

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Ngasemlemahbang

Salatin Ulul Azmi Esi^{1*}, Ahmad Ipmawan Kharisma², Humairah³

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1298>

Article Info

Received: 27 July 2025

Revised: 30 Oktober 2025

Accepted: 12 November 2025

Correspondence:

Phone:

Abstract: Pendidikan adalah suatu komitmen terhadap proses pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing, mengajar dan mengembangkan setiap individu untuk mencapai kemampuan yang dimilikinya. Dalam perkembangan pendidikan, pemerintah telah melaksanakan upaya atau tindakan untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngasemlemahbang pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sebelum digunakan penelitian, instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata aktivitas siswa adalah 58,33%, dan pada siklus II, rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 90,83%, menunjukkan peningkatan sebesar 32,5%. Pada siklus I rata-rata aktivitas guru pada siklus I mendapatkan rata-rata 59,16% dan siklus II mendapatkan rata-rata 90%. Dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 30,84%. Pada siklus I rata-rata Hasil tes belajar siswa adalah 56,25% dan pada siklus II mendapatkan rata-rata 81,25%. Pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 25%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Keywords: Model Kooperatif, *Team Games Tournament*, *Educaplay*, Hasil Belajar, IPAS, Keragaman Budaya

Citation: Esi, S.U.A., Kharisma, A.I., & Humairah. (2025). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Ngasemlemahbang. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 1904-1908. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1298>

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu komitmen terhadap proses pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing, mengajar dan mengembangkan setiap individu untuk mencapai kemampuan yang dimilikinya. Dalam perkembangan pendidikan, pemerintah telah melaksanakan upaya atau tindakan untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia.

Upaya pengembangan kurikulum bertujuan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan Indonesia dan menghasilkan generasi yang berprestasi dan berkualitas (Angga, dkk 2022).

Menurut Putri, dkk (2024) Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung

Email: salatines62@gmail.com

terintegrasi menjadi satu kesatuan yang disebut IPAS. Pembelajaran IPAS ditujukan untuk mendorong keaktifan siswa, menggali bakat dan rasa ingin tahu, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka. Penggabungan IPA dan IPS ini didasari oleh pandangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung memiliki cara berpikir yang holistik. Siswa berada pada tahap berpikir yang lebih konkret, namun belum dapat memperhatikan detail secara mendalam. Dengan mengintegrasikan IPA dan IPS, siswa dapat memahami fenomena alam dan sosial secara lebih menyeluruh. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPAS sering kali rendah, dengan banyak yang menganggapnya tidak menarik bahkan membosankan. Hal ini tentu saja berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan di SDN Ngasemlembang pada tanggal 03 Desember 2024 melalui wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas terlihat bahwa pembelajaran IPAS materi keragaman sosial dan budaya kelas IV masih kurang optimal dikarenakan belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Proses pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Penyampaian materi juga belum didukung media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cukup kesulitan untuk memahami materi, mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran dan bahkan ada siswa yang nilainya belum mencapai KKM (80).

Menurut Putri, dkk (2024) Dalam beberapa tahun terakhir, paradigma pembelajaran telah bergeser ke pendekatan konstruktivis. Dalam hal ini siswa tidak sekedar menerima informasi, tetapi mengembangkan pemahamannya sendiri. Pembelajaran kini sudah tidak lagi berfokus hanya pada guru (*teacher-centered*), melainkan lebih berorientasi pada siswa (*student-centered*). Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar. Namun, selama ini pembelajaran di sekolah masih terlalu menekankan aspek kognitif dan minim melibatkan siswa secara aktif. Praktik pembelajaran masih cenderung dikuasai dan didominasi oleh guru, dengan penggunaan metode tradisional seperti diskusi satu arah dan pemecahan masalah yang masih umum diterapkan. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan karena model pengajaran tersebut kurang mampu memotivasi keterlibatan dan minat mereka.

Menurut Wahyudi, dkk (2022) salah satu model pembelajaran yang diduga dapat mengaktifkan dan meningkatkan prestasi belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

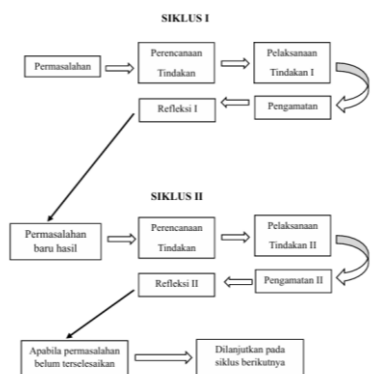
(TGT) Model pembelajaran ini menekankan pada aspek kerjasama dan diskusi kelompok serta permainan akademik. Hal ini dapat merangsang siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa telah aktif dalam mengikuti pembelajaran maka pemahaman siswa akan meningkat dan berdampak juga pada prestasi belajar siswa. Jika hasil belajar siswa baik maka prestasi juga akan meningkat.

Selain model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), media pembelajaran juga dikembangkan. Media pembelajaran ini bermanfaat untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar serta mengajak siswa untuk bermain sembari belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran dengan *model Team Games Tournament* (TGT) adalah media *Educaplay*. Menurut Rosalinda (2024) di era teknologi sekarang ini, proses belajar menjadi lebih mudah berkat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi memberikan keuntungan bagi guru, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan lebih baik.

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. *Educaplay* adalah platform digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngasemlembang dengan subjek siswa kelas IV dengan jumlah 16 terdiri 4 siswa Perempuan dan 12 siswa laki-laki. Pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada di kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat Langkah; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi



Gambar 1. Model spiral PTK (Suhardjono dalam Syaifudin, 2021)

Data diperoleh melalui lembar observasi yaitu lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas dengan bantuan teman sejawat. Untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan instrument tes (*pretest-posttest*). Kemudian seluruh data yang terkumpul dilakukan scoring, ditafsirkan menggunakan kajian teori yang telah dikembangkan. Kriteria refleksi data atau batas target pencapaian peningkatan belajar siswa dikategorikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Presentase Pencapaian	Kualitas Keberhasilan
<50%	Kurang Sekali
50%-54%	Kurang
55%-65%	Cukup
66%-75%	Baik
>75%	Baik Sekali

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), di mana peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay*, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngasemlembang, Kecamatan Ngimbang, Kabupaten Lamongan. Proses pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Aktivitas pembelajaran dari guru dan siswa dicatat dan diamati pada lembar observasi, sementara peningkatan hasil belajar siswa diukur melalui tes yang dilaksanakan di siklus I dan siklus II. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21-22 Mei dan 30-31 Mei 2025.

1. Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dilakukan untuk menilai sejauh mana kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay*. Indikator kegiatan guru yang diamati selama proses pembelajaran dan hasil rata-rata setiap siklus dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 2. Perbandingan Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa hasil observasi guru saat mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* pada siklus I dan siklus II secara keseluruhan dapat dikatakan sangat baik di setiap pertemuan. Pada siklus I, rata-rata aktivitas guru saat mengajar mencapai 59,16%. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya:

- 1) Guru belum optimal dalam memberi penguatan pada saat proses pembelajaran.
- 2) Sebagian siswa belum sepenuhnya memahami materi keragaman budaya di Indonesia sehingga belum mampu mendapatkan hasil belajar diatas nilai KKM.
- 3) Masih banyak siswa yang masih tidak fokus dalam pembelajaran.

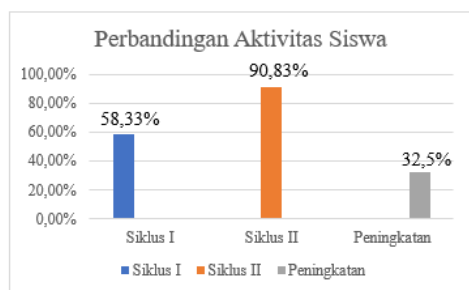
Pada siklus II, hasilnya adalah 90%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam kegiatan guru dalam mengajar dari siklus I dan siklus II sebesar 30,84%. Dengan demikian, aktivitas guru sudah mencapai target yang diharapkan, karena terjadi peningkatan dalam guru mengajar.

Tabel 2. Hasil Tes Belajar Siswa

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Tes Awal	Tes Akhir	Tes Awal	Tes Akhir
1	Rata-rata	57,06	79,3	72,75	84,12
2	Skor tertinggi	85	94	84	96
3	Skor terendah	32	62	51	62
4	Tingkat ketuntasan	25%	56,25%	62,5%	81,25%

2. Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus I dan siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala pada siklus I kemudian diperbaiki di siklus II, berikut ini diagram perbandingan aktivitas siswa siklus I dan siklus II:



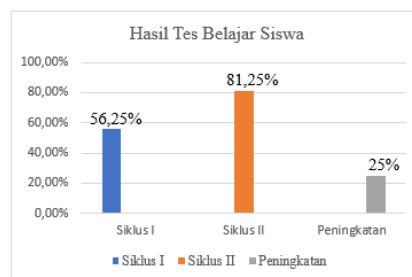
Gambar 3. Perbandingan Aktivitas Siswa

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa hasil pengamatan terhadap siswa selama pembelajaran di siklus I dan siklus II secara umum dapat dikatakan baik pada setiap pertemuan. Pada siklus I, rata-rata aktivitas siswa tercatat sebesar 58,33%, sedangkan pada siklus II, rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 90,83%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebesar 32,5%, yang berarti aktivitas siswa telah mencapai sasaran yang diharapkan, karena terjadi adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahapan tes dalam dua siklus pembelajaran. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,06 pada tes awal menjadi 79,3 pada tes akhir, sedangkan pada siklus II meningkat dari 72,75 menjadi 94,12. Skor tertinggi juga mengalami peningkatan dari 85 menjadi 94 di siklus I dan dari 84 menjadi 96 di siklus II. Begitu pula dengan skor terendah, yang menunjukkan peningkatan dari 32 menjadi 62 pada siklus I dan dari 51 menjadi 62 pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan signifikan, dari 25% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.



Gambar 4. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal siklus I hanya mencapai 25%, sedangkan pada tes akhir meningkat menjadi 56,25%. Pada siklus II, tingkat ketuntasan pada tes awal hanya mencapai 62,5% sedangkan pada tes akhir meningkat lagi menjadi 81,25%. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 25% dalam tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus II, dan target ketuntasan yang diharapkan telah tercapai.

Selama proses penelitian, siswa menunjukkan kepatuhan yang baik terhadap petunjuk guru dalam belajar, sehingga peningkatan hasil belajar terlihat di setiap siklus. Pada siklus I, hasil belajar siswa belum optimal karena banyak siswa yang kurang

berkonsentrasi selama pembelajaran. Namun, pada siklus II, hasil belajar siswa jauh lebih baik, di mana siswa tampak lebih fokus saat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* dan mendengarkan instruksi guru, serta terlibat dalam evaluasi melalui sesi tanya jawab dengan guru.

Hasil analisis dari pertemuan pertama dan kedua di siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Ngasemlemahbang.

Kesimpulan

Observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dilakukan untuk mengukur seberapa baik keterampilan guru dalam mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 59,16% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Jadi, terdapat peningkatan sebesar 30,84% antara siklus I dan siklus II.

Observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dilaksanakan untuk menilai kegiatan yang telah dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Rata-rata hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I adalah 58,33% dan pada siklus II mencapai 90,83%. Oleh karena itu, terdapat peningkatan sebesar 32,5% antara siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* mampu meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Ngasemlemahbang dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus I tercatat sebesar 56,25% dan pada siklus II mencapai 81,25%. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil pembelajaran siswa sebesar 25% dari siklus I ke siklus II.