

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V SDN 060970 Bagan Deli

Patresia Situmorang^{1*}, Robenhart Tamba², Wildansyah Lubis³, Imelda Free Unita Manurung⁴, Yusra Nasution⁵

¹⁻⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Korespondensi: situmorangpatresia@gmail.com

Abstract. This research aims to investigate the effect of cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) with Educaplay media on science learning outcomes of fifth-grade students at SDN 060970 Bagan Deli. The study employed a quantitative method with a Quasi-Experimental design using pretest and posttest with non-equivalent control-group design. The research subjects were 56 fifth-grade students at SDN 060970 Bagan Deli, selected through purposive sampling technique. Based on the research results, the data analysis showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The hypothesis was accepted based on the t-test where $t_{\text{hitung}} = 4.524 > t_{\text{tabel}} = 1.673$, resulting in the rejection of H_0 and acceptance of H_a . The mean score in the control class was 70.53, while the experimental class achieved a mean score of 80.36. The effect size calculation using Cohen's d formula yielded a value of 1.206, which is interpreted as a large effect size. Therefore, it can be concluded that the cooperative learning model TGT with Educaplay media has a significant effect on improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 060970 Bagan Deli.

Keywords: cooperative learning model, TGT, Educaplay, Learning outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 060970 Bagan Deli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment* dengan *pretest and posttest with non-equivalent control-group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 060970 Bagan Deli yang berjumlah 56 orang siswa dengan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa diketahui berdasarkan hasil analisis data nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Syarat hipotesis diterima berdasarkan uji t adalah jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, $t_{\text{hitung}} = 4,524$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,673$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 70,53 dan rata-rata pada kelas eksperimen adalah 80,36. Hasil perhitungan *effect sizes* menggunakan rumus perhitungan *cohen's d*, diperoleh nilai *effect sizes* sebesar 1,206 diinterpretasikan ke dalam Tingkat pengaruh besar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *educaplay* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, TGT, Educaplay, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia dan kemajuan negara sangat bergantung pada pendidikan. Di tengah revolusi industri 4.0, sistem pendidikan menghadapi tantangan signifikan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi yang pesat (Dito dan Pujiastuti, 2021). Pendidik kini dituntut mengembangkan kompetensi mereka untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing secara global.

Kondisi di lapangan menunjukkan berbagai kendala dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Permasalahan utama adalah penggunaan model pembelajaran yang monoton, dimana metode konvensional yang didominasi ceramah masih

digunakan oleh guru. Pendekatan ini sering menyebabkan kebosanan, membuat siswa pasif, serta mengakibatkan hasil belajar yang kurang optimal. Banyak siswa kurang terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran, tidak memperhatikan guru, dan bahkan mengabaikan proses pembelajaran (Yanuar dan Pius, 2023).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menyediakan cara sistematis untuk mengatur proses pembelajaran. (Hendracipta, 2021). Trianto (2015) menekankan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai panduan untuk pembelajaran di kelas, dan Joyce dan Weil (1971) menekankan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi perancang dan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran (Taufiq dkk, 2019).

Media pembelajaran juga memiliki peran krusial sebagai alat penyampai pesan dalam proses pembelajaran. Media yang efektif dapat memicu pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik untuk menciptakan proses belajar yang terencana dan teratur (Nasution, 2017). Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang optimal berdampak langsung pada hasil belajar siswa, yang mencakup perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2013).

Berdasarkan penelitian pendahuluan, siswa menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran berbasis permainan. Untuk mengatasi masalah tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi solusi efektif. TGT menawarkan pendekatan inklusif yang melibatkan seluruh peserta didik dan mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan antusiasme belajar (Erlinda, 2017). Keunggulan TGT meliputi peningkatan kepercayaan diri, motivasi, pemahaman materi, dan interaksi yang lebih dinamis (Fauziyah dan Anugraheni, 2020).

Untuk mengoptimalkan penerapan TGT, media Educaplay dipilih sebagai platform digital interaktif. Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas kombinasi model TGT dan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian Puspitasari dkk. (2023) menunjukkan TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan, sementara penelitian Syarifah dkk. (2024) membuktikan Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 060970 Bagan Deli" menjadi penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

Hipotesis Penelitian

Menurut suharsimi Arikunto (dalam Mulyani, 2021) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap hasil Belajar IPAS kelas V di SDN 1060970 Bagan Deli”.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 060970 Bagan Deli

H_a = Terdapat pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media *Educaplay* Terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 060970 bagan Deli.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metodologi eksperimental untuk menganalisis pengaruh suatu intervensi terhadap variabel dalam konteks yang dikontrol (Sugiyono, 2014, hal. 72). Pendekatan kuantitatif menjadi landasan metodologis utama. Dalam pelaksanaannya, rancangan riset menggunakan model Kuasi Eksperimen dengan desain pretest-posttest melibatkan kelompok kontrol non-ekuivalen. Pemilihan desain ini memungkinkan perbandingan antara hasil evaluasi awal dan akhir dari dua kelompok berbeda. Lokasi penelitian bertempat di SDN 060970 Bagan Deli, berfokus pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V pada periode semester genap tahun akademik 2024/2025.

Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok yang masing-masing berjumlah 28 peserta didik, dengan kelas V-B berperan sebagai kelompok kontrol dan kelas V-C sebagai kelompok eksperimen. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*, yang sebagaimana didefinisikan oleh Anshori dan Iswati (2009, hal. 105), merupakan teknik seleksi sampel di mana tidak semua elemen populasi memiliki peluang yang setara untuk terpilih. Secara spesifik, strategi Sampling Purposive diterapkan, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian didefinisikan sebagai perangkat yang digunakan untuk mengukur berbagai fenomena, baik yang bersifat alamiah maupun sosial yang menjadi fokus observasi (Anshori dan Iswati, 2009, hal. 73). Untuk mendapatkan data yang menyeluruh dan tepat, penelitian ini menerapkan tiga metode pengumpulan data: metode tes, metode observasi, dan metode dokumentasi. Sebelum instrumen tes didistribusikan kepada responden, dilaksanakan

pengujian pendahuluan untuk memastikan kelayakan data yang dihasilkan sebagai bahan penelitian. Beberapa pengujian yang dilaksanakan meliputi:

a) Uji Validitas

Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2014: 353), proses validasi instrumen penelitian dilakukan melalui tahapan konsultasi dengan pakar, dilanjutkan dengan uji coba dan analisis item. Dalam analisis item tersebut, formula korelasi Pearson menjadi dasar perhitungan yang digunakan.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2\} \cdot \{(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara
variabel X dan variabel Y

N = banyaknya siswa

X = nilai hasil uji coba

Y = skor total

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikansi 5% yaitu:

Jika $r_{xy} >$, maka soal dinyatakan valid

Jika $r_{xy} <$, maka soal dinyatakan tidak valid

b) Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan mengevaluasi konsistensi hasil pengukuran. Instrumen dianggap reliabel ketika penggunaan berulang pada objek yang sama menghasilkan data yang konsisten (Anshori dan Iswati, 2009, hal.75). Untuk mengevaluasi tingkat reliabilitas instrumen penilaian, diaplikasikan rumus koefisien Alpha Cronbach sebagaimana dijabarkan oleh Arikunto (2010:239).

$$\alpha = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum \text{Varian valid}}{\text{Varian total}} \right)$$

Keterangan:

k = jumlah butir
yang valid

Varian total = varian dari total

Varian valid = varian dari butir
yang valid

Nilai r -hitung dibandingkan dengan r -tabel dengan taraf signifikansi 5% setelah diperoleh. Menurut kaidah keputusan, jika r -hitung lebih besar dari r -tabel, maka itu reliabel; sebaliknya, jika r -hitung lebih rendah dari r -tabel, maka itu tidak reliabel. Untuk menentukan koefisien reliabilitas instrumen, klasifikasi berikut digunakan:

Tabel 1. Interpretasi Besarnya Koefisien Reliabilitas

Besarnya Koefisien	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
< 0,200	Sangat rendah

(Putri, 2014:58-59)

c) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda suatu butir soal merupakan indikator yang menunjukkan kemampuan soal dalam membedakan kelompok berkemampuan tinggi dari kelompok berkemampuan rendah di antara peserta tes (Purba Y. O dkk, hal. 37). Dalam konteks penelitian ini, analisis daya pembeda diimplementasikan untuk mengidentifikasi peserta didik dengan kapasitas kognitif tinggi dan rendah.

$$D = P_A - P_B$$

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}, P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Boopathiraj dan Chellamani, 2003 (dalam Purba Y. O dkk, h. 37-38)

Keterangan:

Daya Pembeda

B_A menjawab benar kelompok atas

B_B menjawab benar kelompok bawah

J_A jumlah siswa kelompok atas

J_B jumlah siswa kelompok bawah

Kriteria daya pembeda soal merujuk pada (Arikunto, 2006) seperti pada Tabel 3.6 berikut:

Tabel 2. Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
$D < 0,20$	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71- 1,00	Sangat Baik

d) Tingkat Kesukaran

Persentase peserta tes yang menjawab soal dengan benar disebut sebagai tingkat kesukaran soal (dalam Purba Y.O et al., 2021, hlm. 33). Ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang diusulkan oleh Du Bois (dalam Purba Y. O dkk., 2021, h. 27-28) yaitu:

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran item

B = banyaknya siswa yang dapat menjawab dengan betul terhadap butir item

JS = jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar

Semakin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesulitan soal ditafsirkan oleh Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen sebagai berikut (dalam Purba Y. O dkk., 2021, h. 28):

Tabel 3. Kriteria Indeks Kesulitan Soal

Besar Nilai P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sulit
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
Lebih dari 0,70	Mudah

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Uji Prasyarat Instrumen

Terlebih dahulu, instrumen penelitian harus diuji cobakan untuk memastikan memenuhi syarat. Hasil uji prasyarat instrumen berikut:

a. Uji Validitas

Setelah dilaksanakan di SD Negeri 104202 Bandar Setia pada tanggal 13 Februari 2025 yang diikuti oleh 30 orang siswa. Selanjutnya dilakukan uji validitas soal dengan menggunakan rumus korelasi Pearson dan SPSS 27. Apabila hasil r hitung lebih besar dari r tabel (Sig. 0,05) maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Untuk mengetahui r tabel digunakan tabel r product moment dengan jumlah data (N) = 30 yaitu sebesar 0,361 dengan signifikansi 5%. Dari 30 soal pilihan ganda tersebut, sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan layak digunakan dan 10 soal dinyatakan tidak valid dan layak digunakan.

Tabel 4. Ringkasan Data Analisis Validitas Isi Butir Soal

Nomor Soal	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,854	Valid
2	0,361	0,757	Valid
3	0,361	0,713	Valid
4	0,361	0,218	Tidak Valid
5	0,361	0,854	Valid
6	0,361	0,336	Tidak Valid
7	0,361	0,713	Valid
8	0,361	0,757	Valid
9	0,361	0,086	Tidak Valid
10	0,361	0,469	Valid
11	0,361	0,734	Valid
12	0,361	0,655	Valid
13	0,361	0,469	Valid
14	0,361	0,146	Tidak Valid
15	0,361	-0,043	Tidak Valid
16	0,361	0,734	Valid
17	0,361	0,757	Valid
18	0,361	0,734	Valid
19	0,361	0,132	Tidak Valid
20	0,361	0,054	Tidak Valid
21	0,361	0,655	Valid
22	0,361	0,552	Valid
23	0,361	-0,221	Tidak Valid
24	0,361	0,462	Valid
25	0,361	0,531	Valid
26	0,361	0,053	Tidak Valid
27	0,361	0,552	Valid
28	0,361	0,531	Valid
29	0,361	-0,208	Tidak Valid
30	0,361	0,462	Valid

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas yang berkaitan dengan konsep atau objek yang akan diteliti, diamati, dan diukur. Untuk menilai validitas konstruk tersebut, peneliti meminta ahli atau verifikator, yaitu Kepala Laboratorium Biologi dan Dosen FMIPA UNIMED, **Hendro Pranoto, S.Pd., M.Si.**, untuk mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap instrumen yang telah dibuat. Validator tersebut menggunakan lembar validasi yang telah disediakan untuk menilai instrumen penelitian.

c. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan data (pengukuran) yang sama bahkan setelah pengukuran objek yang sama beberapa kali (Anshori dan Iswati, 2009, hlm. 75). Nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5% setelah diperoleh. Aturan pengambilan keputusan mengatakan bahwa jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka itu reliabel; sebaliknya, jika r hitung lebih rendah dari r tabel, maka itu tidak reliabel. Setelah uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan SPSS versi 27, hasilnya ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Realibilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
,734	31

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar 0,734 dari 30 item soal. Karena nilai $KR > 0,70$ atau $0,734 > 0,70$, sehingga item dari soal dikatakan reliabel dimana besarnya koefisien reliabilitasnya ada pada kriteria tinggi.

d. Uji Pembeda Soal

Untuk menentukan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah, uji daya pembeda digunakan. Hasil uji ini dihitung menggunakan SPSS versi 27, dan data yang diperoleh ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Hitung Daya Pembeda

Butir Soal	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1	0,832	Sangat Baik
2	0,723	Sangat Baik
3	0,673	Baik
4	0,150	Jelek
5	0,832	Sangat Baik
6	0,269	Cukup
7	0,673	Baik
8	0,723	Sangat Baik
9	0,017	Jelek
10	0,408	Baik
11	0,697	Baik

12	0,609	Baik
13	0,408	Baik
14	0,083	Jelek
15	-0,109	Jelek
16	0,697	Baik
17	0,723	Sangat Baik
18	0,697	Baik
19	0,061	Jelek
20	-0,013	Jelek
21	0,609	Baik
22	0,497	Baik
23	-0,287	Jelek
24	0,401	Baik
25	0,475	Baik
26	-0,017	Jelek
27	0,497	Baik
28	0,475	Baik
29	-0,271	Cukup
30	0,401	Baik

Dalam penelitian ini, daya pembeda minimal kriteria Baik akan digunakan. Berdasarkan hasil dari 30 butir pertanyaan, daya pembeda untuk masing-masing butir pertanyaan adalah sebagai berikut: 8 butir pertanyaan termasuk dalam kategori kurang, 2 butir pertanyaan termasuk dalam kategori cukup, 15 butir pertanyaan termasuk dalam kategori baik, dan 5 butir pertanyaan termasuk dalam kategori sangat baik, menurut tabel 3.7.

e. Uji Tingkat Kesukaran

Setelah dilakukan uji validitas, realibilitas, dan pembeda soal maka dilakukan pula uji Tingkat kesukaran instrument yaitu untuk mengetahui Tingkat kesukaran dari tiap butir soal. Soal yang layak digunakan adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Dengan menggunakan SPSS versi 27 maka dibawah ini hasil perhitungan Tingkat kesukaran instrument:

Tabel 7. Hasil Hitung Tingkat Kesukaran

No	Angka Indeks Kesukaran Item	Interpretasi
1	0,53	Sedang
2	0,60	Sedang
3	0,57	Sedang
4	0,30	Sulit
5	0,53	Sedang
6	0,63	Sedang
7	0,57	Sedang

8	0,60	Sedang
9	0,30	Sulit
10	0,60	Sedang
11	0,63	Sedang
12	0,50	Sedang
13	0,60	Sedang
14	0,77	Mudah
15	0,27	Sulit
16	0,63	Sedang
17	0,60	Sedang
18	0,63	Sedang
19	0,33	Sedang
20	0,73	Mudah
21	0,50	Sedang
22	0,60	Sedang
23	0,33	Sedang
24	0,63	Sedang
25	0,60	Sedang
26	0,30	Sulit
27	0,60	Sedang
28	0,60	Sedang
29	0,73	Mudah
30	0,63	Sedang

Pada tabel di atas, jumlah total 30 soal, dengan 4 soal dalam kategori sulit, 13 soal dalam kategori sedang, dan 3 soal dalam kategori mudah.

Dari hasil uji validitas, realibilitas, pembeda soal, dan Tingkat kesukaran soal berupa 30 soal pilihan ganda dengan menggunakan SPSS versi 27 maka jumlah soal yang digunakan adalah sebanyak 20 soal yaitu nomor 1, 2, 3,5, 7,8, 10, 11. 12, 13, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 25, 27, 28, dan 30.

Rekapitulasi data hasil belajar IPAS

Berdasarkan perhitungan statistik dengan bantuan SPSS versi 27 diperoleh beberapa nilai pemusatan dan penyebaran data dari hasil pre-test dan post-test. Rekapitulasi data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 8. Rekapitulasi data hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pemusatan dan penyebaran data	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Banyak sampel	28		28	
Nilai minimum	20	65	20	55
Nilai maksimum	60	95	65	85
Rata-rata (mean)	42,14	80,36	40,89	70,54
Varians	113,757	59,127	170,470	72,851
Standar error	2,016	1,453	2,467	1,613
Standar deviasi	10,666	7,689	13,056	8,535
Range	40	30	45	30

Nilai pre-test kelas eksperimen (42,14) lebih tinggi daripada kelas kontrol (40,89), dan nilai post-test kelas eksperimen (80,36) lebih tinggi daripada kelas kontrol (70,54), seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, menurut hasil post-test ini. Nilai rata-rata pre-test dan post-test untuk kelas eksperimen sebesar 38,22, sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 29,65. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media educaplay memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan oleh peneliti dan hanya menggunakan pembelajaran kontekstual tanpa bantuan media pembelajaran yang diberikan oleh guru kelas.

Pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media educaplay

Sebuah model dapat dikatakan berhasil menciptakan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil perbandingan antara *pre-test* dengan *post-test*. Berikut adalah hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Setiap variabel penelitian yang akan dijelaskan membentuk distribusi normal, dan

setiap variabel untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal. Ini dilakukan dengan menggunakan *Statistical Program of Social Science* (SPSS) versi 27 untuk Windows. Dalam kasus-kasus berikut, data dianggap berdistribusi normal jika signifikansinya lebih besar dari 0,05 sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PreTest Kontrol	.950	28	.198
PostTest Kontrol	.948	28	.181
PreTest Eksperimen	.934	28	.076
PostTest Eksperimen	.943	28	.130

a. Lilliefors Significance
Correction

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai sig. *Shapiro-Wilk* yaitu 0,198 untuk *pre-test* kelas kontrol dan 0,076 untuk *pre-test* kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa hasil uji yang diperoleh $> 0,05$ sehingga data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya nilai signifikansi *Shapiro-Wilk posttest* kelas kontrol yaitu sebesar 0,181 dan kelas eksperimen sebesar 0,130 yang menunjukkan bahwa hasil uji yang diperoleh $> 0,05$ sehingga data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Setelah data diketahui berdistribusi normal maka dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan homogenitas data menggunakan SPSS versi 27 diketahui bahwa signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi hasil *posttest* IPAS antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogeny.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji-t untuk menentukan kesimpulan penelitian: H_0 diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Kedua data tersebut homogen, seperti yang

ditunjukkan oleh hasil perhitungan pada kolom variant yang sama diasumsikan *sig. (2-tailed)*.

Hasil belajar IPA peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Educaplay lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar IPA peserta didik yang tidak mendapat perlakuan oleh peneliti. Hasil perhitungan uji-t dengan rumus Uji Sampel T Independen menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$.

4) Uji Pengaruh (effect sizes)

Setelah diperoleh hasil dari uji T, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *educaplay* lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran kontekstual tanpa berbantuan media, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji pengaruh. Uji pengaruh ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang didapatkan dari penggunaan model pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli.

Hasil perhitungan *effect sizes* menggunakan rumus perhitungan *cohen's d*,

$$d = \frac{(M_E - M_C)}{\sqrt{\frac{SD_E^2 + SD_C^2}{2}}}$$

Keterangan:

d = Nilai *cohen's d*

M_E = Mean kelas
eksperimen

M_C = Mean kelas control

SD_E = Standar deviasi kelas
eksperimen

SD_C = Standar deviasi kelas
kontrol

Kriteria yang di usulkan oleh *cohen's d* tentang besar kecilnya ukuran efek adalah sebagai berikut (Rahmandani, 2022, h. 326):

Tabel 11. Kriteria *Effect Size*

Nilai <i>Cohen's d</i>	Kriteria
$0,2 \leq d < 0,5$	Efek Kecil
$0,5 \leq d < 0,8$	Efek Sedang
$0,8 \leq d < 1,3$	Efek Besar
$D \geq 1,3$	Efek Sangat Besar

diperoleh nilai *effect sizes* sebesar 1,206 diinterpretasikan ke dalam Tingkat pengaruh besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe tgt berbantuan media *educaplay* memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan dukungan media Educaplay memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060970 Bagan Deli pada mata pelajaran IPAS. Temuan ini sejalan dengan penelitian Khairunnisa (2024) yang juga menunjukkan efektivitas model TGT berbantuan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV.

Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan pendekatan yang mengedepankan kolaborasi melalui aktivitas permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Trianto (2009), TGT mengorganisir siswa dalam tim-tim heterogen berdasarkan kemampuan, gender, dan latar belakang, dimana setelah guru menyampaikan materi, siswa berkolaborasi dalam kelompok dan kemudian mengikuti kompetisi akademik untuk memastikan semua anggota kelompok menguasai materi. Strategi ini terbukti efektif untuk meningkatkan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Keberhasilan model TGT berbantuan media Educaplay ini dapat dijelaskan melalui Teori Manajemen Beban Kognitif yang dikembangkan John Sweller (1988). Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif membantu mengelola beban kognitif melalui distribusi tugas dan pengembangan pengetahuan secara kolektif. Melalui kerja tim, siswa dapat meminimalisir kelebihan beban kognitif, mengoptimalkan pemrosesan informasi, dan meningkatkan performa belajar mereka. Model TGT menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan dengan tetap mempertahankan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang

memungkinkan siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan serta melibatkan partisipasi dan penghayatan peserta didik secara intensif. Model TGT menjadi pilihan tepat karena mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, pemilihan media yang tepat juga sangat penting karena dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih terlibat dan tidak mudah bosan.

Dalam implementasinya, peneliti membagi kelas eksperimen menjadi 6 kelompok. Sesuai dengan sintaks pembelajaran TGT, setelah kegiatan pembukaan dan penayangan video pembelajaran, siswa berdiskusi untuk mengisi LKPD. Pada tahap turnamen, media Educaplay digunakan sebagai penyedia kuis dan permainan. Setiap tim maju untuk menjawab kuis, dan hasilnya langsung terlihat melalui skor yang muncul setelah penyelesaian kuis. Tim dengan skor tertinggi dan kerja sama terbaik mendapatkan penghargaan.

Media Educaplay dipilih karena memiliki berbagai keunggulan, seperti fitur kata kunci untuk pencarian konten, penyesuaian materi berdasarkan sistem pendidikan di berbagai negara, kemampuan membuat aktivitas pembelajaran kustom, sistem tantangan yang mendorong kompetisi positif, perlindungan privasi anak, penggunaan kode permainan untuk akses aman, serta jangkauan global dengan dukungan multi-bahasa.

Keberhasilan model TGT berbantuan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor. Media Educaplay memberikan visualisasi dan interaktivitas yang membuat materi lebih mudah dipahami. Format permainan dalam TGT membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama, sementara format turnamen menciptakan kompetisi sehat. Kombinasi TGT dan Educaplay juga membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik). Selain itu, media interaktif seperti Educaplay memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

Analisis data menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan model TGT berbantuan media Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hasil uji-t memperlihatkan nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$, yang berarti rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Perhitungan effect sizes menggunakan rumus cohen's d menghasilkan nilai 1,206 yang menunjukkan tingkat pengaruh besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media Educaplay memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli.

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan:

- a. Hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 060970 Bagan Deli T.A 2024/2025 yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *educaplay* pada kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa dengan nilai rata-rata *pretest* 40,89 dan *posttest* 70,53
- b. Hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 060970 Bagan Deli TA 2024/2025 yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *educaplay* pada kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa dengan nilai rata-rata *pretest* 42,14 dan *posttest* 80,36
- c. Berdasarkan hasil analisis statistik yang dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang diintegrasikan dengan platform *Educaplay* menunjukkan dampak yang bermakna. Pengujian normalitas dan homogenitas mengonfirmasi bahwa kedua kelompok memenuhi syarat untuk analisis parametrik. Ketika dilakukan uji t untuk mengevaluasi efektivitas model ini, ditemukan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$. Temuan ini mengakibatkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a), yang menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan berbantuan media *Educaplay* secara nyata meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di SDN 060970 Bagan Deli.
- d. Hasil perhitungan *effect sizes* menggunakan rumus perhitungan *cohen's d*, diperoleh nilai *effect sizes* sebesar 1,206 diinterpretasikan ke dalam Tingkat pengaruh besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe tgt berbantuan media *educaplay* memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan beberapa saran-saran sebagai berikut:

- a. Kepada Pimpinan SD Negeri 060970 Bagan Deli diharapkan dapat secara berkelanjutan memberikan pendampingan dan dorongan kepada tenaga pengajar untuk mengembangkan kemampuan dalam pengaplikasian serta penguasaan berbagai

- pendekatan pedagogis, teknik instruksional, dan metodologi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- b. Bagi pendidik yang mengampu mata pelajaran IPAS disarankan untuk merancang dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang lebih atraktif dan mengundang partisipasi aktif siswa, dengan demikian guru akan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.
 - c. Untuk peneliti berikutnya yang berminat mengembangkan topik serupa, disarankan untuk mengadaptasi pendekatan metodologis yang sama namun diterapkan pada konten pembelajaran atau materi yang berbeda. Hal ini akan memberikan perspektif komparatif yang berharga sebagai bahan evaluasi dalam upaya peningkatan standar dan kualitas penyelenggaraan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M dan Iswati, S. 2009. Buku Ajar: Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP)
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak revolusi industri 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe team game tournament pada mata pelajaran fisika kelas X di SMK dharma bakti lubuk alung. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 49-55.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran Sd. Bandung: Multikreasi Press
- Khairunnisa, Ghina Zakiyah, 205060066 (2024) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS SD (Penelitian Quasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas IV SDN Lembang)*. Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS.
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138-151.
- Mulyani, S.R. 2021. Metodologi Penelitian. Bandung: Widina Bhakti Persada bandung,
- Nasution, W. N. (2017). Strategi pembelajaran. Medan: Perdana Publishing
- Purba, Y.O., Dkk. 2021. Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung

- Puspitasari, D., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Benda Dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 6(2), 125-132.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, h. 72.
- Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63-71.
- Taufiq, A. U., Tina, K. T., & Djafar, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran awareness training terhadap motivasi belajar fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 10-16.
- Trianto, M. P. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. *Jakarta: Kencana*.
- Yanuar, A. P., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Pastoral*, 8, 1-9.
- Yusufhadi Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 458.