al.*, 2023, hlm. 700 - 701)

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

1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Siti & Arifin, 2022, hlm. 202), model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori pembelajaran kolaboratif di mana siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 individu, dengan masing-masing anggota memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, atau etnis yang berbeda (tidak digabungkan dengan siswa yang sangat pintar). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut (Hermawan & Rahayu, 2020, hlm. 468) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Team Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Slavin (dalam Tukiran, 2013, hlm. 66). Pembelajaran *student teaching learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan “*tournamens table*” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Untuk mencari kelompok yang terbaik dengan skor tertinggi. Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini adalah Pendekatan yang efektif dalam pendidikan kolaboratif,

model ini tidak hanya memfokuskan pada pemahaman materi, tetapi juga membangun Keterampilan kerja sama. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berkontribusi dalam mencapai kesuksesan kelompok, sehingga Meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara keseluruhan.

2. **Langkah – Langkah Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Langkah – langkah model *Team Games Tournament* (TGT) menurut (Trianto, 2017, hlm. 66-67) sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.
- b. Menyajikan informasi, peserta didik mendapatkan informasi dari demonstrasi atau melalui bahan bacaan yang disajikan guru.
- c. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar, guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai pembentukan kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- d. Membimbing kelompok, guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat pengerjaan tugas kelompok.
- e. Evaluasi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- f. Memberikan penghargaan, guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Menurut (Shoimin, 2014, hlm 204) terdapat 5 langkah – langkah model pembelajaran TGT, yaitu:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar – benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih

baik pada saat kerja kelompok dan games karena skor games menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 4 – 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogeny dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games.

c. Permainan (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria.

Langkah – langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Solihah, (2016, hlm. 45) yaitu:

- a. Pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggota 4 – 5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi
- c. Siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing – masing untuk mengerjakan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru
- d. Pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti dapat simpulkan dari langkah langkah yang melibatkan penyampaian tujuan, penyajian informasi, siswa berkelompok, bermain, tournament, serta presentasi. Serta penelitian ini peneliti fokus pada langkah – langkah menurut Shoimin.

3. Tujuan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

TGT memiliki tujuan dalam penerapannya pada pembelajaran. (Slavin, 2018, hlm. 14) menyatakan bahwa TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Lebih lanjut, (Huda, 2015, hlm 197) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin membantu peserta didik me-review dan menguasai materi pembelajaran. Pembelajaran TGT dikelas menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam era pendidikan yang semakin berkembang, penting bagi pendidik untuk menerapkan metode pengajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik bagi peserta didik. Laila & Rahmat (2018, hlm. 3) mengungkapkan bahwa pembelajaran TGT memiliki beberapa tujuan yaitu dapat meningkatkan pemahaman Konsep peserta didik, dapat Meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar peserta didik, serta dapat mempertajam pemahaman daya ingat peserta didik, juga belajar sebagai

proses yang menyenangkan dan bermakna. Dengan memuat adanya game/turnamen di dalam kelas membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan begitu juga pada model ini nantinya tim yang sebagai pemenang turnamen akan diberikan suatu penghargaan.

Dari tujuan yang telah dipaparkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, kreatif, serta kolaboratif. Model *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, kinerja pengajaran guru, dan prestasi belajar siswa melalui aktivitas fisik, mental, dan emosional. Dengan menerapkan permainan dalam kelas, siswa merasa lebih termotivasi dan tidak cepat merasa bosan. Selain itu, tim pemenang turnamen mendapatkan penghargaan, yang semakin memacu semangat belajar dan menambah daya ingat peserta didik.

4. Keuntungan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan yang dirancang dalam kerangka Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih nyaman, sambil tetap menekankan tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang konstruktif, dan partisipasi dalam proses belajar (Hasanah & Himami, 2021, hlm. 9). Selain itu, Menurut (Susanna, 2017, hlm. 97) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keunggulan, antara lain: meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk tugas, menekankan penerimaan terhadap perbedaan individu, memungkinkan penguasaan materi secara mendalam meskipun dalam waktu yang singkat, serta mendorong keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Model ini juga mengajarkan siswa untuk berlatih bersosialisasi, meningkatkan motivasi belajar, menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, serta meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Pada paparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model ini melatih siswa dalam bersosialisasi, Meningkatkan motivasi belajar, menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

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

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Salah satu kekurangan utama adalah waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan dan melaksanakan model ini. Proses pengelompokan siswa ke dalam tim yang seimbang dan merancang permainan yang sesuai dapat memakan waktu yang cukup lama, sehingga mengurangi waktu efektif untuk pembelajaran materi. Selain itu, jika tidak dikelola dengan baik, model ini dapat menyebabkan siswa yang kurang aktif berpartisipasi, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Supriyadi, 2021, hlm. 125). Kekurangan lain dari model *Team Games Tournament* (TGT) adalah tantangan dalam memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang setara terhadap materi yang diajarkan. Dalam situasi dimana siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda dikelompokkan bersama, siswa yang kurang memahami materi dapat tertinggal, sementara siswa yang lebih mampu mungkin tidak mendapatkan tantangan yang cukup. Hal ini dapat mengakibatkan ketidakpuasan di antara siswa dan mengurangi motivasi belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk melakukan evaluasi dan penyesuaian yang tepat agar semua siswa dapat terlibat secara aktif dan mendapatkan manfaat dari model pembelajaran ini. (Rahmawati, 2020, hlm. 45).

Model *Team Games Tournament* (TGT) memerlukan pengelolaan kelas yang baik untuk memastikan semua siswa terlibat. Jika guru tidak mampu mengelola dinamika kelompok dengan efektif, hal ini dapat menyebabkan beberapa siswa merasa terabaikan atau tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam model *Team Games Tournament* (TGT), penilaian sering kali lebih fokus pada kinerja kelompok daripada individu. Hal ini dapat menyulitkan guru untuk menilai kemajuan dan pemahaman masing-masing siswa secara akurat.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model ini memiliki beberapa kekurangan yang patut diperhatikan oleh guru, seperti waktu untuk mempersiapkan model ini cukup banyak, khususnya

dalam pengelompokkan siswa dan merancang permainan, yang dapat mengurangi waktu pembelajaran efektif.

C. Media *Qreatif Educative*

1. Pengertian *Qreatif Educative*

Media pembelajaran digital yang sedang berkembang dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini adalah *Qreatif Educative*. Platform ini Berbasis *Hyper Text Markup Language 5* (HTML5) dan menyediakan berbagai game edukasi interaktif yang mudah diakses melalui perangkat digital. *Qreatif Educative* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Inafazri & Formen, 2024, hlm. 841-849). Selain itu, media ini fleksibel dan dapat digunakan di berbagai tingkat pendidikan serta mata pelajaran, mulai dari PAUD hingga Sekolah Dasar (Latifah, *et al.*, 2025, hlm. 83) dalam tata surya dengan model 3D dan simulasi pergerakan mereka. Akses yang mudah memungkinkan siswa mempelajari materi tata surya ini dari rumah, sekaligus menghemat waktu (Syifaunnahli, *et al.*, 2025, hlm. 20240).

Media *Qreatif Educative* adalah alat atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti video, aplikasi, dan alat peraga, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital ini Menyediakan berbagai game edukasi interaktif yang mudah diakses melalui perangkat digital, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

2. Manfaat Media Aplikasi *Qreatif Educative*

Media ini dapat Meningkatkan hasil belajar peserta didik, menunjukkan efek positif dari penggunaan aplikasi terhadap emahaman siswa terhadap materi tata surya (Willem, *et al.*, 2025, hlm 1524), selain itu menurut (Syifaunnahli, *et al.*, 2025, hlm. 1530) Aplikasi ini mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran melalui metode

interaktif yang menyenangkan, sehingga Meningkatkan motivasi belajar. *Qreatif Educative* membantu siswa dalam memahami Konsep yang bersifat abstrak seperti tata surya melalui simulasi 3D dan permainan interaktif (Willem *et al.*, 2025, hlm. 1529). Media ini memiliki beberapa manfaat, seperti: Meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas penyampaian materi, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menyediakan pengalaman interaktif yang mendukung pemahaman konsep yang kompleks.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Aplikasi ini mengajak siswa untuk aktif belajar melalui metode interaktif yang menyenangkan, sehingga Meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik.

3. **Kelebihan Media Aplikasi *Qreatif Educative***

Qreatif Educative dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Hal ini memudahkan siswa untuk belajar dari masa saja (Inafazri & Formen, 2024, hlm 1525). Games edukasi ini menciptakan suasana kompetitif yang positif, dimana siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar, sehingga membangun keterampilan sosial (Willem *et al.*, 2025, hlm. 1528). Menurut Maharani & Meynawati (2024, hlm. 89-98), aplikasi ini memiliki fitur yang menarik dan desain yang intuitif yang dapat menahan perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media ini memiliki kelebihan yang dimana media pembelajaran yang fleksibel, adaptif dan efektif dalam Meningkatkan capaian belajar di berbagai jenjang. Media ini juga mudah di akses dengan mudah melalui perangkat digital, memiliki berbagai game edukasi interaktif sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

4. **Kekurangan Media Aplikasi *Qreatif Educative***

Tidak hanya kelebihan, media ini pun ada beberapa kelemahannya,

seperti, Penggunaan media kreatif sering kali memerlukan perangkat teknologi yang mungkin tidak selalu tersedia di semua sekolah, sehingga dapat menciptakan kesenjangan dalam akses pendidikan (Prasetyo, 2021, hlm. 36). Penggunaan aplikasi ini sangat bergantung pada ketersediaan perangkat dan akses internet, yang bisa menjadi kendala di daerah tertentu (Diyanti *et al.*, 2023, hlm. 1526). Walaupun efektif dalam pengajaran konseptual aplikasi ini mungkin kurang dalam Menyediakan pengalaman praktis atau eksperimental yang dapat mendukung pembelajaran (Somo & Kiptiyah Maryatul, 2024, hlm 1527). Keterbatasan dalam menyelaraskan konten aplikasi dengan kurikulum yang ada ungkin menyebabkan penggunaan yang tidak optimal oleh guru (Widyastuti & Puspita, 2020, hlm. 95).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa *Qreatif Educative* ini menawarkan Pendekatan inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar, terutama untuk materi yang sulit dipahami. Meskipun ada beberapa kekurangan, manfaat yang ditawarkannya membuatnya menjadi alternatif yang layak dalam strategi pendidikan modern.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil yang didapatkan siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai Pengetahuan, sikap dan Keterampilan yang dikenal sebagai hasil belajar (Nurrita, 2018, hlm. 175). Menurut (Dakhi, 2020, hlm 468), Hasil belajar siswa adalah prestasi akademis yang diperoleh melalui ujian, tugas, dan keaktifan dalam bertanya serta menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut. Di kalangan akademisi, terdapat pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai yang tertera di raport atau ijazah, melainkan ukuran keberhasilan dalam bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, simbol serta angka. Hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa

dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung. Nilai bukanlah satu-satunya bentuk dari hasil belajar tiap individu, namun sikap yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok juga merupakan hasil dari belajar siswa (Syachtiyani & Trisnawati, 2021, hlm 94) Sejalan dengan itu, menurut Gagne, *et. al.* (1992, hlm. 43) menetapkan ketegori hasil belajar kedalam lima macam, yakni:

- a. Informasi verbal, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyampaikan fakta-fakta atau peristiwa dengan cara lisan atau tulisan.
- b. Keterampilan intelektual, keterampilan ini adalah suatu kemampuan seseorang dalam membedakan, menggabungkan, mentabulasi, menganalisis, menggolong-golongkan dan mengkuantifikasikan benda, kejadian ataupun lambang,
- c. Keterampilan motorik, adalah keterampilan seseorang untuk dapat melakukan sesuatu gerakan dalam banyak gerakan yang terorganisasi oleh syaraf.
- d. Strategi kognitif, adalah kemampuan seseorang dalam teknik berpikir, mengolah pengetahuan, pendekatan-pendekatan dalam menganalisis dan memecahkan berbagai permasalahan.
- e. Sikap, adalah kemampuan bagi seseorang untuk menerima atau menolak terhadap sesuatu objek tertentu berdasarkan penilaian tentang objek tersebut.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup pengetahuan dan keterampilan intelektual seperti pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sementara itu, domain afektif mencakup sikap, minat, nilai, dan apresiasi, yang mempengaruhi cara siswa melihat dan menilai informasi dan situasi. Klasifikasi ini membantu guru merancang dan mengevaluasi kurikulum dan model pengajaran yang lebih baik untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

2. **Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Seiring berjalannya waktu, hasil belajar siswa sering berubah, bisa lebih baik atau juga menjadi lebih buruk. (Parwati, *et al.*, 2018, hlm. 42) menyatakan bahwa faktor keluarga seperti pendidikan orang tua, hubungan antar keluarga, lingkungan di rumah, kondisi ekonomi keluarga, Pengetahuan orang tua, serta latar belakang budaya semuanya mempengaruhi hasil belajar siswa. Di sisi lain, faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar meliputi kurikulum, cara disiplin, alat bantu belajar, lama waktu belajar, serta cara belajar yang digunakan. Selain itu, ada juga menurut Slameto (dalam Salsabila & Puspitasari, 2020, hlm. 281) mengungkap dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor fisiologis yang mencakup Kesehatan dan kondisi fisik, serta faktor psikologis, seperti fokus, minat, bakat, dan kesiapan. Selain itu, ada juga faktor- faktor terkait sekolah, seperti kurikulum, strategi pengajaran, interaksi sosial, disiplin, sumber daya pembelajaran, serta atribut fisik bangunan serta perpustakaan sekolah.

3. **Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom (dalam Novita, 2023, hlm. 20) dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual, lalu afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Ketiga ranah tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a. **Ranah Kognitif**

Dalam ranah ini proses pengetahuan lebih banyak didasarkan pada perkembangannya dari pada persepsi, introspeksi, atau memori siswa. Tujuan pembelajaran kognitif dapat dibedakan menjadi enam tingkatan, yaitu: a) *knowledge*, b) *comprehension*, c) *application*, d) *analysis*, e) *synthesis*, f) Evaluasi adalah kemampuan menentukan nilai sesuatu yang dipertimbangkan guna mencapai tujuan tertentu. Contoh keterampilan ini mencakup mengevaluasi solusi, ide, dan metode

berdasarkan standar yang sesuai atau yang sudah ada untuk menentukan efektivitas atau kegunaannya.

Berikut penjelasan ranah Kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik menurut Bloom (dalam Ariyana *et al.*, 2018, hlm. 6-12).

Tabel 2. 1 Ranah Kognitif

Ranah Kognitif			Definisi
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil Pengetahuan yang relevan dari ingatan.
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran.
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan prosedur di dalam situasi yang tiak biasa
C4	HOTS	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian – bagian untuk menentukan dan menghubungkan antar bagian tersebut secara keseluruhan.
C5		Menilai	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar.
C6		Mengevaluasi	Menilai informasi atau ide berdasarkan kriteria tertentu, seperti memberikan penilaian, membuat keputusan, atau memprediksi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan kemampuan seseorang untuk menampilkan dirinya dalam bentuk tingkah laku sebagai bagian dari

dirinya. Jenis hasil belajar afektif peserta didik diwujudkan dalam berbagai perilaku seperti minat, kedisiplinan, motivasi belajar, dan rasa hormat. Berikut penjelasan lebih lanjut ranah afektif menurut Bloom (dalam Ariyana *et al.*, 2018, hlm. 6 - 12):

Tabel 2. 2 Ranah Afektif

Proses Afektif		Definisi
A1	Penerimaan	Kepekaan peserta didik untuk menerima rangsangan dari luar
A2	Menanggapi	Menunjukkan sikap partisipasi untuk menerima rangsangan dari luar
A3	Penilaian	Memberikan nilai dan kepercayaan terhadap stimulus tertentu
A4	Mengelola	Konseptualisasi nilai-nilai menjadi system nilai, serta pemantapan dari prioritas nilai yang telah dimiliki
A5	karakterisasi	Keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah kemampuan melakukan sesuatu yang berupa keterampilan, yang disediakan oleh fungsi motorik manusia. Manusia dapat memperoleh keterampilan motorik melalui pengalaman dan pelatihan. Semakin sering melatih ranah psikomotorik maka akan semakin baik hasilnya. Adapun penjelasan ranah psikomotorik menurut Bloom (dalam Ariyana *et al.*, 2018, hlm. 6 - 12) sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Ranah Psikomotorik

Proses Psikomotorik		Definisi
P1	Imitasi	Meniru Tindakan seseorang

Proses Psikomotorik		Definisi
P2	Manipulasi	Melakukan Keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara mengikuti petunjuk umum, buka berdasarkan observasi
P3	Presisi	Melakukan Keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan
P4	Artikulasi	Memodifikasi Keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru
P5	Naturalisasi	Menyelesaikan satu atau lebih Keterampilan dengan mudah dan membuat Keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada.

Menurut (Darmadi, 2017, hlm. 252) indikator hasil belajar peserta didik mencakup ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran sesuai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) serta tercapainya perilaku yang menjadi tujuan pembelajaran hak secara individual maupun kelompok.

Indikator hasil belajar yang efektif dalam memetakan sejauh mana kualitas pemahaman siswa berkembang selama proses pembelajaran adalah taksonomi SOLO (*Structure of the Observed learning Outcomes*) yang dikembangkan oleh Biggs & Collis (1982) (dalam Al-Qoyyim & Nabila, 2025, hlm. 391 - 411). Berbeda dengan taksonomi kognitif pada umumnya yang biasanya hanya mengelompokkan jenis aktivitas mental, taksonomi SOLO lebih menekankan pada bagaimana siswa menyusun jawaban mereka. Dengan cara ini, kita bisa melihat perkembangan pemahaman siswa, mulai dari yang sifatnya masih mendasar hingga yang sudah mendalam dan kompleks. Pada indikator ini terdapat lima level taksonomi SOLO, yaitu *Pre-structural*, *unistructural*, *multistructural*, *relational*, dan

extended abstract menyajikan perkembangan kualitas pemahaman dari sekedar mengenali informasi menuju kemampuan menghubungkan Konsep dan melakukan generalisasi.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Benjamin S. Bloom mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, untuk memetakan perkembangan kualitas pemahaman siswa secara lebih mendalam, taksonomi SOLO (*Structure of the Observed Learning Outcome*) yang dikembangkan oleh Biggs dan Collin (1982, hlm. 89) menawarkan Pendekatan yang berbeda. Berbeda dengan taksonomi kognitif pada umumnya yang berfokus pada aktivitas mental, taksonomi SOLO menekankan pada struktur respons siswa melalui lima jenjang, yaitu pre-structural hingga *extended abstract* yang secara efektif mampu mengukur transisi pemahaman siswa dari sekedar mengenali informasi hingga mampu menghubungkan Konsep dan melakukan generalisasi secara kompleks. Adapun pada penelitian ini, peneliti akan fokus pada aspek kognitif saja pada indikator hasil belajar yang ada sesuai dengan teori Bloom.

E. Penelitian Terdahulu

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Litriyarini & Furaidah, (2018, hlm. 93) dengan judul "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Sekolah Dasar" menunjukkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan yang menggunakan model konvensional. Rata-rata skor minat dan hasil belajar siswa yang menerapkan model TGT lebih tinggi, serta mereka cenderung lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya oleh Prasetya dan Agustika, dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar" juga menemukan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dibantu dengan media Wordwall terhadap

kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V SD.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, (2019, hlm. 235) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" menemukan bahwa model pembelajaran TGT memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Model ini memfasilitasi pembelajaran dengan cara membentuk kelompok berdasarkan permainan turnamen. Terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model TGT dan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Dengan demikian, model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika SD. Penelitian lanjutan oleh Jentika, berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Permainan Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar" (2023), juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model TGT yang dibantu oleh permainan multiply cards terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD.

Ketiga, Penelitian oleh Andre Prayoga, (2024) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) *Team Game Tournament* Terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berdampak positif terhadap aktivitas siswa di sekolah dasar. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan kerja sama dan keaktifan siswa. Hal ini disebabkan oleh tuntutan dalam model ini bagi siswa untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan berdiskusi guna mencapai tujuan bersama. Berbagai aktivitas tersebut mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok, sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan bekerja sama dalam kelompok, siswa dapat memperkaya pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Fazriatun, (2023) dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan

Kognitif Siswa pada Muatan IPA Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2023" menunjukkan hasil analisis data yang menyimpulkan bahwa nilai uji rhitung adalah 0,821 dan rtabel adalah 0,444. Karena rhitung > rtabel, maka hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Ini berarti bahwa model kooperatif tipe TGT yang menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV. Persamaan dengan penelitian saya terletak pada variabel X yang digunakan, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta metode dan pendekatan yang digunakan yang bersifat eksperimen kuantitatif dengan pre-test dan post-test. Adapun perbedaan dengan penelitian saya terletak pada desain penelitian, yaitu one group design, lokasi penelitian, serta tahun pelaksanaannya.

Kelima, Penelitian oleh Nurfaizah. & Makassar., (2023) berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar" menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar IPAS di kelas eksperimen menggunakan model TGT berada dalam kategori sangat baik, (2) penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar IPAS, terbukti dari nilai *Posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, (3) dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A di UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar. Persamaan dengan penelitian saya terdapat pada variabel X yang digunakan, yaitu model Team Game Tournament (TGT), serta metode penelitian yang berbasis Quasi Experimental, pendekatan kuantitatif, dan desain penelitian berupa Nonequivalent Control Group Design. Adapun perbedaan dengan penelitian saya terletak pada variabel Y yang digunakan, yaitu hasil belajar, serta pada subjek, lokasi, dan tahun penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang bersifat interaktif dan kompetitif seperti TGT dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar. Siswa menjadi lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dipahami. Dengan keterlibatan

aktif tersebut, siswa juga terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam kelompok.

Keenam, penelitian oleh Willem, *et al.*, (2025) yang relevan dengan topik "Pengaruh Game Edukasi *Qreatif Educative* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Tata Surya" Haerani & Suhartini menegaskan pentingnya media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu media ini juga menunjukkan bahwa model Konvensional dengan aplikasi Qreatif dapat signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPA. Penelitian oleh Inafazri & Formen membuktikan bahwa game edukasi Qreatif efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini. Sementara itu, Somo & Kiptiyah Maryatul menemukan bahwa penggunaan model Pictorial Riddle dengan aplikasi Qreatif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Terakhir, Friska *et al* menunjukkan bahwa game edukasi dapat membantu siswa belajar bahasa Indonesia secara interaktif. Penelitian-penelitian ini mendukung potensi game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

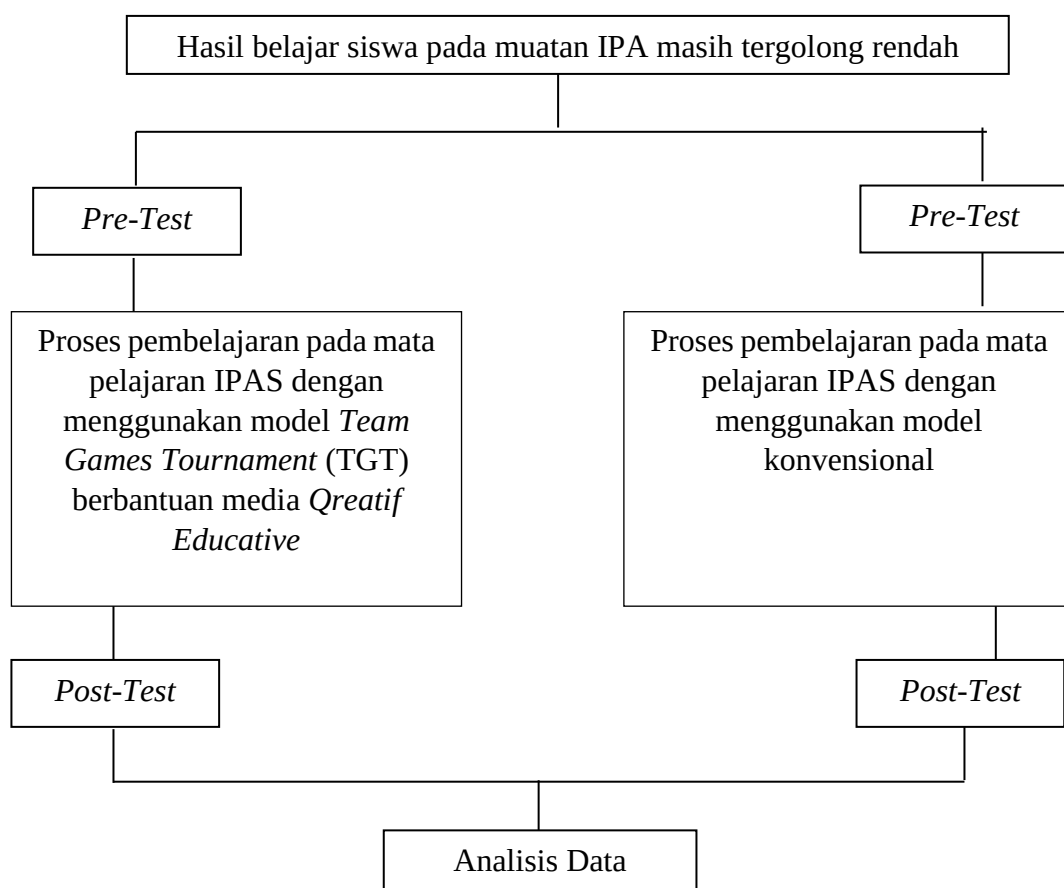
F. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah metode berpikir yang disusun berdasarkan penelitian. Menurut Priadana dan Sunarsi (2021, hlm. 104), kerangka berpikir meliputi rumusan masalah yang dikembangkan melalui proses deduktif untuk menghasilkan berbagai Konsep dan proposisi yang memudahkan peneliti dalam merumuskan hipotesis penelitian mereka. dalam penelitian ini, variabel yang diteliti adalah Peningkatan hasil belajar siswa. Sampel yang diambil terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model Berbasis permainan, yaitu *Team Games Tournament* (TGT) yang dibantu dengan aplikasi *Qreatif Educative*, sementara kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana [engaruh

model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Aplikasi *Qreatif Educative* terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPA di kelas III SD. Keadaan mendasari penelitian yang akan dilaksanakan dikarenakan pada kondisi awal siswa di SD Negeri 025 Cikutra menunjukkan hasil belajar siswa pada muatan IPA masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa nilai ulangan harian dan penilaian sumatif pada muatan IPA di kelas III SD Negeri 025 Cikutra masih banyak yang belum mencapai nilai dari Standat minimum KKTP yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Hal ini disebabkan fokus pembeajaran masih berorientasi pada guru, dan penggunaan model dan media pembelajaran kurang bervariasi karena keterbatasan waktu.

Adapun kerangka pemikiran peneliti yang digambarkan pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran

G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi dapat berfungsi sebagai acuan atau batasan bagi masalah yang diteliti oleh peneliti (Prasetyo *et al.*, 2022, hlm 1383). Sementara itu, Mukhid, (2020, hlm 60) menyatakan bahwa anggapan dasar mengenai suatu subjek yang berfungsi sebagai landasan dalam berpikir dan bertindak selama penelitian dikenal sebagai asumsi penelitian. Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa asumsi penelitian merupakan anggapan dasar, paradigma, atau kerangka kerja teoritis yang berfungsi sebagai landasan berpikir, acuan, serta batasan bagi peneliti dalam merumuskan, melaksanakan, dan menafsirkan penelitian.

Asumsi yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh Aplikasi *Qreatif Educative* dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Hasil belajar siswa yang kurang optimal disebabkan oleh terbatasnya eksplorasi penggunaan model dan media pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya rasa ingin tahu siswa. Keterbatasan dalam penggunaan model dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa rendah, maka pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa tidak akan maksimal, sehingga berdampak pada ketidakmampuan siswa untuk mengembangkan kemampuan sains, sosial, dan keterampilan proses yang seharusnya didapat dalam pembelajaran IPAS.

Sebagai solusi untuk permasalahan ini, dapat diminimalkan dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh aplikasi *Qreatif Educative*. Diharapkan, penggunaan model dan media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, diketahui bahwa media ini menawarkan visualisasi dengan konten pembelajaran yang menarik, sehingga mendorong siswa merasa lebih tertarik terhadap materi IPAS melalui proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dapat Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS. Masalah yang ada saat ini adalah hasil belajar siswa tidak optimal kaena kurangnya eksplorasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran, yang mengurangi rasa ingin tahu mereka. akibatnya, siswa kesulitan Mengembangkan Pengetahuan, sikap, dan Keterampilan yang diperlukan.

2. **Hipotesis Penelitian**

Rumusan masalah kedua menyatakan bahwa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rumusan masalah ketiga menyatakan bahwa terdapat pengaruh besar dari model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa. Untuk hipotesis statistiknya sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.