Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://kpd.ejournal.unri.ac.id
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN EDUCAPLAY KELAS IV SDN SAMBENG

IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES USING THE TGT TYPE COOPERATIVE MODEL ASSISTED BY EDUCAPLAY GRADE IV SDN SAMBENG

Diah Novitasari[1], Wildan Farih Kurniawan[2], Anna Mariyani[3]
[1-3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Blora
E-mail: diahnovita1493@gmail.com[1], wildanfarih98@gmail.com[2] , annamariyani89@gmail.com[3]

Submitted
16 May 2026

Accepted
16 July 2026

Revised
20 September 2026

Published
30 October 2026

Kata Kunci:
Teams Games Tournament; Educaplay; IPAS

Keyword:
Teams Games Tournament; Educaplay; Natural and Social Sciences

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membahas penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan menggunakan media Educaplay dan untuk memastikan apakah penerapan model tersebut meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat. Rumusan masalah penelitian ini terdiri dari dua bagian: (1) bagaimana menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan educaplay untuk merencanakan pelajaran sains tentang materi keragaman budaya, dan (2) bagaimana hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya setelah menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan Educaplay. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Tono Suwartono, yang dilakukan dalam dua siklus siklus I dan siklus II. 25 siswa kelas empat dari SDN Sambeng menjadi subjek penelitian. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament dengan bantuan Educaplay dapat secara progresif meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar pada setiap siklus pembelajaran. Pada siklus II, seluruh siswa 100% memenuhi KKTP yang telah ditetapkan sebesar 70, namun pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat menjadi 88%, atau 22 siswa, yang mencapai KKTP. Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament yang dikombinasikan dengan Educaplay untuk pengajaran ilmiah materi keragaman budaya di kelas IV SDN Sambeng telah berhasil meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa

Abstract

The purpose of this study is to discuss the use of the Teams Games Tournament learning model with Educaplay media and employing the model improves the learning outcomes of grade pupils. The study's problem formulation consists of two parts: (1) how to use the TGT cooperative model with Educaplay to plan science lessons and (2) how the students' learning outcomes on cultural diversity material are after using the Teams Games Tournament cooperative model with Eeducaplay. Tono Suwartono's classroom action research (PTK), which was conducted in two cycles cycle I and cycle II was the research methodology employed. Twenty-five fourth-graders from SDN Sambeng served as the study's subjects. The study's findings show that using the Teams Games Tournament model with Educaplay's help may raise engagement, comprehension, and learning outcomes in each learning cycle. In cycle II, all students 100% met the KKTP of 70, but in cycle I, student learning outcomes climbed to 88%, or 22 students, achieving the KKTP. Based on the study's findings, it can be said that using the Teams Games Tournament model in conjunction with Educaplay for instruction on cultural diversity content in class IV SDN Sambeng has been successful in raising engagement, comprehension, and learning outcomes.

Citation :
Novitasari D., Kurniawan, W.F.,, & Mariyani, A. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas IV SDN Sambeng. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 5* (4), 533-542. DOI: **https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542**

Copyright©2026 Diah Novitasari, Wildan Farih Kurniawan, Anna Mariyani

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS di kelas empat SDN Sambeng masih menghadapi beberapa kendala yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru menjadi salah satu penyebab menurunnya hasil belajar, karena siswa yang tidak fokus selama pelajaran akan kesulitan memahami materi yang disampaikan (Firdaus, Hidayati, Hamidah, Rianti, & Khotimah, 2023). Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang beragam sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang fokus mengikuti pelajaran. Kondisi pembelajaran IPAS di kelas empat SDN Sambeng, beberapa siswa tampak kurang antusias, mengobrol dengan teman sebangku, melamun, dan kurang aktif dalam diskusi dan kegiatan tanya jawab.

Permasalahan hasil belajar siswa terlihat dari rendahnya pencapaian nilai siswa pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil tes dan wawancara dengan guru kelas empat SDN Sambeng, yaitu Ibu Warsini, S.Pd., pada tanggal 16 Desember 2025, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai target KKTP yang telah ditetapkan. Sebanyak 25 siswa, 17 siswa telah mencapai KKTP dengan persentase 68%, sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai KKTP dengan persentase 32% karena memperoleh nilai di bawah 70. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran IPAS. Hasil belajar yang buruk ini berdampak pada keterlibatan siswa yang seringkali pasif, yang meliputi keengganan untuk berpartisipasi dalam percakapan dan mengajukan pertanyaan (Tahir & Arbiyanti, 2025). Ketidakmampuan siswa untuk memahami gagasan dasar merupakan bukti bahwa hal ini menyebabkan pembelajaran yang kurang menarik dan pemahaman yang buruk.

Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa keterbatasan pembelajaran sebelumnya adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang tidak secara aktif melibatkan siswa. Guru sering menggunakan metode konvensional, sehingga interaksi antar siswa tidak berkembang secara optimal. Lebih jauh lagi, penggunaan media pembelajaran digital interaktif jarang digunakan, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Padahal, siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan, kerja kelompok, dan aktivitas yang menarik dan interaktif. Karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung menikmati bermain dan mencoba hal-hal baru memberikan peluang besar untuk menghubungkan pembelajaran sains dengan aktivitas yang menarik dan menyenangkan (Adawiyah, Nuryolanda, Abdi, Astuti, & Aida, 2025).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Educaplay. Penerapan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi, motivasi, dan pengembangan diri siswa dengan mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran (Tayibu & Faizah, 2021). Pendekatan pembelajaran kooperatif ini sangat menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk saling mendukung, berdebat, dan berbagi tanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan keterampilan komunikasi, pendekatan pembelajaran kooperatif ini memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran melalui interaksi antar teman sebaya.

Pemilihan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) karena dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan keterampilan kognitif dalam memahami materi pelajaran dengan menekankan kolaborasi siswa melalui sistem permainan yang menyenangkan. Model Teams Games Tournament memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih santai sambil mendorong tanggung jawab, persaingan sehat, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Margareta &

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542

Manalu, 2023). Melalui sesi tanya jawab yang kompetitif, model pembelajaran Teams Games Tournament juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mendorong koneksi kelompok, dan menghasilkan pembelajaran yang menarik sekaligus membina hubungan dan interaksi yang sehat.

Penggunaan media Educaplay dipilih karena menawarkan berbagai sumber daya dan latihan interaktif untuk membantu proses pembelajaran (Fernanda, Anna, & Susanti, 2024). Untuk membantu siswa memahami topik, Educaplay menyediakan berbagai aktivitas interaktif, termasuk permainan memori, teka-teki silang, kuis, dan permainan katak lompat. Selain itu, media Educaplay dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa. Manfaat Educaplay meliputi desainnya yang menarik, kemudahan penggunaan, dan kemampuan untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa (Nurmaizura et al., 2024).

Educaplay membantu guru menyajikan materi dengan cara yang beragam dan inovatif, menjadikan pembelajaran menyenangkan dan bermakna. Platform ini juga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi. Media Educaplay adalah alat interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Amalia, Ulfa, & Zahro, 2024). Educaplay mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan membantu guru dalam menyajikan materi animasi dengan teks dan suara. Melalui proyek kelompok, percakapan, dan permainan, konten keragaman budaya dan konsep turnamen permainan tim kooperatif memungkinkan pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan mempromosikan toleransi terhadap perbedaan sosial.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Fahri Padli & Irfan, 2024). Penelitian lain juga mengungkapkan bawa penerapan model Teams Games Tournament dapat membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan dan pertandingan antar kelompok sehingga siswa menikmati proses pembelajaran (Adiputra & Heryadi, 2021). Penelitian (Rahmi, Nurhasanah, & Husniati, 2025) juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan selama proses pembelajaran berlangsung suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Teams Games Tournament berbantuan Educaplay dapat memotivasi siswa agar berperan aktif dan kolaboratif dalam berdiskusi kelompok, sehingga meningkatkan hasil belajar IPAS siswa (F. R. Putri, Pratiwi, & Wati, 2024). Namun, penelitian yang secara khusus menggabungkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament berbantuan media Educaplay dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di sekolah dasar kelas empat masih terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya sebagian besar hanya mengkaji penerapan Teams Games Tournament atau Educaplay secara terpisah, sehingga diperlukan penelitian yang mengintegrasikan keduanya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Educaplay pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya di kelas empat SDN Sambeng. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Educaplay.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Tono Suwartono (Suwartono, 2024)yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model PTK dipilih karena penelitian ini untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa secara langsung melalui penerapan model

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542

kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu oleh Educaplay pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya. Penelitian ini dilakukan di SDN Sambeng, Kecamatan Todanan, Kabupaten Blora pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Maret–April 2026. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas empat yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, perangkat pembelajaran, media Educaplay, lembar observasi, dan instrument tes evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu oleh Educaplay dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Langkah-langkah aksi pada siklus I dimulai dengan penyampaian materi keragaman budaya, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, implementasi permainan edukatif menggunakan fitur "katak lompat" pada Educaplay, pemberian penghargaan kelompok, dan evaluasi pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan belum mencapai KKTP, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, guru meningkatkan pendampingan kelompok, memperjelas instruksi permainan, dan menggunakan "permainan memori" pada Educaplay agar siswa lebih aktif dan memahami materi lebih dalam. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dan tes jawaban singkat yang diberikan di akhir setiap siklus. Jumlah pertanyaan evaluasi adalah 10 pertanyaan pilihan ganda dan 10 pertanyaan jawaban singkat yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran materi keragaman budaya. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini meliputi kemampuan siswa untuk menjelaskan makna keragaman budaya, menyebutkan bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia, mengidentifikasi manfaat keragaman budaya, dan menunjukkan sikap menghormati perbedaan budaya. Kriteria keberhasilan kegiatan pada siklus I adalah minimal 85% siswa mencapai (KKTP), sedangkan pada siklus II 100% siswa mencapai KKTP, dengan skor ≥ 70.

Tabel 1. Indikator Pencapaian

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Pencapaian Siklus I	Indikator Pencapaian Siklus Ii
1.	Ketuntasan hasil belajar	80% siswa mencapai nilai di atas KKTP	100% siswa mencapai nilai di atas KKTP
2.	Rata-rata nilai hasil belajar	Rata-rata nilai kelas 80% meningkat	Rata-rata nilai kelas 100% meningkat
3.	Pemahaman materi keanekaragaman budaya	80% siswa mampu menjawab soal dengan benar	100% siswa mampu menjawab soal dengan benar
4.	Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok TGT	80% siswa aktif berdiskusi	100% siswa sangat aktif berdiskusi
5.	Partisipasi siswa dalam permainan Educaplay	80% siswa berpartisipasi dengan baik	100% siswa berpartisipasi dengan sangat baik
6.	Kerja sama antar anggota kelompok	80% siswa menunjukkan kerja sama yang baik	100% siswa menunjukkan kerja sama yang sangat baik
7.	Keberanian siswa bertanya dan menjawab	80% siswa berani bertanya dan menjawab	100% siswa percaya diri bertanya dan menjawab
8.	Peningkatan hasil dan aktivitas belajar	Terjadi peningkatan dari pra-siklus ke siklus I	Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validasi data dilakukan menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknis untuk memastikan validitas data yang diperoleh. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Rumus untuk persentase penyelesaian pembelajaran siswa adalah:

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar} = \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Cara menghitung rata-rata nilai siswa:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata nilai siswa
$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa
N = jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Educaplay pada Materi IPAS Keanekaragaman Budaya

Para siswa merespons dengan baik terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), yang dimungkinkan melalui educaplay. Karena mereka belum pernah menggunakan paradigma ini sebelumnya, para siswa menunjukkan minat yang besar sepanjang proses pembelajaran. Tiga sintaksis digunakan dalam implementasi model Teams Games Tournament: yang pertama adalah penyajian konten, yang kedua adalah pembuatan dan diskusi kelompok, dan yang ketiga adalah permainan, sintaks keempat penghargaan kelompok, dan sintaks kelima evaluasi pembelajaran. Sintaks pertama yaitu penyajian materi. Guru menjelaskan materi keanekaragaman budaya kepada siswa, mengingat Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat beragam.

Instruktur membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari lima siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda saat mereka memasuki tahap kedua dari model turnamen permainan tim, yaitu pembentukan kelompok dan diskusi. Untuk mempersiapkan mereka menghadapi permainan, guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok, berpartisipasi dalam percakapan, dan menjelaskan konten keragaman budaya yang telah mereka pelajari satu sama lain. Permainan "katak lompat" digunakan dalam Siklus I dan permainan "mengingat" dalam Siklus II dari tingkat sintaksis ketiga, yang melibatkan permainan yang dibantu oleh educaplay. Kelompok dengan poin terbanyak diberi hadiah oleh guru di kelas berikutnya. Setelah menggunakan model turnamen permainan tim yang dibantu educaplay, sintaksis kelima adalah penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh instruktur untuk memastikan tingkat pemahaman siswa.

Dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam percakapan sepanjang permainan untuk menemukan jawaban yang benar, model turnamen permainan tim yang dibantu educaplay menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang. Melalui kompetisi yang konstruktif dan ramah, setiap kelompok bertujuan untuk mencetak poin

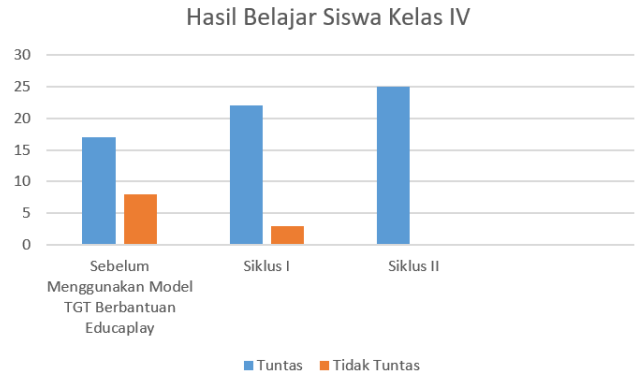
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542

terbanyak. Untuk mendukung siswa yang kesulitan melalui kolaborasi dan berbagi informasi, siswa berkolaborasi dalam kelompok dan saling membantu dalam menjawab soal.

2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Educaplay

Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Educaplay, siswa kelas empat di SD Sambeng (SDN Sambeng) meningkatkan hasil belajar mereka dalam topik sains, khususnya tentang keragaman budaya. Nilai dan pemahaman mereka terhadap konten keragaman budaya juga menunjukkan peningkatan ini. Menurut survei terhadap 25 siswa kelas empat, nilai rata-rata hanya 35 sebelum menerapkan model Teams Games Tournament dengan Educaplay, tetapi meningkat menjadi 70 setelah implementasinya. Jumlah siswa yang mencapai nilai tertinggi (100) meningkat dari tiga menjadi enam setelah implementasi model Teams Games Tournament dengan Educaplay, yang menunjukkan peningkatan ini.

Menurut hasil belajar siswa dari siklus pertama penelitian, 88% siswa, atau 22 siswa, telah memenuhi Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 12%, atau 3 siswa, belum. Meskipun temuan ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang cukup baik, namun masih jauh dari tujuan yang diharapkan, sehingga siklus selanjutnya perlu ditingkatkan. Ke-25 siswa berhasil menyelesaikan KKTP pada siklus kedua penelitian, yang menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa terbaik dicapai melalui penggunaan pendekatan pembelajaran turnamen permainan tim yang dibantu educaplay. Dapat dikatakan bahwa model turnamen permainan tim yang dibantu educaplay yang digunakan dalam penelitian ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan karena data ini menunjukkan bahwa tujuan minimal KKTP, yang ditetapkan pada 70, tidak hanya tercapai tetapi juga terlampaui.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Pembahasan

Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Educaplay

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Educaplay menunjukkan respons positif dari siswa kelas IV SDN Sambeng. Selama proses pembelajaran, siswa memperlihatkan ketertarikan dan keterlibatan dalam kegiatan penyajian materi, diskusi kelompok, serta permainan edukatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggabungan aktivitas belajar kelompok dan permainan interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542

Penerapan TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui interaksi dengan teman sekelompok. Pembentukan kelompok heterogen mendorong siswa untuk saling bertukar informasi, menjelaskan materi, dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Proses tersebut mencerminkan prinsip pembelajaran kooperatif, khususnya ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi antarsiswa, dan keterampilan sosial (Hasanah & Himami, 2021). Dengan demikian, kegiatan kelompok tidak hanya berorientasi pada pencapaian skor, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman melalui kolaborasi.

Penggunaan Educaplay dalam tahap permainan turut memberikan variasi aktivitas pembelajaran. Permainan interaktif seperti *Frog Jump* pada siklus I dan *Memory* pada siklus II memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan berdasarkan materi keanekaragaman budaya. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk mengingat kembali informasi, mendiskusikan jawaban, dan berkompetisi secara sehat dengan kelompok lain. Hal ini sejalan dengan Syifa, Apriliya, dan Alia (2025) yang menjelaskan bahwa Educaplay menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini memperlihatkan bahwa model TGT dan media Educaplay memiliki fungsi yang saling melengkapi. TGT mengatur pola interaksi dan kerja sama antarsiswa, sedangkan Educaplay menyediakan aktivitas permainan sebagai sarana penerapan materi yang telah dipelajari. Kombinasi keduanya memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas kognitif dan sosial secara bersamaan. Oleh karena itu, penerapan TGT berbantuan Educaplay relevan untuk pembelajaran IPAS, khususnya materi keanekaragaman budaya yang membutuhkan pemahaman terhadap berbagai bentuk perbedaan dalam kehidupan masyarakat.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Educaplay

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Educaplay. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan nilai rata-rata siswa dari 35 pada kondisi awal menjadi 70 setelah penerapan tindakan. Selain itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai 100 meningkat dari tiga menjadi enam siswa. Perubahan ini menunjukkan adanya perkembangan penguasaan materi keanekaragaman budaya setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan Educaplay.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada siklus I, sebanyak 22 dari 25 siswa atau 88% telah mencapai KKTP, sedangkan tiga siswa atau 12% belum mencapai kriteria tersebut. Pada siklus II, seluruh siswa berhasil mencapai KKTP. Perubahan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran pada siklus kedua memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus pertama. Perbaikan proses pembelajaran antarsiklus menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam memahami peningkatan tersebut.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik model TGT yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi melalui penjelasan guru, diskusi kelompok, dan permainan akademik. Ketika siswa berdiskusi, mereka memperoleh kesempatan untuk mengulang materi, mengklarifikasi pemahaman, dan memperoleh penjelasan dari teman sebaya. Selanjutnya, permainan Educaplay memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahaman melalui pertanyaan interaktif. Rangkaian aktivitas tersebut dapat membantu siswa

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542

mengingat dan memahami materi keanekaragaman budaya dengan lebih baik.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Suardin, Hamiyani, dan Fazila (2023) yang menjelaskan bahwa model TGT menggabungkan kegiatan akademik dan kompetisi antarsiswa melalui sistem permainan dan pemberian poin. Model tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga berkaitan dengan konsep hasil belajar sebagai perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam aspek pengetahuan dan pemahaman terhadap materi (Yeni, Putri, & Setiawati, 2022).

Karakteristik siswa sekolah dasar juga perlu diperhatikan dalam menjelaskan hasil penelitian ini. Siswa kelas IV cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang melibatkan pengalaman konkret, interaksi sosial, dan aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya (Hidayatulloh, Kurniati, & Maimunah, 2023). Oleh karena itu, penggabungan diskusi kelompok dengan permainan interaktif dapat menjadi pendekatan yang sesuai untuk membantu siswa memahami materi keanekaragaman budaya. Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengolah informasi melalui aktivitas bersama teman sekelompok.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penerapan model TGT berbantuan Educaplay menunjukkan potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS tentang keanekaragaman budaya. Peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar memperlihatkan perkembangan penguasaan materi selama pelaksanaan pembelajaran. Namun, hasil ini perlu dipahami sesuai dengan konteks penelitian, yaitu pembelajaran pada satu kelas yang terdiri atas 25 siswa. Karena penelitian tidak menggunakan kelas pembanding, peningkatan tersebut belum dapat digunakan untuk memastikan kontribusi masing-masing komponen, baik model TGT maupun media Educaplay, secara terpisah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian tindakan kelas (PTK) mengungkapkan bahwa siswa kelas empat di SD Sambeng (SDN Sambeng) memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif, turnamen permainan tim, dan media educaplay pada mata pelajaran sains tentang keragaman budaya. Saat siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, kegiatan pendidikan, dan persaingan antar kelompok yang konstruktif, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan menarik. Kerja sama siswa dalam kelompok juga meningkat sebagai hasil dari berbagi informasi dan saling membantu. Penggunaan educaplay untuk melaksanakan paradigma pembelajaran kooperatif, turnamen permainan tim, meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai siswa meningkat dari 35 sebelum intervensi menjadi 70 setelah implementasi model, yang menunjukkan hal ini. Prestasi belajar siswa meningkat menjadi 100%, atau seluruh 25 siswa, pada siklus kedua setelah mencapai 88% pada siklus pertama, atau 22 siswa. Hasil belajar siswa tentang keragaman budaya meningkat dengan model pembelajaran kooperatif, turnamen permainan tim, dan educaplay.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, A., Nuryolanda, I., Abdi, N. L. P., Astuti, N. W., & Aida, S. N. (2025). Strategi Pembelajaran IPA yang Menyenangkan: Menumbuhkan Rasa Penasaran Siswa SD. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, *2*(1), 158–169. https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i1.32

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, *5*(2), 104. https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542

Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, T., Alfina, N., Sitepu, S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran di Abad 21. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*, *16(4)*, 941.

Amalia, G. S. P., Ulfa, A., & Zahro, S. K. (2024). *Pembelajaran Menulis Teks Berita Menggunakan Media Educaplay*. *2*(3), 306–312.

Anak Agung, N. Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, *2*(2), 356–364. https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868

Angelia, N. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Musik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Multidisciplinary Indonesian Center Journal*, *1*, 255–260. Retrieved from https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo

Anwar, S., & Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(1), 355–373. https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913

Damayanti, H., Waskitoningtyas, R. S., & Yuniarti, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 114–121. https://doi.org/10.36277/defermat.v7i2.480

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A. K., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran S. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Fahri Padli, M., & Irfan, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Takalar (Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve the Science Learning Outcome. *PINISI JURNAL OF EDUCATION*, *0*, 104–118. Retrieved from http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Fernanda, N., Anna, R., & 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).

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 105–113.

Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(2), 339–349. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184

Hamzah, Y. K. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(3), 1171. https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1171-1178.2021

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. *1*(1), 1–13.

Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 123–127.

Kuniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N. L., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 18–32.

Kurniawan, F. A., Darsinah, & Ernawati. (2023). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Citra Bakti*, *10*, 636–649.

Magdalena, I., Yoranda, D. O., Destri, S., & Billah, S. (2021). Pentingnya Memahami Karakteristik

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v5i4.533-542
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 5 Number 4 October 2026, Pg. 533-542

Siswa Sekolah Dasar Di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 7–17. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611

Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajs IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, *1*(3), 24–33.

Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Fardiansyah, Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Educaplay pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *5*(2), 173–179. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i2.321

Piska Ayu Andira, Andriani Utami, Mirli Astriana, & Ahmad Walid. (2022). Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, *11*(1), 46–57.

Purnasari, P. D., Sumarni, M. L., & Sadewo, Y. D. (2022). Pendampingan Pemilihan Model Pembelajaran Ditinjau Dari Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, *12*(1), 75. https://doi.org/10.26858/publikan.v12i1.31856

Putri, D. A. (2023). *Model Pembelajaran: Peningkatan Proses Pembelajaran*. https://doi.org/10.31219/osf.io/c9q3u

Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(4), 331–340.

Putri, M., & Jasiah. (2025). Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, *2*(2), 103–112.

Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2), 1116–1122. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349

Rahmi Aulia, D., Ma'wa, J., & Alim, J. A. (2024). Analisi Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dinda Aulia Rahmi. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 35–41. Retrieved from https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.2970

Rauf, I., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pedagogika*, *4*(2), 163–183. https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1354

Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, *1*, 242–248. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195

Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, *3*(4), 4437–4446.

Suwartono, T. (2024). Penelitian Tindakan Kelas: Antara Teori Dan Praktek. *Jurnal Pijar Mipa*, *5*(2). https://doi.org/10.29303/jpm.v5i2.166

Syifa, S. F., Apriliya, S., & Alia, D. (2025). *Pemanfaatan Media Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD*. *11*(April), 156–165.

Tahir, B. A. L., & Arbiyanti, F. (2025). Manajemen Kelas Berbasis Diskusi: Strategi Peningkatan Keterlibatan dan Prestasi Belajar. *Usman DJurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, *16*(2), 1–23.

Tayibu, N. Q., & Faizah, A. N. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Metode Penemuan Terbimbing Setting Kooperatif. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *10*(1), 117–128. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.728

Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, *10*(2), 133–140. https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591