

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian *Quasi Eksperimen* Pembelajaran IPA Materi Perubahan Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sindangkasih Kabupaten Purwakarta)



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Ratih Fatimah

NIM. 2108681

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Ratih Fatimah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Ratih Fatimah 2025**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

RATIH FATIMAH

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian *Quasi Eksperimen* Pembelajaran IPA Materi Perubahan Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sindangkasih Kabupaten Purwakarta)

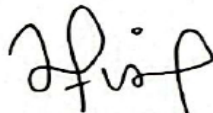
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



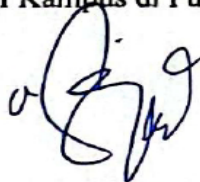
Dr. Afridha Laily Alindra, S.Pd., M.Si.
NIP. 198202142005012017

Pembimbing II



Wina Mustikaati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920200119870207201

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGSD
UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198404132010122003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratih Fatimah
NIM : 2108681
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Karya : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Deengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Purwakarta, 19 Juni 2025



Ratih Fatimah
NIM. 2108681

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Allah SWT atas segala ramhat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar” sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak terkait yang senantiasa membantu, membimbing, mendoakan dan mendukung peneliti sejak dimulainya perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena atas segala ramhat, hidayah dan karunia-Nya yang telah memberikan segala kemudahan dan kekuatan kepada peneliti dalam proses perkuliahan sampai dengan menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Ag selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
3. Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
4. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
5. Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
6. Dr. Afridha Laily Alindra, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi saran, kritik, serta motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Wina Mustikaati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi saran, kritik, serta motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Pengajar beserta Staff Akademik Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pelayanan administratif

kepada peneliti.

9. Kedua orang tua, yakni Alm. Ahmad Tambikhul Ghofilin Abdul Ghoni dan Ibu Siti Rofikhoh yang selalu mengusahakan segalanya untuk peneliti, serta terima kasih atas segala tetesan keringat dan doa yang selalu menyertai disetiap langkah dalam hidup peneliti, memberikan segala bentuk dukungan sehingga peneliti dapat dengan lancar menjalani masa perkuliahan sampai dengan penyelesaian skripsi ini. Kepada ibu peneliti, Siti Rofikhoh terima kasih tak terhingga peneliti ucapkan karena telah menjadi alasan peneliti untuk selalu kuat menjalani kehidupan ini dan menjadi penyemangat peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh pihak SD Negeri 2 Sindangkasih, terutama Bapak Maman Johari, M.Pd., Ibu Tria Utami Yulianti, S.Pd., Bapak Dedi Sutisna, S.Pd., Bapak Emon, S.Pd., yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian di SD Negeri 2 Sindangkasih.
11. Amanda Desti Purbodeningrum dan Bintang Muhibuttobari Suparman selaku sahabat sekaligus saudara peneliti yang senantiasa mendengarkan suka duka, menguatkan, serta memberikan dukungan kepada peneliti hingga akhir penyusunan skripsi ini.
12. Dewi Kartika Sari, Intan Nur Azizah, dan Dina Aulia, selaku sahabat peneliti yang senantiasa memberikan *support* kepada peneliti.
13. Ica Nurlaela, Sania Ramadhani, dan Vika Andria Sukmawati, selaku rekan seperjuangan dan rekan bercerita peneliti yang selalu senantiasa memberikan motivasi, arahan, bantuan, serta senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti hingga akhir penyusunan skripsi ini.
14. Seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta angkatan 2021 yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan.

Purwakarta, 19 Juni 2025

Ratih Fatimah

NIM. 2108681

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

RATIH FATIMAH

NIM. 2108681

ABSTRAK

Peningkatan hasil belajar penting untuk mengukur kemajuan siswa selama pembelajaran. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa SD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD, serta untuk mengetahui pengaruh model TGT berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada IPA kelas IV di SD. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sindangkasih. Metode penelitian adalah kuasi eksperimen *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Instrumen yang digunakan adalah dokumentasi dan tes. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan *Educaplay* mengalami peningkatan sebesar 63% berdasarkan uji N-Gain%, sedangkan kelas kontrol dengan model STAD hanya 50%. Temuan ini membuktikan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT berbantuan *Educaplay* memiliki hasil belajar IPA lebih baik daripada siswa dengan model STAD, serta model TGT berbantuan *educaplay* memberikan pengaruh positif sebesar 25,1% terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Model Kooperatif *Teams Games Tournament*, Media *Educaplay*, Hasil Belajar

***The Effect of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning
Model Assisted By Educaplay on The Cognitive Learning Outcomes of
Elementary School Students***

RATIH FATIMAH

NIM. 2108681

ABSTRACT

Improving learning outcomes is important to measure student progress during learning. The background of this research is the low learning outcomes of elementary school students. The purpose of this study was to determine the improvement in cognitive learning outcomes of fourth grade elementary school students in classes using the Educaplay-assisted Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model compared to classes using the STAD cooperative learning model, and to determine the effect of the Educaplay-assisted TGT model on student learning outcomes in fourth grade science in elementary school. The subjects of the study were fourth grade students of SDN Sindangkasih. The research method was a quasi-experimental non-equivalent pretest-posttest control group design. The instruments used were documentation and tests. The results of the analysis showed that the experimental class using the Educaplay-assisted TGT model experienced an increase of 63% based on the N-Gain% test, while the control class with the STAD model only increased by 50%. These findings prove that students who learn with the TGT model assisted by Educaplay have better science learning outcomes than students with the STAD model, and the TGT model assisted by Educaplay has a positive influence of 25.1% on the science learning outcomes of grade IV elementary school students.

Keywords: *Teams Games Tournament Cooperative Model, Educaplay Media, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Model Pembelajaran TGT.....	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran TGT	7
2.1.3 Ciri - Ciri Model Pembelajaran TGT	8
2.1.4 Langkah – Langkah Proses Pembelajaran TGT	9
2.1.5 Kelebihan & Kekurangan Model TGT	10
2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Media Pembelajaran <i>Educaplay</i>	12
2.2.3 Kelebihan Media <i>Educaplay</i>	13
2.2.4 Kekurangan Media <i>Educaplay</i>	15
2.2.5 Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Educaplay</i>	15
2.3 Hasil Belajar.....	19
2.3.1 Pengertian Hasi Belajar.....	19
2.3.2 Indikator Hasil Belajar	20
2.3.3 Indikator Hasil Belajar Kognitif Taksonomi Bloom.....	22

2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.4 Pembelajaran IPA	24
2.4.1 Pengertian IPA	24
2.4.2 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam.....	25
2.5 Materi Ajar	26
2.6 Keterkaitan Hasil Belajar dengan Model TGT Berbantuan <i>Educaplay</i>	28
2.7 Model Pembelajaran STAD	28
2.7.1 Pengertian Model STAD	28
2.7.2 Sintaks Model STAD.....	29
2.8 Penelitian Relevan.....	30
2.9 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	33
3.2 Populasi dan Sample	34
3.2.1 Populasi.....	34
3.2.2 Sample	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data	34
3.3.1 Tes.....	35
3.3.2 Dokumentasi	35
3.4 Instrumen Penelitian.....	35
3.4.1 Tes Hasil Belajar IPA	35
3.5 Uji Instrumen Penelitian.....	38
3.5.1 Uji Validitas.....	38
3.5.2 Uji Reliabilitas	40
3.5.3 Indeks Kesukaran.....	41
3.5.4 Daya Pembeda	43
3.6 Prosedur Penelitian.....	44
3.7 Teknik Analisis Data	46
3.7.1 Analisa Deskriptif.....	46
3.7.2 Analisis Inferensial	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa	49
4.1.1 Pelaksanaan penelitian.....	50
4.1.2 Analisis Deskriptif Hasil Belajar IPA Sebelum Menerima Perlakuan	

(<i>Pretest</i>) Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	61
4.1.3 Analisis Inferensial Hasil Belajar IPA Sebelum Menerima Perlakuan (<i>Pretest</i>) Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	62
4.1.4 Analisis Deskriptif Hasil Belajar IPA Setelah Menerima Perlakuan (<i>Post-Test</i>) Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	65
4.1.5 Analisis Inferensial Hasil Belajar IPA Setelah Menerima Perlakuan (<i>Posttest</i>) Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	66
4.1.6 Analisis Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Uji <i>N-Gain</i>	69
4.1.7 Interpretasi dan Pembahasan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Educaplay</i>	71
4.2 Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan <i>Educaplay</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa	84
4.2.1 Analisis Pengaruh Hasil Belajar Melalui Uji Regresi Linear sederhana	84
4.2.2 Menentukan Koefisien Determinasi	85
4.2.3 Interpretasi dan Pembahasan Pengaruh Model <i>Kooperatif Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Educaplay</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa ..	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN A	98
LAMPIRAN B	110
LAMPIRAN C	174
LAMPIRAN D.....	223

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model TGT	9
Tabel 3. 1 Design Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	33
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Soal	36
Tabel 3. 3 Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen	38
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPA	39
Tabel 3. 5 Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen	40
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar Kognitif IPA	41
Tabel 3. 7 Indeks Kesukaran Soal	41
Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	42
Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen	43
Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen	43
Tabel 3. 11 Kategori N-Gain	48
Tabel 4. 1 Analisis Deskriptif Data Pretest Hasil Belajar IPA Siswa	61
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	62
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	63
Tabel 4. 4 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data <i>Pretest</i>	64
Tabel 4. 5 Analisis Dan Deskriptif Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	67
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	68
Tabel 4. 8 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data <i>Posttest</i>	69
Tabel 4. 9 Hasil Uji N-Gain persen	69
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Konstanta Dan Koefisien Regresi	85
Tabel 4. 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Login <i>Educaplay</i>	16
Gambar 2. 2 Pengisian Formulir <i>Educaplay</i>	16
Gambar 2. 3 Halaman Akun.....	17
Gambar 2. 4 Pembuatan Media Pembelajaran	17
Gambar 2. 5 Konten Media Pembelajaran (Pertanyaan dan Jawaban)	18
Gambar 2. 6 Informasi Media Pembelajaran	18
Gambar 2. 7 Media yang Sudah Dibuat dan Disimpan.....	19
Gambar 2. 8 Tampilan Permainan <i>Educaplay</i> yang Siap Dimainkan.....	19
Gambar 2. 9 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 4. 1 <i>Class Presentation Treatment</i> pertama	51
Gambar 4. 2 <i>Class Presentation Treatment</i> Kedua	52
Gambar 4. 3 Diskusi <i>Team Treatment</i> Pertama	53
Gambar 4. 4 Diskusi <i>Team Treatment</i> Kedua.....	53
Gambar 4. 5 <i>Games Treatment</i> Pertama	53
Gambar 4. 6 <i>Games Treatment</i> Kedua.....	54
Gambar 4. 7 <i>Tournament Treatment</i> Pertama.....	54
Gambar 4. 8 <i>Tournament Treatment</i> Kedua	54
Gambar 4. 9 <i>Team Recognition Treatment</i> Pertama	55
Gambar 4. 10 <i>Team Recognition Treatment</i> Kedua.....	55
Gambar 4. 11 Menyampaikan Informasi <i>Treatment</i> Pertama.....	57
Gambar 4. 12 Menyampaikan Informasi <i>Treatment</i> Kedua.....	57
Gambar 4. 13 Mengorganisasikan Siswa dalam Kelompok Belajar <i>Treatment</i> Pertama.....	58
Gambar 4. 14 Mengorganisasikan Siswa dalam Kelompok Belajar <i>Treatment</i> Kedua	58
Gambar 4. 15 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar <i>Treatment</i> Pertama	59
Gambar 4. 16 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar <i>Treatment</i> Kedua...	59
Gambar 4. 17 Evaluasi <i>Treatment</i> Pertama.....	59
Gambar 4. 18 Evaluasi <i>Treatment</i> Kedua	59
Gambar 4. 19 Memberikan Penghargaan.....	60

Gambar 4. 20 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa	70
Gambar 4. 21 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Per-Indikator Kelas Eksperimen	74
Gambar 4. 22 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Per-Indikator Kelas Kontrol ..	74
Gambar 4. 23 Siswa Sedang Menyimak <i>Video Quiz</i>	75
Gambar 4. 24 Siswa Sedang Menyimak Materi Melalui Youtube	76
Gambar 4. 25 Siswa Sedang Menyimak <i>Slideshow</i>	77
Gambar 4. 26 Materi Pembelajaran pada PPT	78
Gambar 4. 27 Siswa Berkolaborasi untuk Mengerjakan LKPD	79
Gambar 4. 28 Siswa Berkolaborasi untuk Mengerjakan LKPD	80
Gambar 4. 29 Siswa Mengerjakan <i>Educaplay</i>	81
Gambar 4. 30 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi	81
Gambar 4. 31 Peneliti Melakukan Tanya Jawab.....	82
Gambar 4. 32 Siswa Bertanya Setelah Menyimak Materi	83
Gambar 4. 33 Skala Uji Regresi Linear Sederhana.....	86
Gambar 4. 34 Materi <i>VideoQuiz Educaplay</i>	88
Gambar 4. 35 Siswa Bertanya Seputar Materi Pembelajaran	89
Gambar 4. 36 Siswa Melakukan Kolaborasi dalam Tim	89
Gambar 4. 37 Siswa Mengerjakan <i>Educaplay</i>	90
Gambar 4. 38 Soal dalam <i>Educaplay</i>	90
Gambar 4. 39 Pemberian Penghargaan Kelompok	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	99
Lampiran A.2 Kartu Bimbingan Skripsi.....	101
Lampiran A.3 Surat Izin Penelitian.....	103
Lampiran A.4 Surat Keterangan Sekolah.....	105
Lampiran A.5 Surat Izin <i>Judgement Expert</i> Instrumen	106
Lampiran A.6 Surat Izin <i>Judgement Expert</i> Modul Ajar.....	108
Lampiran B.1 Modul Ajar Kelas Eksperimen <i>Treatmen</i> Pertama	111
Lampiran B.2 Modul Ajar Kelas Eksperimen <i>Treatment</i> Kedua.....	123
Lampiran B.3 Modul Ajar Kelas Kontrol <i>Treatment</i> Pertama.....	134
Lampiran B.4 Modul Ajar Kelas Kontrol <i>Treatment</i> Kedua	145
Lampiran B.5 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	158
Lampiran B.6 Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	167
Lampiran C.1 Tes Hasil Belajar <i>Pretst</i> Kelas Eksperimen.....	175
Lampiran C.2 Tes Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	183
Lampiran C.3 Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	190
Lampiran C.4 Tes Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	199
Lampiran C.5 Hasil Lkpd Kelas Eksperimen <i>Treatment</i> 1	207
Lampiran C.6 Hasil Lkpd Kelas Eksperimen <i>Treatment</i> 2.....	209
Lampiran C.7 Hasil Lkpd Kelas Kontrol <i>Treatment</i> 1.....	212
Lampiran C.8 Hasil Lkpd Kelas Kontrol <i>Treatment</i> 2.....	216
Lampiran C.9 Hasil Evaluasi Kelas Eksperimen <i>Treatment</i> 1.....	216
Lampiran C.10 Hasil Evaluasi Kelas Eksperimen <i>Treatment</i> 2.....	220
Lampiran C.11 Hasil Evaluasi Kelas Kontrol <i>Treatment</i> 1	221
Lampiran C.12 Hasil Evaluasi Kelas Kontrol <i>Treatment</i> 2	222
Lampiran D.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar	224
Lampiran D.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar	224
Lampiran D.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	224
Lampiran D.4 Hasil Uji Daya Pembeda.....	225
Lampiran D.5 Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	225
Lampiran D.6 Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	226

Lampiran D.7 Hasil Uji Deskriptif <i>Pretest Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol ...	227
Lampiran D.8 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	227
Lampiran D. 9 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol...	227
Lampiran D.10 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	228
Lampiran D.11 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	228
Lampiran D.12 Hasil Uji <i>Independen Sample T-Test Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	228
Lampiran D.13 Hasil Uji <i>Independen Sample T-Test Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	228
Lampiran D.14 Analisis Deskriptif N-Gain Persen Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	228
Lampiran D.15 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	229
Lampiran D.16 Hasil Uji Determinasi	229
Lampiran D.17 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	230
Lampiran D.18 Riwayat Hidup	232

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A. (2023). Pelatihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada Guru SMA Ramu Ibs Kota Bogor. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 161–170
- Agus, H. (2019). *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: Depublish.
- Agustini, H. R. G. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807-814.
- Alfaruqi, A. Z., & Nurwahidah, N. (2025). Reflection on Indonesia's PISA Scores and the 2024 Madrasah Teacher Competency Assessment Results: Challenges in Enhancing Teacher Competence. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(1), 11-19.
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177-183.
- Amirudin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Education Science*, 5 (1).
- Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsita, W. H., & Masrun. (2024) Penerapan Platform Educaplay dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru. *Cendekia Pendidikan*.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies*, 195-218.
- Az-Zahra, A., A, V., & M, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (Tgt). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 985-996.
- Basrudin, B., Ratman, R., & Gagaramusu, Y. (2013). Penerapan Metode Tanya Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 1(1), 110168.
- Batitusta, F. O., V. H. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, (2685-2690).
- Botty, M. (2018). Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran. *Jip: Jurnal Ilmiah Pgmi*, 41-55.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
- Buena, A. C., & Safitri, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 14(4), 81-90.
- Cahyani, K. D. A. P., Zuliani, R., & Wibisana, N. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Media Komik di Kelas III Sdn Doyong 2 Kota Tangerang. *Alsys*, 190-197.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 468-470.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajarpeserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xsma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 99-108.
- Delima, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 96–101.
- Dewi, S. K., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2014). Penerapan Model Polya untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Memecahkan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqra'*, 86-100.
- Fitriani, I., S. Arni. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya pada Pemahaman Belajar Sains di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 WatesLiwa Lampung Barat). *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 209664.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate*. Semarang: Badan Penerbit Undip
- Gulo, F. (2020). Tinjauan Teologis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) [A Theological Review Of The Tgt Type Cooperative Learning Model]. *Diligentia: Journal Of Theology And Christian Education*, 31-50.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129-145.
- Hamdu, G. L. A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Pestasi Belajar IPA. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Hardimansyah. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di Mts Negeri Putussibau. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 142-146.
- Hartono, M. S. (2024). Implementasimodel Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament(TGT) dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa. *Ijier: Indonesian Journal Of Islamic Educational Review*,, 47-56.
- Hasan, M. D. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Irawati, I., N. D. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 44-48.

- Izdiar, H. S. S. A. (2024). Inovasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital. *Sindorocendikia Pendidikan*, 48-58.
- Khusna, D. N. L. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game. *Tadarus Tarbawy*.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Lili, K., R. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas III Sd N 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4(1), 77-98.
- Limiansih, K., Sulistyani, N., & Melissa, M. M. (2024). Persepsi Guru SMP terhadap Literasi Sains dan Implikasinya pada Pembelajaran Sains di Sekolah. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 786-796.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N.T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Misnawati, A., & Widodo, J. (2017). Pengaruh Sosial Ekonomi Keluarga dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi Kelas X SMK Widya Praja Ungaran. *Economic Education Analysis Journal* , 6(1), 96-10.
- Muslimin. (2018). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Fisika Berbasis Taksonomi Kognitif Bloom. *Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 6 No. 2)
- Muslim, A. H. (2020). *Penerapan Model Kooperative Tipe TGT Berbasis "Atong"*. Purwokerto: Cv. Pena Persada.
- Mutiatur, S. (2021). Story Telling Menggunakan Media Gambar Berbasis Pengetahuan Lokal Madura Sebagai Strategi dalam Berbicara Siswa Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 93-96.
- Nabillah, T., A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 660-663.
- Nasution, M. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 112-126.
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis - Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: Cv Jejak, Anggota Ikapi.
- Nurhayati, A. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9118-9126.

- Oktaviana, D. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan LKS terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 4(2), 179-194.
- Pardede, U. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Sman 1 Batang Toru. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 67 - 74.
- Paramita, A. A., Zulherman (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas Iv Sd. *Jurnal Of Instructional And Development Researches*, 67 - 74.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 173-181.
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sdn 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 1719–1730.
- Purnamasari, I. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT. *Journal Elektronik PGSD*.
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331-340.
- Putri, S. A., Juniarto, T., & Hanindita, A. W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Perubahan Energi pada Mata Pelajaran IPA Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8 (8).
- Raharjo, W. T., F. K. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 168–175.
- Rais, M. F., & Syafruddin, S. (2020). Analisis Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Adabiah Padang. *Jpo: Jurnal Pendidikan & Olahraga*, 7-15.
- Resyi A. Gani, W. S. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning dan Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 54-59.
- Rizal, A. A., Susilawati, D., Meilani, R., & Yusup, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ournal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 773-778.
- Sakila, R., N. F. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 119-123.
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar.

JURNAL BASICEDU, 6(4), 7242-7249.

- Selfiyanti, Y. R. (2024). Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 656-666.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sholihah, A. M., & Astuti, D. S. (2025). Analisis Tingkat Kognitif pada Soal Buku Teks IPA Kelas VII Berdasarkan Taksonomi Bloom (Revisi). *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(1), 126-137.
- Situmorang, P., Tamba, R., Lubis, W., Manurung, I. F. U., & Nasution, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 060970 Bagan Deli. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 216-233.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Learning*. Eureka Media Askara.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339-349.
- Syaifuddin. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Konstektual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self-Efficacy Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*.ISSN: 2338-1183.
- Syamsu, N. F., Rahmawati, I., & Suyitno, S. (2019) Keefektifan model pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 344-350.
- Tasya, M. A., Maki, M., & Hadi, E. (2025). Pengaruh Penerapan Quiz Wordwall terhadap Peningkatan Literasi Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 789-794.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5808-5818.
- Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. N. P. K. (2011). Taksonomi bloom. *Jurnal: Pusdiklat KNPk*, 766(1), 1-7.
- Wulandari, A. P., S, A. A., C, K., N, T. S., & U, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 3928-3936.
- Wulandari, I. (2022) Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda*. 4(1).
- Yuswanto, S. (2022). Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Metode E-Learning. *Jurnal Bestari*, 66-70.