

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**(SKRIPSI)**

**Oleh**

**RAFAEL KUKUH AVETHRESANDO  
NPM 2213053143**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

OLEH

**RAFAEL KUKUH AVETHRESANDO**

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Gondang Rejo. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *educaplay* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi berjumlah 40 peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu 20 peserta didik kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol, sampel ditentukan dengan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Instrumen tes terdiri dari 14 butir soal valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,637. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene's Test*, dan uji hipotesis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV B di SD Negeri 2 Gondang Rejo tahun pelajaran 2025/2026, dengan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  dan kontribusi sebesar 50,4% terhadap hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** hasil belajar, Pendidikan Pancasila, *teams games tournaments*

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF THE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) COOPERATIVE MODEL BASED ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

**BY**

**RAFAEL KUKUH AVETHRESANDO**

The problem in this study was the low learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Gondang Rejo. This study aimed to analyze the effect of the teams games tournament cooperative learning model based on educaplay media on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Gondang Rejo. The method used in this study was a quasi-experimental method (Quasi-Experimental Design) with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of 40 students and the sample used was 20 students of class IV B as the experimental class and 20 students of class IV A as the control class, with the sample determined using total sampling technique. Data collection techniques used tests and non-tests. The test instrument consisted of 14 valid items with a reliability value of 0.637. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's Test for homogeneity, and simple linear regression hypothesis testing with the aid of SPSS version 27. The results showed that there was a significant effect of the implementation of the teams games tournament cooperative learning model based on educaplay on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students of class IV B at SD Negeri 2 Gondang Rejo in the 2025/2026 academic year, with a significance value of  $0.001 < 0.05$  and a contribution of 50.4% to students' learning outcomes.

**Keywords:** learning outcomes, pancasila education, teams games tournaments

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**RAFAEL KUKUH AVETHRESANDO**

**Skripsi**

**SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE  
TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS)  
BERBASIS EDUCAPLAY TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

**Rafael Kukuh Avethresando**  
2213053143

Nomor Pokok Mahasiswa

Jurusan

**Ilmu Pendidikan**

Fakultas

**Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**1. Komisi Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I**

**Dayu Rika Perdana, M.Pd.**  
NIP 198707092025212049

**Dosen Pembimbing II**

**Siti Nuraini, M.Pd.**  
NIP 199408042025212054

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

1. **Tim Penguji**

**Ketua**

**: Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



**Sekretaris**

**: Siti Nuraini, M.Pd.**



**Penguji Utama**

**: Frida Destini, M.Pd.**



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Abet Maydiantoro, S. Pd., M. Pd.**

**NIP 198705042014041001**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 12 Mei 2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafael Kukuh Avethresando  
NPM : 2213053143  
Program Studi : S1 – Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Berbasis *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup di tuntutan berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 12 Mei 2026



Handwritten signature of Rafael Kukuh Avethresando.

Rafael Kukuh Avethresando

NPM 2213053143

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rafael Kukuh Avethresando lahir di Desa Ngestirahayu Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung pada tanggal 13 Juli 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari Bapak Anastasius Supomo dan Ibu Theresia Fitri Mulatsih.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Ngestirahayu lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Punggur lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Punggur lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan (IP) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti berorganisasi di kampus yaitu mengikuti Lembaga Kemahasiswaan Forkom PGSD pada tahun 2022 sebagai anggota muda. Peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 19 Tulang Bawang Tengah, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat serta melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mulya Jaya, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung pada tahun 2025.

## **MOTTO**

“Tetapi kalau engkau mempunyai Roh Allah, tidak ada yang mustahil bagimu, tidak ada yang mampu menyaingimu. Engkau akan menjadi kepala dan bukan ekor, engkau akan tetap naik dan bukan turun.”

*(Ulangan:28;13)*

## **PERSEMBAHAN**

### **Dalam Nama Bapa dan Putra dan Roh Kudus**

Puji dan syukur atas berkat dan anugerah yang telah Tuhan berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tulisan ini saya persembahkan untuk:

### **Kedua Orang Tua**

Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, terima Kasih telah memberikan doa, dukungan, cinta dan pengorbanan yang tak ternilai. Setiap langkah dan pencapaian yang diraih hingga saat ini tidak terlepas dari dukungan dan kepercayaan yang selalu diberikan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda, serta senantiasa diberi kesehatan, kebahagiaan, rezeki dan selalu diberkati Tuhan Yesus Kristus. Amin.

### **Adik**

Terima Kasih telah memberikan dukungan dan mendoakan untuk dapat menyelesaikan skripsi serta memberikan semangat agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

**Almamater tercinta “Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, dan berkat Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Berbasis Educaplay Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar" Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, terdapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani., D.E.A, I.P.M, ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah, dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah, dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu dan memfasilitasi peneliti dalam proses administrasi serta penyelesaian skripsi.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nuraini, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.

7. Frida Destini, M.Pd., Dosen Pembahas yang senantiasa memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
8. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Validator Ahli Materi yang telah memberikan masukan dan penilaian dalam penyempurnaan media.
9. Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu, pengalaman selama perkuliahan, serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala Sekolah, pendidik dan Wali Kelas IV SDN 2 Gondang Rejo yang telah membantu dan memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta peserta didik kelas IV SDN 2 Gondang Rejo yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian ini.
11. Teman-teman selama masa kuliah, Hanny, Annisa, Yori, Nabiilah Iqbal, Khairul, Banu dan Ngusman. Terima kasih sudah tumbuh dan belajar bersama, menjadi bagian dari perjalanan ini, serta selalu ada untuk membantu dan mendukung selama masa perkuliahan.
12. Keluarga besar Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2022, terkhusus kelas A-nkersa. Terimakasih atas kebersamaan, doa, dan dukungan yang luar biasa.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata semoga Tuhan senantiasa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Metro, 12 Mei 2026  
Peneliti,

Rafael Kukuh Avethresando  
NPM. 2213053143

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>iiiiii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>II. KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Belajar dan Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Belajar .....	10
2. Pengertian Pembelajaran.....	11
3. Teori Belajar.....	12
B. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	14
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	14
2. Tujuan Pendidikan Pancasila .....	15
3. Manfaat Pendidikan Pancasila .....	16
C. Hasil Belajar.....	17
1. Pengertian Hasil Belajar.....	17
2. Macam-Macam Hasil Belajar .....	18
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	20
D. Model Pembelajaran .....	22
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	22
2. Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	23
3. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	25
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i> .....	27
5. Model Kooperatif Tipe NHT .....	29
6. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe NHT .....	30
E. Media <i>Educaplay</i> .....	31
1. Pengertian Media <i>Educaplay</i> .....	31
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Educaplay</i> .....	32
3. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Educaplay</i> .....	33
F. Penelitian yang Relevan.....	35

G. Kerangka Pikir .....	37
H. Hipotesis Penelitian .....	38
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	39
1. Jenis Penelitian.....	39
2. Desain Penelitian.....	39
B. <i>Setting</i> Penelitian .....	40
1. Tempat Penelitian.....	40
2. Waktu Penelitian .....	40
3. Subjek Penelitian.....	40
C. Prosedur Penelitian .....	41
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
1. Populasi Penelitian .....	42
2. Sampel Penelitian.....	42
E. Variabel Penelitian.....	42
1. Variabel Independen (Bebas).....	43
2. Variabel Dependen (Terikat).....	43
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	43
1. Definisi Konseptual.....	43
2. Definisi Operasional.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Teknik Tes.....	45
2. Teknik Non Tes.....	45
H. Instrumen Penelitian .....	45
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	49
J. Taraf Tingkat Kesukaran Soal .....	52
K. Uji Daya Pembeda .....	53
L. Teknik Analisis Data.....	55
1. Teknik Analisis Data.....	55
2. Uji Prasyarat Analisis Data .....	58
3. Uji Hipotesis .....	58
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian .....	60
1. Pelaksanaan Penelitian .....	60
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	60
3. Analisis Data Penelitian .....	61
a. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	61
B. Pembahasan.....	73
C. Keterbatasan Penelitian.....	81
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
A. Simpulan .....	82
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai ulangan harian Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo.....	4
2. Sintaks Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> .....	26
3. Data Populasi Penelitian .....	42
4. Kisi-kisi Instrumen Soal Hasil Belajar Peserta Didik.....	46
5. Kisi-kisi Observasi Penilaian Aktifitas Peserta Didik Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	47
6. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif .....	48
7. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	49
8. Klasifikasi Validitas .....	50
9. Hasil Uji Validitas Soal .....	50
10. Interpretasi nilai koefisien reliabilitas.....	52
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	52
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen .....	52
13. Kriteria Uji Daya Pembeda .....	54
14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal.....	54
15. Kriteria Uji <i>N-Gain</i> .....	55
16. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	61
17. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen.....	62
18. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.....	63
19. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	64
20. Distribusi Frekuensi <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	65
21. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Teams Games Tournaments</i> per Sintaks .....	67
22. Distribusi Frekuensi Keterlaksanaan Model Kooperatif tipe TGT.....	67
23. Rekapitulasi Keterlaksanaan Observasi Ranah Afektif .....	68
24. Distribusi Frekuensi Ranah Afektif .....	68

25. Rekapitulasi Hasil Observasi Ranah Psikomotorik .....	68
26. Distribusi Frekuensi Ranah Psikomotorik .....	69
27. Hasil Uji Normalitas Data.....	70
28. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	71
29. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	71
30. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	72
31. Hasil <i>R Square</i> .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	37
2. <i>Nonequivalent control group design</i> .....	40
3. Histogram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	62
4. Histogram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	63
5. Histogram <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	64
6. Histogram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	64
7. Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar .....	65
8. Diagram Batang Perbandingan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	91
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	92
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	93
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	94
5. Surat Izin Penelitian .....	95
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	96
7. Validasi Soal .....	97
8. Validasi Modul.....	98
9. Validasi Media .....	99
10. Pedoman Wawancara.....	100
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	101
12. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	109
13. Soal Uji Coba Instrumen.....	113
14. Jawaban Uji Coba Instrumen Penilaian .....	118
15. Hasil Uji Validitas.....	122
16. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	123
17. Hasil Uji Reliabilitas .....	123
18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	124
19. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	124
20. Uji Daya Beda Soal.....	125
21. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal .....	126
22. Soal Valid.....	127
23. Link Media Educaplay .....	130
24. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	130
25. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	133
26. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	135
27. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	137
28. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	139

29. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol .....	140
30. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments Berbasis Educaplay .....	141
31. Rekapitulasi Hasil Observasi Lembar Aktivitas Siswa.....	144
32. Lembar Observasi Ranah Afektif Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments Berbasis Educaplay .....	145
33. Rekapitulasi Hasil Observasi Ranah Afektif .....	148
34. Lembar Observasi Ranah Psikomotorik Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments Berbasis Educaplay .....	149
35. Rekapitulasi Hasil Observasi Ranah Psikomotorik .....	152
36. Hasil Keterlaksanaan Observasi Model Kooperatif tipe TGT .....	153
37. Hasil Observasi Ranah Afektif .....	154
38. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik .....	155
39. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen .....	156
40. Hasil Uji N Gain Kelas Kontrol.....	157
41. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	158
42. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Pretest.....	158
43. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Posttest .....	158
44. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	159
45. Dokumentasi Penelitian .....	162
46. Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	162
47. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen .....	163
48. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol.....	166

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan kunci utama dalam mempercepat kemajuan sebuah negara. Kualitas sumber daya tersebut sangat bergantung pada mutu pendidikan yang diberikan. Pendidikan lebih dari sekadar cara untuk mendapatkan ilmu, ia juga merupakan fondasi penting dalam kemajuan sebuah negara. Menurut Ratnawati dkk., (2024) di era globalisasi dan persaingan internasional yang semakin intens, mutu pendidikan menjadi elemen kunci yang menentukan keunggulan suatu negara di berbagai sektor. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik, membangun kepribadian, serta memajukan peradaban bangsa yang terhormat. Tujuan ini juga meliputi upaya untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat dan mengarahkan siswa supaya menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sekaligus menjadi warga negara yang menghargai demokrasi dan memiliki rasa tanggung jawab.

Melalui pendidikan, potensi peserta didik dikembangkan agar mereka menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berpengetahuan, dan kreatif. Pendidikan yang bermutu tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, moralitas, serta kecerdasan berpikir. Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia lewat proses pembelajaran.

Pembelajaran di era abad 21 memberikan kesempatan bagi pendidik dan peserta didik untuk melakukan inovasi dalam mencapai keterampilan berpikir 6C. Kolaborasi antara keduanya dapat menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan kreatif, sehingga tujuan dan hasil belajar dapat dicapai secara bersama-sama. Menurut Nadiroh dkk., (2021) dalam abad-21 peserta didik

membutuhkan berpikir 6C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), *character* (penguasaan karakter), dan *citizenship* (kewarganegaraan). Sejalan dengan itu, Halim, (2022) menjelaskan bahwa pendidikan sekolah dasar bagaimana pun juga harus dipersiapkan dengan sangat seksama untuk menyambut tantangan-tantangan abad 21 ini. Satu sistem pendidikan yang baik harus mampu mengakomodasi tuntutan perubahan yang kemudian dapat diselaraskan dengan kondisi peserta didik dan potensi yang mereka miliki.

Pendidikan Pancasila merupakan sebuah kajian yang fokus pada nilai-nilai Pancasila, cara pemerintah berfungsi, hak dan tanggung jawab warga negara, serta aspek etika dan moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mengalami perubahan menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan ini didasarkan pada revisi Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021 yang kemudian diperbarui menjadi PP Nomor 4 Tahun 2022 mengenai standar nasional pendidikan. Dengan demikian, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan resmi berubah menjadi Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai peran penting dan terletak pada nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Menurut Amelia dkk., (2020) hal ini dapat membantu generasi muda untuk lebih terarah dengan baik, serta melakukan tindakan positif yang tidak merugikan diri mereka maupun orang lain. Senada dengan itu Riska, (2020) mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menanamkan nilai-nilai cinta tanah air yang terintegrasi dalam proses belajar. Ini dilakukan dengan memperkenalkan, mempromosikan, dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan sehari-hari.

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari sejauh mana mereka menguasai konsep dalam setiap bidang studi. Hasil penelitian Bellanisa, (2015) menunjukkan bahwa peserta didik masih meremehkan pelajaran Pendidikan

Pancasila. Hal ini tampak dari cara mereka mengikuti proses belajar, seperti banyak peserta didik yang tidak fokus saat pendidik menjelaskan materi dan juga mengabaikan teman yang melakukan presentasi hasil diskusi. Selain itu, beberapa peserta didik terlihat berbincang-bincang sendiri. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Agustin, (2023) yang menunjukkan bahwa cara belajar yang menghubungkan teori dengan pengalaman nyata siswa lebih berhasil dalam menarik perhatian mereka. Apabila pembelajaran bersifat hanya abstrak dan tidak berkaitan dengan kehidupan sosial siswa, mereka akan mengalami kesulitan saat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menjadi fokus karena banyak yang belum memenuhi standar yang ditentukan. Kemdikbud (2022) menyatakan bahwa KKTP merupakan sekumpulan kriteria atau indikator yang menunjukkan sejauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik banyak yang belum tercapai atau berada dibawah standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Situasi ini juga dapat diamati di SD Negeri 2 Gondang Rejo, di mana hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbilang rendah dan belum memenuhi target yang diharapkan. Salah satu alasan mengapa hasil belajar Pendidikan Pancasila cenderung lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lain adalah karena karakteristik materi yang bersifat normatif dan abstrak. Nilai-nilai pancasila sering kali disampaikan dalam bentuk konsep-konsep yang kurang konkret dan sulit untuk langsung dirasakan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut, sehingga hasil belajar menjadi menurun. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan pengalaman nyata peserta didik juga berkontribusi pada rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran ini. Sementara itu, peserta didik kelas IV menunjukkan hasil belajar yang belum memuaskan bila dibandingkan dengan tingkat kelas lainnya. Hal ini disebabkan karena di tingkat tersebut, peserta didik mulai berhadapan dengan pembelajaran pendidikan pancasila yang materinya lebih kompleks.

Kemampuan berpikir abstrak dan pemahaman konseptual peserta didik kelas IV yang masih berkembang, membuat mereka kesulitan dalam menyerap materi tersebut dibandingkan dengan peserta didik di kelas yang lebih tinggi. Selain aspek kognitif, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menekankan pentingnya pengembangan ranah afektif peserta didik. Ranah afektif mencakup sikap, nilai, minat, dan apresiasi yang menjadi fondasi pembentukan karakter peserta didik. Menurut Krathwohl (2010), ranah afektif meliputi lima tingkatan yaitu menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasi (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pengembangan ranah afektif sangat penting karena mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga untuk menanamkan dan mengembangkan sikap serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan informasi dengan beberapa pendidik pada penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis pada tanggal 04 September 2025 yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Gondang Rejo menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal.

Hal ini disebabkan selama kegiatan pembelajaran pendidik belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran dalam mendukung pemahaman materi dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dikarenakan dalam materi pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya mencakup tugas-tugas biasa dan sangat jarang sekali ada kegiatan praktik dalam materi sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada pendidik (*teacher center*).

**Tabel 1. Data nilai ulangan harian Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai dengan Nilai (>70)		Tidak Tercapai dengan Nilai (<70)	
		Jumlah	Persentase %	Jumlah	Persentase %
IVA	20	13	65	7	35
IVB	20	9	45	11	55

Sumber: Dokumen data penelitian pendahuluan tahun 2025

Berdasarkan tabel yang menampilkan data sumatif harian Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 2 Gondang Rejo tahun pelajaran 2025/2026, dapat dilihat bahwa tingkat ketuntasan belajar yang dicapai masih rendah, di mana kelas IVA mampu meraih tingkat ketuntasan sebesar 65%, sedangkan kelas IVB lebih rendah dengan pencapaian ketuntasan hanya 45%. Rendahnya nilai sumatif harian ini menunjukkan adanya permasalahan yang memerlukan penanganan segera.

Berdasarkan data yang telah diuraikan, diperlukan peningkatan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di dalam kelas sebab pencapaian akademik peserta didik menjadi faktor krusial untuk mewujudkan pendidikan berkualitas. Peserta didik membutuhkan motivasi dan bimbingan dari pendidik agar dapat mengoptimalkan dan meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Rizzaludin dkk., (2024) Hasil belajar memiliki fungsi vital sebagai parameter pokok untuk mengukur mutu pendidikan yang disajikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik adalah menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik minimalnya peserta didik turut aktif dalam proses pembelajaran tetapi masih tetap dalam pantauan dan arahan pendidik, model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. menurut Slavin dalam Buhari, (2023) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk berkolaborasi dan menuntut ilmu dalam tim kecil beranggotakan 4–6 individu, dengan formasi kelompok yang bervariasi. Sejalan dengan itu, Hakim dan Syofyan, (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. Model ini mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim yang terlibat dalam kompetisi akademik atau pertanyaan evaluatif. *Teams games*

*tournament* memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kerja kelompok, melakukan diskusi, dan bertukar pengetahuan guna memecahkan masalah yang disajikan. Aspek permainan dalam *teams games tournament* mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik serta menghadirkan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan.

Pelaksanaan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* memerlukan berbagai bahan ajar, salah satunya berupa media pembelajaran. Magdalena, (2023) mengatakan bahwa media pembelajaran merangkum berbagai elemen yang berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan pendidik sebagai pengirim informasi dengan peserta didik sebagai penerima informasi, semuanya dirancang dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran dan mengajak peserta didik untuk berperan aktif serta bermakna dalam kegiatan belajar mengajar. Definisi lain dari Briggs dalam Magdalena (2023) mendefinisikan media sebagai semua media aktual, seperti buku, film, kaset, bingkai film, dan lainnya, yang dapat mengkomunikasikan gagasan dan menginspirasi peserta didik untuk belajar. Dalam tahap orientasi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat membantu meningkatkan partisipasi peserta didik dan menyampaikan pesan materi dengan efektif. Karena model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilaksanakan secara berkelompok dan melalui permainan, media *educaplay* dipilih sebagai media bantu karena ketersediaannya yang mudah, biaya pembuatan yang ekonomis, serta kemampuannya untuk dipakai bersamaan.

Media *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran digital yang menyediakan berbagai macam aktivitas edukatif interaktif berbasis teknologi. *Educaplay* memungkinkan pendidik untuk merancang dan mengimplementasikan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, *word search*, *memory games*, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat diakses melalui perangkat digital. Sejalan dengan itu Batitusta dan Hardinata, (2024) *educaplay* merupakan salah satu *platform* yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur, berbagai fitur tersebut secara aktif dalam memantik pemahaman peserta didik terkait materi dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan *educaplay* dalam

pembelajaran, cara belajar menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik memiliki kesempatan untuk melihat serta berkompetisi, yang pada akhirnya membuat mereka lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV tahun pelajaran 2025/2026 tergolong rendah yang dibuktikan dari data nilai ulangan harian peserta didik.
2. Pendidik belum sepenuhnya memanfaatkan model kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* secara optimal.
3. Pendidik belum secara konsisten memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan bersifat interaktif.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada:

1. Hasil belajar Pendidikan Pancasila
2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Educaplay*

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

"Apakah terdapat pengaruh model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar?"

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

"Untuk menganalisis pengaruh model Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) berbasis *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar."

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan sumbangan pada kajian akademik tentang pencapaian belajar di Pendidikan Pancasila dengan mengkaji dampak model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian ini menawarkan wawasan yang lebih jelas tentang bagaimana TGT bisa meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong hasil belajar yang lebih baik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan mutu Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

#### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna bagi:

##### a. Pendidik

Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik, membantu pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

##### b. Peserta didik

Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah, mendukung implementasi kurikulum merdeka melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, dan

meningkatkan prestasi akademik sekolah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat digunakan sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu sekolah.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Belajar dan Pembelajaran

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan upaya untuk membentuk respons atau tanggapan yang baru. Dalam proses belajar, seseorang menghadapi berbagai permasalahan dengan memanfaatkan respons-respons yang sudah dimiliki sebelumnya. Proses belajar bersifat aktif, namun keaktifan ini tidak hanya mencakup gerakan fisik yang terlihat, melainkan juga aktivitas mental seperti berpikir dan mengingat. Sejalan dengan pendapat Manaf dan Khotimah, (2022) belajar adalah proses transformasi dalam diri manusia yang menghasilkan perubahan kepribadian. Perubahan tersebut terwujud melalui peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, yang meliputi bertambahnya kemampuan, wawasan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, kapasitas berpikir, serta berbagai kemampuan lainnya.

Sementara itu menurut Ananda dan Rohman, (2023) belajar adalah suatu upaya untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diidentifikasi melalui perubahan perilaku seseorang. Perubahan ini terlihat dari transformasi individu yang awalnya tidak mengetahui sesuatu menjadi memahaminya, dari yang belum memiliki sikap dan nilai-nilai positif menjadi memiliki sikap dan nilai yang lebih baik, serta dari yang tidak memiliki keterampilan tertentu menjadi terampil. Perubahan perilaku yang terjadi merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan secara sengaja dan terencana. Ciri khas dari perubahan perilaku hasil belajar adalah sifatnya yang relatif permanen dan dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama dalam diri seseorang.

Berdasarkan pada pendapat para ahli di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai proses transformasi diri yang aktif dan menyeluruh, dimana seseorang tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga melibatkan seluruh aktivitas mental seperti berpikir, mengingat, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Proses ini menghasilkan perubahan yang komprehensif dalam diri seseorang, meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang dapat diamati dari transformasi individu yang awalnya tidak mengetahui sesuatu menjadi memahaminya dengan baik.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan aktivitas interaktif yang melibatkan hubungan dinamis antara subjek didik dan tenaga pendidik, serta pemanfaatan berbagai sumber pembelajaran dalam konteks lingkungan edukatif yang kondusif. Menurut Kalalo dkk., (2024) pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang kompleks dan dinamis di mana individu pembelajar memperoleh pengetahuan, kompetensi, pemahaman, serta pengalaman baru. Aktivitas ini melibatkan interaksi dengan lingkungan edukatif, baik dalam konteks pendidikan formal seperti institusi sekolah dan universitas maupun melalui pengalaman empiris dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Darman, (2020) pembelajaran sebagai aktivitas interaktif antara pendidik dan peserta didik, baik melalui interaksi langsung seperti aktivitas tatap muka maupun secara tidak langsung melalui pemanfaatan berbagai media edukatif. Sementara itu, Hanafy dkk., (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan upaya sistematis pendidik untuk merealisasikan terjadinya proses akuisisi pengetahuan, penguasaan kompetensi, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu fenomena pendidikan yang kompleks dan multidimensional, di mana proses edukatif tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan semata, melainkan mencakup akuisisi kompetensi yang dapat diperoleh melalui jalur formal maupun pengalaman empiris dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Teori Belajar

Teori pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menguraikan mekanisme akuisisi, pemrosesan, dan retensi pengetahuan serta kompetensi pada manusia. Teori tersebut juga berkontribusi dalam pemahaman terhadap dinamika proses pembelajaran, identifikasi faktor-faktor yang berpengaruh, serta strategi optimalisasi efektivitas kegiatan edukatif. Jenis teori belajar menurut Hartati dan Panggabean, (2023) ada 4, yaitu:

- a. Behaviorisme, pendekatan ini merupakan salah satu aliran yang meyakini bahwa untuk mengkaji perilaku individu harus dilakukan terhadap setiap aktivitas individu yang dapat diamati, bukan pada peristiwa hipotetis yang terjadi dalam diri individu. Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret.
- b. Kognitivisme, pendekatan ini lebih mengutamakan bagaimana cara belajar dibandingkan dengan hasil akhir yang dicapai. Dalam pandangan teori ini, peserta didik aktif mengolah informasi dan materi pelajaran dengan cara menata, menyimpan, serta mencari keterkaitan antara pengetahuan baru yang mereka terima dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya.
- c. Konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang bersifat membangun, yaitu mengembangkan kemampuan dan pemahaman selama proses belajar berlangsung. Karena teori ini memiliki karakteristik yang membangun, diharapkan menjadi lebih aktif dan kecerdasannya dapat berkembang dengan baik.
- d. Humanisme, pendekatan ini bertujuan membentuk manusia yang utuh dan memiliki kesadaran penuh terhadap perubahan lingkungan sekitar serta pemahaman mendalam tentang dirinya sendiri. Pendekatan ini memandang manusia dari sisi kemanusiaan secara filosofis, dengan harapan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak akan menghilangkan nilai-nilai kemanusiaan yang fundamental.

Nurlina dkk., (2021) berpendapat, ada 4 teori pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses mengajar, yaitu:

- a. Teori Behavioristik  
Teori behavioristik mempelajari perilaku manusia secara ilmiah tanpa melibatkan aspek mental seperti pikiran dan perasaan. Pendekatan ini berfokus pada analisis lingkungan eksternal untuk melihat tindakan seseorang, bukan kondisi internal individu. Inti dari teori behaviorisme terletak pada hubungan stimulus dan respons dalam proses pembelajaran.
- b. Teori Kognitif  
Teori kognitif berasumsi bahwa setiap peserta didik sudah memiliki pengetahuan dan pengalaman sebelumnya yang tersimpan dalam struktur kognitifnya. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika materi baru dapat menyesuaikan diri dengan kerangka pengetahuan yang telah ada. Proses adaptasi ini memungkinkan terjadinya keterkaitan yang harmonis antara informasi baru dengan pengetahuan lama.
- c. Teori Konstruktivisme  
Teori konstruktivisme merupakan pendekatan pembelajaran yang percaya bahwa individu secara aktif membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman personal. Pembelajaran berpusat pada kemampuan peserta didik untuk merefleksikan dan memahami instruksi yang diberikan pendidik.
- d. Teori Humanistik  
Teori Humanistik adalah pendekatan yang bersifat netral dan tidak menghakimi dalam membantu individu memahami jati dirinya. Pendekatan ini tidak memberikan pengarahan langsung, melainkan berperan sebagai fasilitator dalam proses *self-discovery*.

Berdasarkan pendapat di atas, teori belajar memiliki hubungan erat dengan pengembangan tiga aspek utama manusia yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara garis besar, teori pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga aliran pemikiran utama dengan pendekatan berbeda. Behaviorisme mengamati pembelajaran melalui perubahan tingkah laku yang dapat diobservasi, sementara kognitivisme fokus pada optimalisasi kemampuan mental untuk memahami informasi. Konstruktivisme menekankan peran aktif pembelajar dalam menciptakan pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Teori yang paling relevan untuk digunakan adalah teori konstruktivisme karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *educaplay* memotivasi peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, pengalaman langsung, dan aktivitas bermain. Teori konstruktivisme relevan karena peserta didik tidak sekadar menerima

informasi secara pasif dari pendidik. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Platform teknologi seperti *educaplay* mendukung implementasi pembelajaran kolaboratif yang mengoptimalkan keaktifan dan partisipasi peserta didik.

## **B. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

### **1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pendidikan pancasila sebagai bagian dari kurikulum merdeka merefleksikan kesungguhan pemerintah dalam membentuk peserta didik yang berkarakter dan bermoral sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Lena Natalia, (2023) menjelaskan bahwa pendidikan pancasila menempati posisi sebagai pilar utama dalam struktur pendidikan nasional indonesia, ini mencakup penghayatan dan pelaksanaan nilai-nilai pancasila bagi seluruh warga masyarakat, termasuk peserta didik, dalam rangka merealisasikan pembentukan karakter bangsa yang berpijak pada ideologi negara. Senada dengan itu Pratiwi, (2021) mengatakan bahwa pendidikan pancasila merupakan sistem pembelajaran yang memuat nilai-nilai mulia bangsa dengan maksud membentuk karakter positif individu berdasarkan prinsip-prinsip yang ada dalam pancasila. Penilaian bermakna mempertimbangkan, yakni aktivitas manusia dalam mengaitkan satu hal dengan hal lainnya guna mencapai suatu kesimpulan.

Pembelajaran pendidikan pancasila juga berperan sebagai media penting dalam menciptakan warga negara yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri dkk., (2024) pendidikan pancasila dijadikan sebagai fondasi moral dan etika yang kokoh dalam mengarahkan kaum muda menghadapi berbagai tantangan serta perubahan sosial di zaman sekarang. Dalam pembelajaran pancasila, ditekankan pula pendekatan yang mengedepankan dialog, pemikiran kritis, nilai-nilai demokrasi, dan keterlibatan aktif siswa, sejalan dengan konsep kurikulum yang mengutamakan keleluasaan dan kelenturan dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila sebagai bagian dari kurikulum merdeka menunjukkan komitmen pemerintah dalam membentuk peserta didik yang berkarakter dan bermoral sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Sebagai pilar utama dalam pendidikan nasional, pendidikan pancasila tidak hanya mengajarkan penghayatan nilai-nilai ideologi negara, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi moral dan etika yang penting bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan sosial. Melalui pendekatan yang menekankan dialog, pemikiran kritis, dan keterlibatan aktif peserta didik, pendidikan pancasila berperan dalam menciptakan warga negara yang berkualitas dan berkarakter positif, sejalan dengan prinsip-prinsip yang terkandung dalam pancasila.

## **2. Tujuan Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila adalah salah satu bidang studi yang mempunyai tujuan dan sasaran khusus, yaitu untuk membentuk kepribadian yang berkarakter positif, sebagaimana yang dijelaskan oleh Istianah dan Susanti, (2021).

Berikut adalah tujuan tersebut, dengan rincian yang dikaitkan dengan relevansi terhadap pendidikan pancasila.

- a. Memperkokoh kedudukan pancasila sebagai dasar filosofi negara dan ideologi bangsa melalui penyegaran nilai-nilai fundamental pancasila sebagai kaidah pokok kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- b. Menumbuhkan karakter manusia yang berkarakteristik pancasila dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- c. Menyediakan pemahaman dan pendalaman terhadap semangat serta nilai-nilai inti pancasila.
- d. Menumbuhkan perilaku yang dapat menghargai nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, nasionalisme dan persatuan bangsa, serta penguatan masyarakat yang demokratis, adil, dan bermartabat berdasarkan pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama untuk membangun karakter warga negara yang berlandaskan nilai-nilai luhur pancasila. Menurut Toha, (2024) tujuan umum pendidikan pancasila meliputi.

- a. Mampu bersikap dan bertindak secara bertanggung jawab berdasarkan kata hati dan prinsip moral yang dimiliki.
- b. Mampu mengidentifikasi berbagai problematika kehidupan dan kesejahteraan serta menemukan solusi untuk mengatasinya

- c. Mampu memahami dan menginterpretasi berbagai transformasi serta kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
- d. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan yang berkeadilan dan berperadaban serta mendorong persatuan bangsa.

Senada dengan itu, Efendi dkk., (2024) menambahkan bahwa secara konseptual dan paradigmatis, pendidikan pancasila bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan berbagai kepribadian, meliputi: wawasan kebangsaan yang luas, keterampilan berpikir kritis dan analitis, sikap nasionalisme yang konstruktif, komitmen terhadap nilai-nilai luhur bangsa, serta kepercayaan diri dalam berpartisipasi aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut, pendidikan pancasila memiliki tujuan yang jelas dan terarah untuk membentuk karakter positif warga negara melalui penguatan nilai-nilai fundamental pancasila sebagai dasar filosofi negara dan ideologi bangsa. Dengan menumbuhkan karakter yang berlandaskan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik, pendidikan ini bertujuan untuk menghasilkan individu yang bertanggung jawab, mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan berbagai masalah kehidupan, serta memahami kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, pendidikan pancasila juga menekankan pentingnya nilai kemanusiaan, persatuan, dan komitmen terhadap nilai-nilai luhur bangsa, sehingga diharapkan dapat melahirkan generasi yang memiliki wawasan kebangsaan yang luas, berpikir kritis, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

### **3. Manfaat Pendidikan Pancasila**

Pancasila sebagai filsafat memiliki manfaat dalam membentuk karakter bangsa Indonesia, khususnya generasi muda. Menurut Aisyah dan Barus, (2023) manfaat utama pendidikan pancasila yaitu agar seluruh lapisan masyarakat dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tercipta rasa cinta tanah air yang mendalam dan perilaku masyarakat yang sesuai dengan dasar negara.

Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin, (2023) yang menunjukkan bahwa implementasi pendidikan Pancasila efektif mengurangi peluang munculnya gesekan sosial dengan membangun karakter toleran dan sikap saling menghargai dalam diri peserta didik.

Pembelajaran nilai-nilai pancasila memegang posisi kunci dalam mencetak pribadi yang tak sekadar berprestasi dalam bidang keilmuan, melainkan juga berakhlak mulia. Menurut Aryani dkk., (2022) pembelajaran pancasila memegang posisi kunci dalam mencetak pribadi yang tak sekadar berprestasi dalam bidang keilmuan, melainkan juga berakhlak mulia.

Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan, peserta didik diajarkan untuk menghargai perbedaan, menjunjung tinggi keadilan, dan berkomitmen terhadap kebaikan bersama.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, manfaat pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter bangsa indonesia, terutama di kalangan generasi muda. Melalui pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila, masyarakat dapat menciptakan rasa cinta tanah air yang mendalam serta perilaku yang sesuai dengan dasar negara. Selain itu, implementasi pendidikan pancasila terbukti efektif dalam mengurangi gesekan sosial dengan membangun sikap toleran dan saling menghargai. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai pancasila tidak hanya menghasilkan individu yang berprestasi dalam bidang keilmuan, tetapi juga berakhlak mulia dan berkomitmen terhadap kebaikan bersama.

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur keberhasilan proses pendidikan secara menyeluruh. Sulistiasih, (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas atau kompetensi yang dicapai seseorang setelah menjalani aktivitas pembelajaran tertentu. Maruwae, (2023) menambahkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau kecakapan yang berhasil diperoleh individu melalui proses pendidikan yang telah diikuti. Kompetensi ini mencerminkan pencapaian seseorang setelah

mengalami kegiatan pembelajaran secara aktif. Kapasitas yang dimiliki menunjukkan tingkat penguasaan terhadap materi atau keterampilan yang dipelajari. Pencapaian hasil belajar merupakan refleksi dari tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan.

## 2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar juga berfungsi sebagai parameter untuk menilai keberhasilan strategi dan teknik mengajar yang digunakan pendidik. Nabillah & Abadi, (2019) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Keberadaannya memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi bagi pendidik mengenai perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu Krathwolh, (2010) menggolongkan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang masing-masing memiliki tingkatan tertentu, yaitu:

- a. Ranah Kognitif
  1. Berkaitan dengan kemampuan berpikir, terbagi atas enam tingkat: Pengetahuan, pada tahap ini, seseorang mampu mengenali dan mengingat informasi dasar, konsep, atau fakta-fakta tertentu tanpa perlu memahami makna mendalam atau cara penerapannya.
  2. Pemahaman, di level ini, individu tidak hanya mengetahui informasi, tetapi juga mampu menangkap esensi dan memanfaatkan materi pembelajaran dengan baik.
  3. Penerapan, pada jenjang ini, seseorang mampu mengimplementasikan gagasan atau metodologi yang telah dipahami ke dalam konteks atau situasi yang berbeda dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan mendemonstrasikan konsep dan menunjukkan aplikasi praktis dari teori yang dipelajari.
  4. Analisis, di tahap ini, individu mampu memecah dan menguraikan suatu konsep kompleks menjadi komponen-komponen yang lebih sederhana untuk dipahami lebih mendalam. Kemampuan analitis ini tampak dalam aktivitas menggambarkan struktur suatu konsep dan menghubungkan antar bagian yang berbeda.
  5. Sintesis, pada level ini, seseorang mampu mengintegrasikan berbagai elemen atau komponen yang terpisah untuk menciptakan suatu karya, ide, atau konsep yang baru dan bermakna.

6. Evaluasi, di jenjang tertinggi ini, individu mampu memberikan penilaian atau pertimbangan terhadap suatu konsep, situasi, atau karya berdasarkan standar dan kriteria yang jelas dan objektif.
- b. Ranah Afektif
- Berkaitan dengan nilai dan sikap, sebagai berikut.
1. Menerima, pada tahapan ini, seseorang mulai menunjukkan kepekaan dan keterbukaan terhadap berbagai fenomena, rangsangan, atau situasi di sekitarnya.
  2. Menanggapi, di level ini, individu tidak hanya menerima stimulus, tetapi juga memberikan tanggapan secara aktif dan sukarela terhadap fenomena yang dihadapi.
  3. Menilai, pada jenjang ini, seseorang telah mengembangkan kemampuan untuk memberikan nilai dan penghargaan terhadap suatu objek, situasi, atau perilaku secara konsisten dan berprinsip.
  4. Mengorganisasi, di tahap tertinggi ini, individu mampu mengintegrasikan dan menata berbagai nilai yang dimiliki menjadi suatu sistem yang koheren untuk memecahkan masalah kompleks.
- c. Ranah Psikomotorik
- Dalam pengembangan keterampilan fisik dan motorik manusia, terdapat empat tahapan progresif yang menunjukkan evolusi dari pembelajaran hingga penguasaan, sebagai berikut.
1. Meniru, pada fase ini, seseorang mulai mempelajari keterampilan fisik dengan mengamati dan mencontoh gerakan yang didemonstrasikan. Individu berusaha mereplikasi apa yang dilihat, meskipun masih memerlukan panduan dan koreksi berkelanjutan.
  2. Memanipulasi, di level ini, individu telah mampu melakukan keterampilan fisik secara independen berdasarkan instruksi atau pembelajaran yang telah diterima sebelumnya.
  3. Pengalamiahan, pada jenjang ini, keterampilan fisik telah terinternalisasi sedemikian rupa sehingga dapat dilakukan secara otomatis, lancar, dan dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi.
  4. Artikulasi, di tahap tertinggi ini, individu mampu melakukan keterampilan fisik yang kompleks dengan menambahkan elemen kreatif dan interpretatif dalam gerakannya.

Adapun pendapat lain menurut Nafiati, (2021), ranah hasil belajar merujuk pada tiga domain utama yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada domain kognitif, kemampuan kognitif seseorang dapat diklasifikasikan menjadi enam bagian ranah kognitif yang direvisi oleh Anderson & Kratwohl yaitu sebagai berikut.

- a. C1 mengingat (*remember*), kemampuan peserta didik untuk mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep yang telah dipelajari.
- b. C2 memahami (*understand*), pada level kognitif ini peserta didik mampu membangun dan memahami makna dari informasi yang disampaikan atau materi yang diajarkan.
- c. C3 menerapkan (*applying*), peserta didik mampu menggunakan ide atau konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada kondisi nyata.
- d. C4 menganalisis (*analizing*), peserta didik mampu mengelompokkan, mengklasifikasikan, dan menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep. Pada level kognitif ini peserta didik dapat mengurai informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.
- e. C5 mengevaluasi (*evaluating*), peserta didik mampu menilai suatu objek, informasi, dan konsep yang telah dipelajari.
- f. C6 menciptakan (*creating*), peserta didik mampu menghubungkan bagian-bagian informasi yang telah dipelajari untuk menciptakan suatu bentuk keseluruhan yang baru berupa ide ataupun produk.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi perubahan dalam tiga aspek utama, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini terfokus pada hasil belajar kognitif pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. Penulis akan menggunakan indikator hasil belajar kognitif C4 – C6 untuk menilai pencapaian belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar, menggunakan tes formatif berbentuk tes objektif pilihan ganda.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Penting untuk memahami bahwa proses pembelajaran bukanlah sesuatu yang terjadi secara otomatis. Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, lingkungan sekitar, maupun metode yang diterapkan oleh pendidik. Seluruh faktor ini memiliki peran yang signifikan dalam menentukan seberapa efektif seorang peserta didik. Parwati dkk., (2018) mengidentifikasi dua faktor yang berperan dalam menentukan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu, meliputi:

1. Fisiologis

Kondisi jasmani dan fungsi fisiologis tubuh, terutama pancaindra, sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Keadaan fisik yang sehat dan pancaindra yang berfungsi baik akan mempermudah proses pembelajaran karena berperan sebagai pintu masuk informasi, sedangkan kondisi fisik yang lemah atau gangguan fungsi tubuh akan menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal.

2. Psikologis

a) Intelegensi

Kecerdasan secara umum dapat dipahami sebagai kapasitas psiko-fisik seseorang dalam memberikan respons terhadap stimulus dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar melalui pendekatan yang sesuai, terkait dengan kualitas fungsi otak, melainkan juga melibatkan kerja organ-organ tubuh lainnya secara terintegrasi.

b) Motivasi

Motivasi berfungsi sebagai pendorong yang menggerakkan seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar. Karena perannya yang fundamental tersebut, motivasi menjadi faktor krusial yang menentukan tingkat keefektifan proses pembelajaran seseorang.

c) Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

d) Sikap

Sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

e) Bakat

Setiap orang mempunyai bakat untuk mencapai prestasi belajar sesuai dengan kemampuannya bakat diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung upaya pendidikan dan latihan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan unsur-unsur yang bersumber dari luar diri seseorang, mencakup kondisi lingkungan fisik dan lingkungan sosial di sekitarnya seperti lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial keluarga dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas secara umum hasil belajar peserta didik tidak terjadi secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh dua kategori utama. Faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi aspek fisiologis (kondisi kesehatan jasmani dan fungsi pancaindra) serta aspek psikologis yang terdiri dari lima komponen yaitu intelegensi (kapasitas psiko-fisik dalam merespons stimulus), motivasi (pendorong aktivitas belajar), minat (kecenderungan dan kegairahan terhadap sesuatu), sikap (kecenderungan merespons objek secara konsisten), dan bakat (kemampuan dasar alamiah individu). Sementara faktor eksternal bersumber dari luar diri peserta didik yang mencakup kondisi lingkungan fisik dan sosial seperti lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

## D. Model Pembelajaran

### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut pendapat Octavia, (2020) model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

Pendapat lain, Joyce dan Weil dalam Astawan dkk., (2024) “model pembelajaran merupakan kerangka kerja atau pola sistematis yang berfungsi sebagai panduan dalam mengembangkan kurikulum, menyusun materi pembelajaran, serta mengarahkan proses belajar mengajar baik di ruang kelas maupun dalam berbagai *setting* pembelajaran lainnya”. Selanjutnya menurut, Mirdad, (2020) model pembelajaran merupakan kerangka kerja sistematis yang berfungsi sebagai panduan komprehensif

bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah petunjuk operasional yang membantu pendidik dalam mengorganisir seluruh elemen pembelajaran secara terstruktur. Menurut Hendracipta, (2021), model pembelajaran merupakan representasi sistematis yang mampu menggambarkan dan menjabarkan tahapan prosedur pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, serta pemanfaatan berbagai perangkat pembelajaran pendukung yang diorganisir secara terstruktur dan berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka kerja atau pola sistematis yang berfungsi sebagai panduan komprehensif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya berperan sebagai rancangan kegiatan belajar yang terstruktur dan berurutan, tetapi juga menjadi petunjuk operasional bagi pendidik untuk mengorganisir seluruh elemen pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Secara esensial, model pembelajaran adalah representasi sistematis yang menggambarkan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar, dan pemanfaatan perangkat pembelajaran secara terstruktur dan berkesinambungan, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **2. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kolaborasi antar peserta didik telah menjadi cara yang sering digunakan untuk memperbaiki pemahaman dan kemampuan bersosialisasi mereka. Amalia dkk., (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengorganisir siswa dalam kelompok-kelompok untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pendekatan ini, siswa saling berkolaborasi dan

mendukung satu sama lain dalam proses belajar. Sementara itu, Slavin dalam Prastini (2020) mengemukakan:

*“Cooperative learning refers to a variety teaching methods in which students work in small groups to help one another the academic content. In cooperative classrooms, students are expected to help to discuss and argue with each other, to assess each other's cuurent knowledge and in gaps in each other's understanding.”* Pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai metode pengajaran di mana peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi akademik. Di kelas kooperatif, peserta didik diharapkan saling membantu, berdiskusi dan berargumen, menilai pengetahuan masing-masing, dan mengisi kesenjangan pemahaman.

Sejalan dengan itu, Koerniawati, (2023) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan belajar yang berpusat pada peserta didik, di mana para peserta didik diorganisir ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk belajar secara bersama-sama. Dalam metode ini, peserta didik saling mendukung satu sama lain, berbagi ide dan pemikiran, serta melakukan diskusi kolektif untuk menyelesaikan berbagai tugas yang telah diberikan oleh pengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran berbasis kelompok yang mengutamakan kerja sama antar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran atau memecahkan permasalahan akademik. Dalam implementasinya, peserta didik dibentuk menjadi kelompok-kelompok yang umumnya beranggotakan 4 hingga 5 orang dengan karakteristik dan kemampuan yang bervariasi, dengan sasaran bersama untuk meraih target pembelajaran yang telah ditentukan. Proses pembelajaran ini menciptakan atmosfer kolaboratif yang mendorong peserta didik untuk saling mendukung dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sehingga interaksi dinamis antar anggota kelompok tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menggembirakan, tetapi juga meningkatkan semangat belajar peserta didik secara keseluruhan.

### 3. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Penerapan model pembelajaran yang efektif memegang peranan krusial dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Di antara berbagai pendekatan pembelajaran yang telah dikembangkan, pembelajaran kooperatif yang dirintis oleh Robert Slavin telah menunjukkan keberhasilan signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Simamora dkk., (2024) menjelaskan bahwa tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah, yaitu:

- a. *Penyajian Kelas (Class Presentations)*  
Di tahap pembukaan pembelajaran, pendidik melakukan penyampaian materi melalui presentasi di depan kelas. Dalam presentasi ini, pendidik menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, memaparkan inti materi pelajaran, serta memberikan pengarah singkat mengenai materi yang akan didistribusikan kepada setiap kelompok.
- b. *Belajar dalam Kelompok (Teams)*  
Pendidik melakukan pembagian peserta didik dalam kelas ke dalam beberapa kelompok berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu tingkat kemampuan akademik yang dilihat dari hasil evaluasi harian sebelumnya, setiap kelompok umumnya beranggotakan 5 hingga 6 orang peserta didik.
- c. *Permainan (Games)*  
Permainan atau game berisi sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dan disusun dengan tujuan untuk mengukur pemahaman yang diperoleh peserta didik melalui presentasi kelas dan aktivitas belajar berkelompok menggunakan media educaplay.
- d. *Pertandingan (Tournament)*  
Kompetisi atau lomba merupakan kerangka pembelajaran yang menjadi wadah berlangsungnya game atau permainan. Umumnya kompetisi atau turnamen ini dilaksanakan di penghujung minggu atau setelah menyelesaikan setiap unit pembelajaran, yakni setelah pendidik selesai melakukan presentasi di depan kelas dan kelompok-kelompok telah menuntaskan (LKPD).
- e. *Penghargaan Kelompok (Team Recognition)*  
Setelah kompetisi atau lomba selesai dilaksanakan, pendidik selanjutnya mempublikasikan kelompok pemenang, dan setiap tim atau kelompok akan memperoleh sertifikat atau hadiah jika rerata nilai mereka mencapai standar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tidak jauh berbeda, menurut Slavin dalam Agustian dkk., (2018) langkah-langkah model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sebagai berikut.

**Tabel 2 Sintaks Model Kooperatif Tipe Teams Games**

Tahap	kegiatan pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Tahap 1 Menyampaikan dorongan semangat dan sasaran pembelajaran kepada peserta didik.	Pendidik menyampaikan sasaran pembelajaran secara keseluruhan kepada peserta didik dan mendorong semangat belajar mereka.	Menyimak penyampaian materi dari pendidik dan menulis sasaran pembelajaran.
Tahap 2 Mempersiapkan sumber dan materi pembelajaran Mempersiapkan sumber dan materi pembelajaran	Pendidik memaparkan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara demonstrasi menggunakan sumber bacaan/LKPD.	Memperhatikan praktik demonstrasi pendidik dan menelaah LKPD.
Tahap 3 Pembentukan kelompok heterogen	Pendidik mengelompokkan peserta didik secara heterogen dengan komposisi 4-5 orang untuk setiap kelompok.	Berkumpul dengan kelompok yang telah ditentukan oleh pendidik.
Tahap 4 Turnamen	Pendidik menempatkan peserta didik di berbagai meja lomba menggunakan educaplay.	Tiap-tiap kelompok bergabung dalam meja lomba.
Tahap 5 Evaluasi	Setiap kelompok kompetisi mendapatkan pertanyaan-pertanyaan lomba dari pendidik.	Setiap tim menyelesaikan soal kompetisi dan wajib berkolaborasi satu sama lain.
Tahap 6 Penghargaan Kelompok	Tim dengan skor terbaik diberikan <i>reward</i> oleh pendidik.	Menyimak pengumuman tim-tim yang berhak meraih penghargaan.

Sumber: Slavin dalam Agustian dkk., (2018)

Berdasarkan pendapat dua ahli di atas, peneliti menetapkan tahapan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang akan diterapkan sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan materi pembelajaran.
- b. Penyampaian materi pelajaran oleh pendidik.
- c. Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa tim belajar.
- d. Pelaksanaan turnamen menggunakan educaplay.

- e. Evaluasi
- f. Pemberian penghargaan untuk setiap kelompok.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki keunggulan tertentu yang berfungsi sebagai pendukung keberhasilan implementasinya. Begitu pula dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang memiliki berbagai kelebihan sehingga sesuai untuk diimplementasikan. Menurut Rahmawati dkk., (2023) dalam fase presentasi kelas, model *teams games tournament* mampu mengembangkan keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan respons terhadap pertanyaan guru. Pada fase kerja kelompok, model *team games tournament* membantu melatih siswa dalam mengekspresikan gagasan serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai. Di fase kompetisi dan turnamen, model *teams games tournament* mendorong siswa untuk mentaati aturan main sambil meningkatkan motivasi dan ketertarikan dalam belajar. Sedangkan pada fase apresiasi kelompok, implementasi model *teams games tournament* dapat membentuk sikap siswa untuk mengapresiasi jerih payah orang lain dan menerima hasil keputusan.

Pendapat lain, menurut Azizah dan Diana, (2022) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* meliputi:

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat memperluas pengetahuan peserta didik.
- b. Membentuk sikap dan perilaku yang menghargai dan menghormati orang lain.
- c. Menumbuhkan antusiasme dan semangat dalam proses pembelajaran.
- d. Mengembangkan sikap-sikap positif pada siswa, seperti kerja sama tim, toleransi, saling membantu, dan nilai-nilai lainnya.
- e. Membentuk sistem kerja kelompok yang mempermudah pendidik dalam memberikan pengarahan dan pengawasan terhadap siswa.

Selain itu, terdapat kelebihan model kooperatif tipe *teams games tournament* menurut Patil dkk., (2022) antara lain.

- a. Mengoptimalkan pemahaman dan partisipasi melalui model *teams games tournament*, peserta didik menjadi lebih berminat untuk menguasai materi pembelajaran secara komprehensif.
- b. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi *teams games tournament* menerapkan aktivitas kelompok yang memerlukan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama.
- c. Memfasilitasi kompetisi yang konstruktif kompetisi dalam *teams games tournament* menghasilkan atmosfer persaingan yang positif dan bermanfaat.
- d. Mengasah kemampuan berpikir kegiatan permainan dalam *teams games tournament* menuntut kemampuan menyelesaikan masalah, berpikir analitis, dan penguasaan konsep yang menyeluruh.
- e. Meningkatkan capaian akademis peserta didik cenderung meraih prestasi belajar yang lebih optimal.

Selain memiliki berbagai keunggulan, model kooperatif tipe *teams games tournament* juga mempunyai kelemahan tertentu yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pengaplikasian model kooperatif tipe *teams games tournament*. Menurut Rahmawati dkk., (2023) model *teams games tournament* memiliki kekurangan antara lain sulitnya pendidik membagi peserta didik kedalam kelompok dengan tingkat prestasi akademik yang setara. *Games* seringkali membuat siswa merasa bebas sehingga peran pendidik dalam penguasaan kelas sangat diperlukan. Pendapat lain, menurut Azizah dan Diana, (2022) kekurangan model kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu:

- a. Bagi pendidik yang masih baru, diperlukan alokasi waktu yang cukup banyak dalam mengimplementasikan model pembelajaran ini.
- b. Bila sarana dan prasarana tidak memadai, maka pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi tidak optimal.
- c. Peserta didik cenderung bergantung pada sistem penghargaan dalam belajar.
- d. Tidak efektif diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa banyak apabila tenaga pendidik tidak mencukupi.
- e. Terdapat kemungkinan besar bahwa permainan akan didominasi oleh siswa-siswa yang memiliki partisipasi tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa Kelebihan model kooperatif tipe *teams games tournament* adalah menyediakan banyak peluang bagi peserta didik untuk mengalami pembelajaran

langsung, membangun budaya saling mendukung, bekerja sama, dan bergotong royong di antara peserta didik, serta menjadikan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada pendidik. Di sisi lain, kekurangan model kooperatif tipe *teams games tournament* mencakup kebutuhan alokasi waktu yang cukup besar, tantangan dalam mengatur dinamika kelas dengan peserta didik yang terlalu banyak, dan dominasi permainan oleh peserta didik yang lebih aktif berpartisipasi.

### **5. Model Kooperatif Tipe NHT**

Model pembelajaran berbasis kerja sama antar peserta didik senantiasa dikembangkan untuk membangun suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Model pembelajaran NHT merupakan salah satu strategi yang diterapkan dengan tujuan mendorong kolaborasi serta tanggung jawab bersama dalam memahami materi pelajaran. Saila dkk., (2023) menjelaskan bahwa model ini memberikan nomor kepada setiap peserta didik, sehingga mereka memiliki peluang yang setara untuk merespons pertanyaan dari pendidik. Sistem pemanggilan nomor secara random mengharuskan semua anggota kelompok untuk terlibat aktif dalam berpikir dan mempersiapkan jawaban.

Manafe dkk., (2022) model pembelajaran kooperatif tipe NHT dirancang untuk melibatkan sejumlah besar peserta didik dalam mempelajari secara mendalam materi pelajaran yang disajikan sekaligus menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Sejalan dengan itu Aminah dkk., (2023) penerapan strategi ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara dinamis, melakukan pertukaran pemikiran, dan bekerja sama dalam menemukan jawaban yang paling akurat. Oleh karena itu, model ini bukan hanya meningkatkan pemahaman terhadap konsep, melainkan juga melatih sikap mandiri dan kecakapan dalam menyelesaikan masalah yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, model kooperatif tipe NHT adalah salah satu strategi pembelajaran berbasis kerja sama yang menekankan kolaborasi kelompok, di mana tiap peserta didik mendapat nomor identitas dan

memperoleh peluang yang sama untuk menjawab pertanyaan yang diajukan secara acak oleh pendidik. Model ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam mempelajari materi secara mendalam, menilai pemahaman mereka, serta memfasilitasi eksplorasi terbuka, pemikiran inovatif, dan kemampuan problem-solving. Lewat penerapannya, peserta didik dapat melakukan pertukaran ide guna menemukan jawaban yang paling tepat melalui kerja sama.

## 6. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe NHT

Dalam penerapan model pembelajaran NHT, digunakan tahapan-tahapan terstruktur yang secara sengaja dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok serta mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Desvianti dkk., (2020) menjelaskan bahwa penerapan model ini meliputi beberapa tahap utama, yaitu:

1. Penomoran (*numbering*), pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas tiga hingga lima orang, kemudian memberikan nomor yang berbeda kepada setiap anggota kelompok.
2. Pengajuan pertanyaan (*questioning*), pendidik memberikan berbagai pertanyaan yang bervariasi, mulai dari pertanyaan spesifik hingga yang bersifat umum.
3. Berpikir bersama (*heads together*), peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk merumuskan jawaban dan memastikan bahwa setiap anggota memahami jawaban tersebut.
4. Pemberian jawaban (*answering*), pendidik memanggil satu nomor dari setiap kelompok, dan peserta didik dengan nomor tersebut mengangkat tangan serta menyampaikan jawaban kepada seluruh kelas.

Sejalan dengan pendapat Tara, (2019) bahwa langkah-langkah menerapkan model NHT, yaitu:

1. Penomoran, pendidik membagi peserta didik dalam 4-5 kelompok.
2. Pendidik memberikan tugas kepada setiap kelompok, dan setiap kelompok menyelesaikannya.
3. Kelompok mendiskusikannya.
4. Pendidik memanggil salah satu kelompok untuk melaporkan hasil kerja tim mereka.

5. Kelompok lain memberi tanggapan, kemudian pendidik menunjukkan nomor yang berbeda.
6. Memberi kesimpulan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sistematis yang menekankan kerja sama kelompok, keterlibatan aktif seluruh peserta didik, serta tanggung jawab individu dalam memahami dan menyampaikan hasil diskusi, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.

## E. Media Educaplay

### 1. Pengertian Media *Educaplay*

Media *educaplay* merupakan media pembelajaran interaktif yang berbentuk *platform online* yang dapat dipraktikkan langsung oleh seseorang yang menggunakannya. Menurut Fernanda dkk., (2024) penerapan *educaplay* sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar merupakan pendekatan inovatif yang dapat membantu merealisasikan visi kurikulum merdeka dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, menekankan proses belajar yang penuh makna, dan membangun lingkungan belajar yang dinamis serta menggembirakan lewat konsep pembelajaran berbasis permainan.

Media *educaplay* adalah media *platform online* yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Ini sejalan dengan Suryaningsih dan Dahlan, (2025) *educaplay* menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi, dan memperoleh umpan balik langsung.

Menurut Dasar dkk., (2024) dengan adanya sistem kuis interaktif, *educaplay* mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat dinamis dan atraktif. *Platform* ini juga menyediakan kemudahan dalam mengadaptasi materi pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan unik dan *style* pengajaran dengan fasilitas penambahan elemen visual seperti gambar dan video. Lebih lanjut,

*educaplay* membantu *streamline* proses penilaian kemajuan peserta didik melalui sistem *feedback* langsung dan analisis mendalam dari hasil kegiatan pembelajaran, yang bermuara pada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman edukatif yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Educaplay*

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dan meraih hasil yang optimal, proses edukatif dapat didukung oleh berbagai media pembelajaran, salah satu contohnya adalah *educaplay*. Platform ini cocok diterapkan di seluruh level pendidikan karena memiliki karakteristik konten yang fleksibel dan dapat diadaptasi sesuai kebutuhan. *Educaplay* dalam pembelajaran tentu saja memiliki sisi kelebihan dan kekurangan yang akan berfungsi sebagai pendorong maupun penghambat dalam pengimplementasiannya. Menurut Arsita dan Arab, (2024) kelebihan dan kekurangan media roda putar adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan media *educaplay*
  1. *Platform* ini memfasilitasi proses pembuatan berbagai bentuk evaluasi seperti ulangan harian, kuis pembelajaran, ujian tengah semester, maupun ujian akhir semester dengan lebih mudah dan efisien.
  2. Ketika peserta didik berhasil memberikan jawaban yang tepat pada setiap item soal atau kuis, sistem akan menampilkan skor yang diperoleh per butir soal, dan peserta didik dapat melihat posisi ranking mereka secara *real-time* dalam kompetisi kuis tersebut.
  3. Selama proses pengerjaan kuis berlangsung, setiap peserta didik akan menerima variasi soal yang unik secara otomatis melalui sistem randomisasi, sehingga dapat menekan potensi terjadinya praktik kecurangan.
- b. Kekurangan media *educaplay*
  1. Potensi gangguan konektivitas atau akses internet yang dapat terjadi secara tidak terduga dan menghambat proses pembelajaran.
  2. Keterbatasan dalam hal infrastruktur dan fasilitas pendukung yang diperlukan.
  3. manajemen waktu

Pendapat lain, Sepriyanti dkk., (2024) kelebihan dan kekurangan media *educaplay* yaitu :

- a. Kelebihan media *educaplay*
  1. Memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui pendekatan *learning while playing* yang menyenangkan
  2. Platform ini meningkatkan engagement peserta didik dalam proses pembelajaran karena media digital sejalan dengan preferensi belajar generasi saat ini yang sudah familiar dengan interaksi teknologi dan elemen visual.
- b. Kekurangan media *educaplay*
  1. Kesiapan tenaga pendidik dan ketersediaan infrastruktur yang memadai.
  2. Pendidik dituntut untuk menguasai keterampilan pemanfaatan teknologi dalam konteks edukatif.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* memiliki kelebihan dan kekurangan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Kelebihan *educaplay* meliputi kemudahan dalam pembuatan berbagai bentuk evaluasi, penyajian skor dan ranking secara *real-time*, serta sistem randomisasi soal yang mengurangi potensi kecurangan. Namun, terdapat juga kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti potensi gangguan konektivitas internet, keterbatasan infrastruktur, dan tantangan dalam manajemen waktu. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kedua sisi ini sangat penting untuk mengoptimalkan penggunaan *educaplay* dalam pendidikan

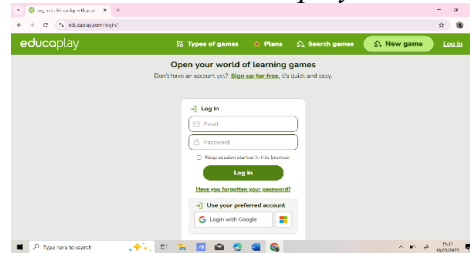
### 3. Langkah-langkah Penggunaan Media *Educaplay*

Implementasi media pembelajaran memerlukan prosedur tertentu yang harus diperhatikan agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal, sebagaimana halnya *platform educaplay* yang memiliki langkah-langkah dalam aplikasinya. Menurut Dianita dkk., (2024) langkah-langkah penggunaan media *educaplay* adalah sebagai berikut.

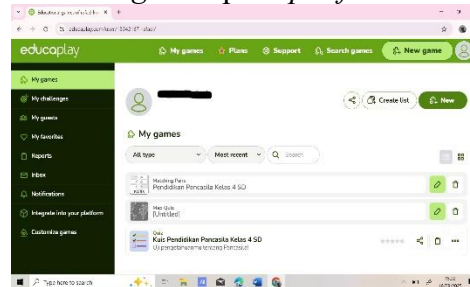
- a. Penyusunan konsep
- b. Pengumpulan materi
- c. Proses pembuatan
- d. Uji coba
- e. Distribusi

Pendapat lain, Nadhrah, (2024) menjelaskan langkah-langkah umum dalam menggunakan *platform educaplay* yaitu sebagai berikut.

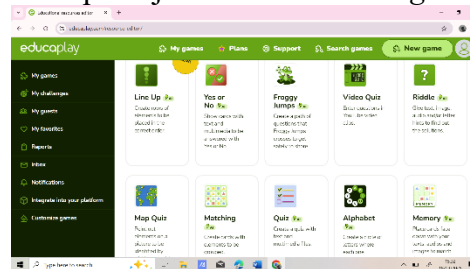
a. Mendaftar akun *educaplay*.



b. Klik *new games* pada *platform educaplay*.



c. Ikuti petunjuk untuk membuat *games*.



d. Aktivitas yang telah dibuat dapat digunakan langsung.



Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah langkah penggunaan media *educaplay* yaitu dengan penyusunan konsep, pengumpulan materi, proses pembuatan, uji coba dan distribusi.

## F. Penelitian yang Relevan

Kajian teori didukung dari penelitian yang relevan, berupa penelitian dengan fokus kajian yang mirip dengan penelitian ini. Contoh penelitian yang relevan adalah:

- a. Larasati N dkk., (2025). Judul Penelitian “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Sekolah Dasar” Penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada media dan tempat penelitian SD N 1 Metro Utara, sedangkan penulis akan melaksanakan penelitian di SD N 2 Gondang Rejo menggunakan peserta didik kelas IV sebagai subjek yang akan diteliti.
- b. Mugiyatmi (2023). Judul Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar” Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKN peserta didik kelas IV SDN Pacar. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PPKN terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Namun terdapat perbedaan yaitu pada media yang akan penulis gunakan yaitu *educaplay* dan lokasi penelitian SDN Pacar sedangkan penulis akan melaksanakan penelitian di SDN 2 Gondang Rejo.
- c. Aprillia dkk., (2025). Judul Penelitian “Penerapan TGT Menggunakan *Educaplay* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD” Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbasis *educaplay*.

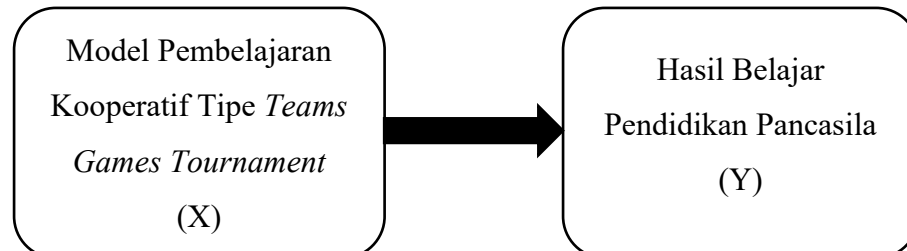
Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menggunakan media *educaplay*. Namun terdapat perbedaan pada penelitian ini yaitu muatan pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penulis menggunakan muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.

- d. Wahyudin dkk., (2023). Judul Penelitian “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila. Kesamaan pada penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Namun terdapat perbedaan pada penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan media berupa kartu soal sedangkan penulis menggunakan *educaplay*. Kemudian penelitian ini menggunakan sampel peserta didik kelas V SD Plus Al 46 Muhajirin Purwakarta, sedangkan penulis menggunakan peserta didik kelas IV SD N 2 Gondang Rejo sebagai sampel penelitian yang akan dilakukan.
- e. Nova dan Rosi (2023). Judul Penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Peserta Didik Kelas V” Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran pendidikan pancasila. Namun terdapat perbedaan pada penelitian ini berupa subjek penelitian peserta didik kelas IV SDN 2 Gondang Rejo dan lokasi penelitian.

## G. Kerangka Pikir

Dalam upaya mengoptimalkan pencapaian akademik peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila, diperlukan implementasi strategi pembelajaran yang menyenangkan, dimana peserta didik berperan sebagai partisipan aktif dan tidak semata-mata bergantung pada metode konvensional ceramah pendidik. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *educaplay* menjadi salah satu alternatif efektif untuk meningkatkan prestasi belajar sambil mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pendekatan ini mengharuskan setiap peserta didik terlibat penuh dalam proses pembelajaran melalui serangkaian tahapan metodologi ilmiah yang dikemas dalam format permainan kompetitif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran sekaligus mengoptimalkan capaian akademiknya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➔ = Pengaruh

## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu:

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo.

$H_a$  = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

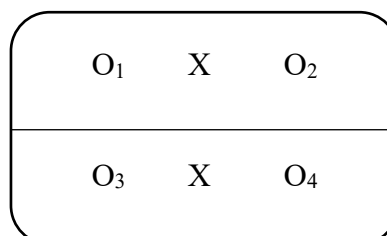
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2019) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Untuk mengidentifikasi kemampuan dasar peserta didik, penulis akan mengawali dengan pelaksanaan *pretest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan perlakuan khusus hanya pada kelompok eksperimen. Setelah rangkaian pembelajaran yang telah ditetapkan berakhir, *posttest* dilakukan untuk mengamati ada tidaknya perubahan positif pada peserta didik. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang didukung media roda putar. Sementara itu, kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan model kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *educaplay* tersebut, melainkan hanya menggunakan pembelajaran biasa.

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan kerangka kerja untuk tahapan pengumpulan, pemrosesan, analisis, dan presentasi data yang dilakukan secara sistematis dan objektif guna menyelesaikan permasalahan atau menguji hipotesis dalam rangka membangun prinsip umum.

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* dengan menggunakan dua kelas objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rancangan *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. *Nonequivalent control group design*

**Keterangan:**

- O<sub>1</sub> : Nilai kelas eksperimen (*pretest*)
  - O<sub>2</sub> : Nilai kelas eksperimen (*posttest*)
  - X<sub>1</sub> : Perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media educaplay
  - X<sub>2</sub> : Perlakuan menggunakan model kooperatif tipe nht tanpa media educaplay
  - O<sub>3</sub> : Nilai kelas kontrol (*pretest*)
  - O<sub>4</sub> : Nilai kelas kontrol (*posttest*)
- Sumber Sugiyono, (2019)

**B. Setting Penelitian**

**1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Gondang Rejo yang berada di Kec. Pekalongan, Kab. Lampung Timur, Provinsi Lampung.

**2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin penelitian no 6485/UN26.13/PN.01.00/2025 dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 04 September 2025.

**3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 40 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo.

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan rangkaian kegiatan yang memuat langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian. Tahapan yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Tahap Persiapan
  1. Penulis membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
  2. Penulis melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 2 Gondang Rejo.
  3. Penulis merumuskan masalah yang didapat dari hasil penelitian pendahuluan.
  4. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  5. Menyusun kisi kisi dan instrumen
  6. Melakukan uji coba instrumen.
  7. Menganalisis data hasil uji coba instrumen.
- b. Tahap Pelaksanaan
  1. Memberikan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
  2. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe NHT.
  3. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Tahap Penyelesaian
  1. Melakukan, mengolah dan menganalisis data hasil tes dengan cara menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  2. Menyusun laporan hasil penelitian.
  3. Menyimpulkan hasil penelitian.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti. Menurut Sugiyono, (2019) populasi adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik khusus yang telah ditentukan peneliti untuk diteliti dan selanjutnya diambil kesimpulannya.

Adapun populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondang Rejo, yang berjumlah 40 peserta didik dan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B.

**Tabel 3 Data Populasi Penelitian**

No	Kelas	Laki-Laki (peserta didik)	Perempuan (peserta didik)	Jumlah
1	IV A	9	11	20
2	IV B	11	9	20
Jumlah				

Sumber: Daftar presensi peserta didik kelas IV SDN 2 Gondang Rejo

### 2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini relatif kecil, kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen.

## E. Variabel Penelitian

Menurut dikemukakan bahwa variabel merupakan sebuah kualitas yang dipelajari oleh peneliti untuk kemudian diambil kesimpulannya. Dari pemahaman ini, dapat dijelaskan bahwa variabel penelitian adalah karakteristik atau ciri atau nilai dari individu, objek, atau aktivitas yang memiliki keragaman khusus yang ditentukan peneliti sebagai bahan kajian untuk selanjutnya disimpulkan.

### 1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen disebut juga dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *educaplay* (X). Variabel penelitian ini akan memengaruhi hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik.

### 2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau terikat disebut juga dengan sebab akibat dari variabel independent. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik (Y). Hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis *educaplay*.

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan secara singkat dan jelas. Definisi konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan permainan dan kompetisi antar kelompok untuk meningkatkan interaksi dan pembelajaran peserta didik.
- b. *Educaplay* merupakan media pembelajaran interaktif yang berbentuk *platform online* dan dapat dipraktikkan langsung oleh seseorang yang menggunakannya. *Platform* ini juga menyediakan kemudahan dalam mengadaptasi *games* pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan.
- c. Hasil belajar Pendidikan Pancasila adalah pencapaian Kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang diukur melalui tes.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian berupa sekumpulan intruksi mengenai cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual. Definisi tersebut sebagai berikut.

### a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai langkah-langkah yang dirancang untuk melibatkan peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah model TGT yang akan digunakan dalam penelitian.

1. Mempersiapkan materi pembelajaran.
2. Penyampaian materi pelajaran oleh pendidik.
3. Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa tim belajar.
4. Pelaksanaan permainan kompetitif antar kelompok menggunakan Educaplay.
5. Evaluasi.
6. Pemberian penghargaan untuk setiap kelompok.

### b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode waktu tertentu. Hasil belajar mencakup seluruh aspek perkembangan peserta didik yang dapat diamati dan diukur, meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan dan kemampuan motorik)

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan strategi yang digunakan para peneliti dalam memperoleh informasi serta data penelitian, dan menjadi langkah yang sangat krusial dalam metodologi riset. Teknik dan alat yang akan diterapkan pada penelitian ini meliputi.

### 1. Teknik Tes

Tes hasil belajar yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest dan posttest*). Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar setelah perlakuan. Tes ini meliputi soal pilihan ganda sebanyak 25 butir yang akan diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik tes ini diterapkan guna menilai hasil belajar kognitif peserta didik

### 2. Teknik Non Tes

#### a. Wawancara

Wawancara merupakan cara mengumpulkan data yang diterapkan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung ataupun tidak langsung pada responden. Wawancara adalah prosedur untuk memperoleh informasi guna tujuan penelitian melalui kegiatan diskusi tanya jawab dengan narasumber.

#### b. Observasi

Observasi menjadi metode yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam mengumpulkan data lewat proses pengamatan langsung pada objek atau keadaan penelitian. Observasi adalah strategi pengumpulan data yang melibatkan pengamatan secara langsung kepada partisipan serta situasi yang terkait dengan fenomena yang diteliti.

## H. Instrumen Penelitian

Dalam setiap penelitian pastilah memerlukan alat ukur penelitian, hal ini untuk memverifikasi hasil kajian agar sesuai dengan aturan-aturan penelitian sehingga hasilnya dapat dipercaya. Menurut Sugiyono, (2019) instrumen penelitian merupakan suatu perangkat untuk mengukur gejala alam dan sosial yang diteliti. Seluruh gejala tersebut dinamakan variabel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah instrument tes dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

a. Instrumen Tes

Instrumen tes yang diterapkan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Penelitian ini menggunakan soal dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Pengembangan instrumen ini berpedoman pada indikator hasil belajar. Pada ranah kognitif, instrumen disusun berdasarkan indikator tingkat C4, C5, dan C6 dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

**Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Soal Hasil Belajar Peserta Didik**

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal	No Soal yang Digunakan	Jumlah Soal
Menjelaskan dan mengenal lingkungan tempat tinggal (desa / kelurahan dan tidak terpisahkan dari wilayah negara kesatuan Republik Indonesia)	Menganalisis perangkat desa dan kelurahan	C4	1,2,3, 4,5,21, 22,23, 24, 25	10	3,5,21,25	4
	Mengkritisi implementasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan bermasyarakat di tingkat desa kelurahan.	C5	6,7,8,9, 10,11,1 2,13,14 ,15	10	6,7,10,11 12,13,15	7
	Merencanakan solusi kreatif untuk mengatasi masalah sosial di lingkungan desa/ kelurahan dengan berlandaskan nilai-nilai pancasila.	C6	16,17,1 8,19,20	5	17,18, 20	3

Sumber: Analisis Penulis

b. Instrumen Non Tes

Instrumen non-tes yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik observasi menggunakan lembar observasi. Lembar observasi dalam penelitian ini memiliki dua fungsi utama, yaitu:

1) Lembar Observasi Keterlaksanaan Model *Kooperatif tipe Teams Games Tournaments*

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati dan menilai sejauh mana implementasi model *Kooperatif tipe Teams Games Tournaments* berjalan sesuai dengan sintaks atau langkah-langkah yang telah ditetapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh observer (pendidik atau peneliti pendamping) untuk memastikan bahwa setiap tahapan model *Kooperatif tipe Teams Games Tournaments* terlaksana dengan baik.

**Tabel 5 Kisi-kisi Observasi Penilaian Aktifitas Peserta Didik Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

<b>Sintaks Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i></b>	<b>Aktivitas yang Diamati</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Skala Penilaian</b>
Memberikan tujuan	Peserta didik mengamati tujuan yang disampaikan pendidik.	Kedisiplinan dan partisipasi awal	1-4
Menyediakan materi pelajaran	Peserta didik menyiapkan alat-alat belajar dan menyimak materi pelajaran yang disampaikan pendidik.	kelengkapan alat belajar dan konsentrasi saat menyimak materi yang disampaikan pendidik	1-4
Pembentukan kelompok	Peserta didik mengikuti instruksi pembentukan kelompok dan aktif melakukan diskusi yang diperlukan untuk tim.	mengikuti arahan pembentukan kelompok dengan tertib dan keterlibatan serta kontribusi dalam diskusi kelompok	1-4
Turnamen	Peserta didik dalam kelompok membagi tugas saat pelaksanaan turnamen berbasis game.	kemampuan berkoordinasi dalam pembagian tugas kelompok dan kesediaan menerima serta menjalankan tugas yang dibagikan	1-4
Evaluasi	Peserta didik mampu melihat kelebihan dan kekurangan dalam kelompok	kemampuan bekerja bersama dalam mengerjakan soal kelompok mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan	1-4
Penghargaan kelompok	Peserta didik menerima dan mengapresiasi kelompok yang memenangkan turnamen.	menerima hasil turnamen dengan lapang dada memberikan apresiasi kepada kelompok pemenang	1-4

Sumber: Analisis Penulis

- 2) Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Selain untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran, lembar observasi juga digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik pada ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan). Penilaian ranah afektif meliputi aspek-aspek sikap peserta didik selama proses pembelajaran seperti tanggung jawab, kerjasama, disiplin, dan sikap ilmiah. Sedangkan penilaian ranah psikomotorik meliputi keterampilan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas praktik seperti keterampilan merancang proyek, membuat produk, dan mempresentasikan hasil karya. Lembar observasi ini digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 6 Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif**

No.	Aspek Afektif	Indikator Penilaian	Deskripsi Perilaku yang Diamati
1.	Penerimaan	Kesediaan menerima informasi dan petunjuk pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama</li> <li>2. Memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan</li> </ol>
2.	Menanggapi	Keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merespons pertanyaan atau instruksi guru dengan antusias</li> <li>2. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok</li> </ol>
3.	Penilaian	Menghargai dan menunjukkan komitmen terhadap pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan sikap menghargai pendapat anggota kelompok</li> </ol>
4.	Organisasi	Kemampuan mengorganisir nilai dan mengintegrasikan dalam sistem nilai diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memprioritaskan tugas dalam proyek kelompok</li> <li>2. Mengorganisir dan mengkoordinasikan kegiatan kelompok</li> </ol>

**Tabel 7 Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik**

No.	Aspek Psikomotorik	Indikator Penilaian	Deskripsi Keterampilan yang Diamati
1.	Meniru	Kemampuan menggunakan indra untuk menangkap informasi	1. Mampu mengamati dan mencontoh gerakan yang didemonstrasikan.
2.	Memanipulasi	Kesiapan mental, fisik, dan emosional untuk melakukan tindakan	1. Melakukan keterampilan fisik berdasarkan instruksi pembelajaran.
3.	Pengalamiahan	Kemampuan melakukan gerakan awal dengan bimbingan	1. Peserta didik mampu meniru gerakan sederhana yang dicontohkan dengan cukup baik
4.	Artikulasi	Kemampuan melakukan gerakan dengan lancar dan percaya diri	1. Mampu tampil percaya diri dan tidak memerlukan arahan berulang

## I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

### a. Uji Validitas

Validitas adalah tingkat kesesuaian antara data yang ada pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan kata lain, data yang valid adalah data yang sesuai antara yang dilaporkan peneliti dan yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Untuk mengukur validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$n$  = jumlah sampel

$X$  = jumlah butir soal

$Y$  = skor total

Sumber: Sugiyono, (2019)

**Tabel 8 Klasifikasi Validitas**

No	Nilai Validitas	Keterangan
1	$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
2	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
3	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2014)

Mencari validitas soal tes kognitif dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 21 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan adalah sebanyak 25 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan program SPSS 27. Data hasil analisis butir soal tes adalah sebagai berikut.

**Tabel 9 Hasil Uji Validitas Soal**

Nomor Soal	Nilai Validitas		Keterangan
	<i>r<sub>hitung</sub></i>	<i>r<sub>tabel</sub></i>	
1	0,154	0,433	Tidak Valid
2	-0,114	0,433	Tidak Valid
3	0,469	0,433	Valid
4	-0,089	0,433	Tidak Valid
5	0,438	0,433	Valid
6	0,762	0,433	Valid
7	0,493	0,433	Valid
8	0,040	0,433	Tidak Valid
9	0,071	0,433	Tidak Valid
10	0,485	0,433	Valid
11	0,672	0,433	Valid
12	0,583	0,433	Valid
13	0,452	0,433	Valid
14	0,226	0,433	Tidak Valid
15	0,665	0,433	Valid
16	0,280	0,433	Tidak Valid
17	0,665	0,433	Valid
18	0,699	0,433	Valid
19	-0,098	0,433	Tidak Valid
20	0,735	0,433	Valid

Nomor Soal	Nilai Validitas		Keterangan
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	
21	0,504	0,433	Valid
22	-0,115	0,433	Tidak Valid
23	0,206	0,433	Tidak Valid
24	-0,428	0,433	Tidak Valid
25	0,548	0,433	Valid

(Sumber: Hasil Perhitungan Peneliti Tahun Pelajaran 2025/2026)

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh 14 butir soal yang valid dan 11 butir soal yang dinyatakan tidak valid yang tidak dapat digunakan untuk penelitian. Kemudian, dari 14 yang valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil tes yang diperoleh saat tes tersebut diberikan berulang kali pada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Berikut adalah nilai koefisien realibilitas soal dan tingkat realibilitasnya.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S_t^2 \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$n$  = Banyaknya butir pertanyaan

$S_t^2$  = Varians total

$p_i$  = Proposi subjek menjawab benar pada butir soal ke- $i$

$q_i$  = Proposi subjek menjawab salah pada butir soal ke- $i$

$q_i$  =  $1 - p_i$

$\sum p_i q_i$  = Jumlah hasil perkalian antara  $p_i$  dan  $q_i$

Sumber: Yusuf (2015)

**Tabel 10 Interpretasi nilai koefisien reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,800– 1,00	Sangat Tinggi
0,600–0,800	Tinggi
0,400–0,600	Cukup
0,200–0,400	Rendah
0,00 --0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (2014)

Perhitungan reliabilitas soal tes yang valid setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS 27 diperoleh nilai reliabilitas 0,637. Dilihat dari nilai reliabilitas yang diperoleh, menyatakan bahwa soal tes reliabel.

Sesuai dengan koefisien reabilitas dari Arikunto, maka diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai tingkat reabilitas tinggi karena rhitung 0,637 sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

#### J. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaraan soal

B = jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta didik

**Tabel 11 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal**

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0, 31 – 0, 70	Sedang
3	0, 71 - 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan perhitungan, diperoleh data taraf kesukaran sebagai berikut.

**Tabel 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen**

Nomor Soal	Indeks kesukaran	Keterangan
1	0,476	Sedang

Nomor Soal	Indeks kesukaran	Keterangan
2	0,333	Sedang
3	0,238	Sukar
4	0,476	Sedang
5	0,238	Sukar
6	0,523	Sedang
7	0,523	Sedang
8	0,619	Sedang
9	0,381	Sedang
10	0,666	Sedang
11	0,714	Mudah
12	0,714	Mudah
13	0,904	Mudah
14	0,761	Mudah
15	0,857	Mudah
16	0,952	Mudah
17	0,857	Mudah
18	0,761	Mudah
19	0,904	Mudah
20	0,523	Sedang
21	0,809	Mudah
22	0,476	Sedang
23	0,619	Sedang
24	0,666	Sedang
25	0,428	Sedang

(Sumber: Hasil Perhitungan Peneliti Tahun Pelajaran 2025/2026)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 2 soal dengan klasifikasi sukar, 13 soal dengan klasifikasi sedang, dan 10 soal dengan klasifikasi mudah. Rekapitulasi perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat dalam lampiran halaman

#### **K. Uji Daya Pembeda**

Daya pembeda dihitung untuk menentukan sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan antara peserta didik berkemampuan tinggi dan peserta didik berkemampuan rendah. Uji daya pembeda pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

$J$  = Jumlah peserta tes

$JA$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$JB$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

$BA$  = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$BB$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P$  = Indeks kesukaran

$PA$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 13. Kriteria Uji Daya Pembeda**

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang baik
< 0,00	Tidak baik

Sumber: Arikunto, (2014)

Uji daya beda dilakukan dengan bantuan SPSS 27. Dari perhitungan tersebut didapat hasil uji daya beda sebagai berikut.

**Tabel 14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal**

Nomor Soal	Indeks Daya Pembeda	Keterangan
1	0,13	Kurang Baik
2	-0,24	Cukup
3	0,36	Cukup
4	-0,22	Tidak Baik
5	0,33	Cukup
6	0,69	Baik
7	0,37	Cukup
8	-0,97	Tidak Baik
9	-0,66	Tidak Baik
10	0,37	Cukup
11	0,59	Baik
12	0,48	Baik
13	0,38	Cukup
14	0,10	Kurang Baik
15	0,60	Baik

Nomor Soal	Indeks Daya Pembeda	Keterangan
16	0,22	Cukup
17	0,60	Baik
18	0,62	Baik
19	-0,17	Tidak Baik
20	0,65	Baik
21	0,41	Baik
22	-0,25	Tidak Baik
23	0,07	Kurang Baik
24	-0,52	Tidak Baik
25	0,43	Baik

(Sumber: Hasil Perhitungan Peneliti Tahun Pelajaran 2026)

## L. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur efektivitas suatu metode atau perlakuan dalam penelitian. Pengujian ini dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Pada penelitian ini, perhitungan *N Gain* dilakukan menggunakan program SPSS 27 dengan langkah langkah berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, lalu input data nilai *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh.
- b. Pilih menu *Transform*, lalu klik *Computer Variable*, kemudian isi kolom Target Variable dengan nama 'N Gain'. Masukkan rumus *N-Gain* pada kolom *Numeric Expression*, lalu tekan OK.
- c. Selanjutnya pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistics*, lalu pilih *Descriptives*.
- d. Pindahkan variabel *N-Gain* ke dalam kolom Variable(s), kemudian tekan OK.

Hasil perhitungan nilai *N-Gain* akan diinterpretasikan berdasarkan kriterianya.

**Tabel 15. Kriteria Uji N-Gain**

No	<i>N-Gain</i>	Tingkat Kesukaran
1.	> 0,7	Tinggi
2.	0,3 – 0,7	Sedang

3.	< 0,3	Rendah
----	-------	--------

Sumber: Arikunto, (2019)

b. Analisis Data Hasil Belajar Ranah Afektif

Analisis data hasil belajar pada ranah afektif dilakukan dengan cara mengolah data observasi yang dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pada ranah ini menggunakan rubrik dengan rentang skor 1 hingga 4. Skor 1 menunjukkan kategori kurang, skor 2 menunjukkan kategori cukup, skor 3 menunjukkan kategori baik, dan skor 4 menunjukkan kategori sangat baik. Untuk menentukan nilai psikomotorik peserta didik, perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan nilai psikomotorik kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori sebagai berikut:

Sangat Baik = 90 - 100

Baik = 80 - 89

Cukup Baik = 70 - 79

Perlu Bimbingan = < 69

Sumber: Pudjiastuti, dkk., (2017)

c. Analisis Data Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Analisis data hasil belajar pada ranah psikomotorik dilakukan dengan cara mengolah data observasi yang dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pada ranah ini menggunakan rubrik dengan rentang skor 1 hingga 4. Skor 1 menunjukkan kategori kurang, skor 2 menunjukkan kategori cukup, skor 3 menunjukkan kategori baik, dan skor 4 menunjukkan kategori sangat baik. Untuk

menentukan nilai psikomotorik peserta didik, perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan nilai psikomotorik kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori sebagai berikut:

Sangat Baik	= 90 - 100
Baik	= 80 - 89
Cukup Baik	= 70 - 79
Perlu Bimbingan	= < 69

Sumber: Pudjiastuti, dkk., (2017)

d. Analisis Data Keterlaksanaan Model Kooperatif tipe Teams Games Tournaments

Analisis data keterlaksanaan model kooperatif tipe *teams games tournaments* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sintaks atau langkah-langkah model *teams games tournaments* terlaksana selama proses pembelajaran berlangsung. Data keterlaksanaan model pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui persentase keterlaksanaan model *teams games tournaments*, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian hasilnya diinterpretasikan menggunakan kategori berikut ini:

Sangat Baik	= 76 - 100
Baik	= 51 - 75
Cukup	= 26 - 50
Kurang	= 0 - 25

Sumber: Ulfia dan Dwi Pangga,(2019)

## 2. Uji Prasyarat Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 27 melalui uji Shapiro-Wilk. Jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$ , maka data dikategorikan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< \alpha = 0,05$ , maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Interpretasi hasil dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari perhitungan SPSS. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kedua sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau tidak. Pengujian ini dapat dilakukan jika kelompok data memiliki distribusi normal.

Interpretasi hasil uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan  $\alpha$  dengan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansi yang diperoleh  $> \alpha (0,05)$ , maka variansi setiap sampel dianggap sama (homogen). Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka variansi sampel dianggap tidak homogen

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (X) terhadap hasil

belajar peserta didik (Y). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 27 berdasarkan hasil uji analisis menggunakan regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Kriteria pengujian apabila nilai signifikansi (sig.) < dari probabilitas 0,05 maka ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (X) terhadap hasil belajar (Y). Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig.) > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (X) terhadap hasil belajar peserta didik. Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana, hipotesis yang diajukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

- Ho: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.
- Ha: Terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis *Educaplay* terhadap Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* Berbasis Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  dan nilai R Square sebesar 0.504 menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* berbasis educaplay memberikan kontribusi sebesar 50,4% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti.

### B. Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournaments* berbasis educaplay sebagai model pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Pendidik juga diharapkan memperhatikan alokasi waktu yang cukup agar seluruh tahapan proyek dapat terlaksana secara optimal, serta memberikan motivasi lebih kepada peserta didik yang cenderung kurang aktif dalam kerja kelompok.

#### 2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap tahapan model kooperatif tipe *teams games tournaments*, terutama dalam turnamen dan games. Keaktifan peserta didik dalam setiap sintaks pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, baik pada ranah kognitif maupun psikomotorik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* berbasis *educaplay* di sekolah melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan, serta memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengikuti pelatihan atau *workshop* terkait model pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sekolah dan jumlah sampel agar hasil penelitian lebih representatif. Penambahan jumlah pertemuan pembelajaran juga perlu dipertimbangkan agar peningkatan hasil belajar yang diperoleh dapat mencapai kategori yang lebih tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, R., Lapisa, R., dan Fernandez, D. (2018). Penerapan cooperative learning type teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem bahan bakar pada kelas xi di smk negeri 1 sumbar. *Neliti.Com*, 1–10.
- Agustin, S. A. (2023). Implementasi Kebijakan Pendidikan : Pencegahan Bullying melalui Profil Pelajar Pancasila dalam Kehidupan Multikultural. *Proceedings Series of Educational Studies Prosiding, 2021*, 2–3.  
<http://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/8175>
- Aisyah, dan Barus, S. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., dan Hapsari, B. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Amelia, F., Sarjono, dan Hariyadi, A. (2020). Peranan Pembelajaran PPKn dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas VIII di Mts Miftahul Ulum Sitiaji. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1*, 82–88.
- Aminah, S., Taqiyyah, F., Ma, R., dan Puryati, L. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu, 7*(4), 2040–2047.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5831>
- Ananda, R., dan Rohman, F. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Arifin, J. (2023). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Pancasila. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam, 6*(1), 69–76.  
<https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.460>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Aryani, E. D., Fadjrini, N., dan Azzahro, T. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Karakter. *Gema Keadilan*, 9(20).  
<https://doi.org/10.14710/gk.2022.16430>
- Astawan, I. G., Gading, I. K., dan Werang, B. R. (2024). *Model Pembelajaran*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Athiyatun Nadhrah. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang. *Skripsi*, 1–118.  
<http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/81285>
- Azizah Siti Nur, dan Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121–129.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Batitusta, F. O., dan Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Bellanisa, M. M. (2015). Minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas v min di tangerang selatan. *Skripsi*,  
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29625>
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68.  
<https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Darman, R. A. (2020). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Surabaya: Guepedia.
- Dasar, P., Pada, D., Pelajaran, M., Makassar, U. M., Sultan, J., No, A., Sari, G., dan Rappocini, K. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. 9(2), 51–56.
- Desvianti, Desyarandri, Darmansyah, dan Ratih, M. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Model Cooperative Learning tipe NHT di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1201–1211.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.504>
- Efendi, R., Sudiyarti, dan Flora, H. S. (2024). *Pendidikan Pancasila*. Batam: Yayasan Cedikia Mulia Mandiri.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., dan Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh

Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>

Hakim, S. A., dan Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>

Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>

Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., dan Email, S. (n.d.). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

Hartati, T., dan Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(1), 5–10. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>

Hendracipta, N. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Tofani Multikreasi.

Istianah, A., dan Susanti, P. R. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pelajar Pancasila. *Gatra Nusantara*, 19(2), 202–207.

Kalalo, R. R., Almutasim, A., dan Lumentah, L. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Koerniawati, T. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif (TeAslnd)*. Indramayu: Penerbit Adab.

Krathwohl, D. R. (2010). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104>

Lena Natalia, Y. A. S. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>

Magdalena, I. (2023). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Sukabumi: CV. Jejak anggota IKAPI.

Manaf, A., dan Khotimah, H. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

- Manafe, M. H., Daniel, F., dan Taneo, P. N. L. (2022). Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT). *Jurnal Basicedu*, 3. 6(3), 3279–3284.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2544>
- Maruwae, A. (2023). *Telaah Hasil Belajar*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 659–663.  
<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nadiroh, N., Zulfa, V., dan Yuliani, S. (2021). Learning transformation of the 21st century curriculum for prospective teacher in term of eco-literacy. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 802(1), 0–6.  
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/802/1/012009>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.  
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nurlina, Nurfadilah, dan Bahri, A. (2021). *Belajar dan pembelajaran (teori belajar dan pembelajaran)*. Makassar: Lpp Unismuh Makassar Anggota Ikapi.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Parwati, N. N., Suryawan, P., dan Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., dan Mane, S. S. (2022). Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners' Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(Special Issue 2), 303–307.  
<https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044>
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di SD Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Journal of Educational Developmenta*, 2(3), 439–449.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>

- Pudjiastuti, A., Arliani, E., dan Yudi, Y. (2017). Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*.
- Putri. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., dan Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament ( TGT ) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 3826–3831.
- Ratnawati, D., Kusumaningrum, K. D., dan Muhtarom, T. (2024). Analisis Perbandingan Komparasi Pendidikan Negara Maju untuk Kemajuan Pendidikan Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 110–118. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3048>
- Riska, D. F. (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran PPKn di Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condoro Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 207–220. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.17>
- Rizzaludin, R., Hidayat, H., Idhar, I., Srirahmawati, I., dan Yusnarti, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 35–38. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.413>
- Saila, N., Jannah, F., Isyuniandri, D., Sulianti, A., Yos, J. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal on Education*, 05(02), 3444–3457.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., dan Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 02. 13(2).
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., dan Simanjutak, T. A. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiasih. (2024). *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.

- Suryaningsih, R., dan Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8.
- Tara, M. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Dalam Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Pada Kelas V SDN Bakalan Krajan 1 Malang. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(November), 502–510. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Toha, M. (2024). *Pendidikan Pancasila*. Medan: Bookies Literasi.
- Ulfa, T., dan Dwi Pangga Bandar Lampung, S. (2019). Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt): the Effect on Students Conceptual Understanding. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 140–149. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Yusuf, M., dan Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>