

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar PPKn

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah tindakan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk memperoleh ide, pemahaman, dan pengetahuan baru. Belajar juga disebut sebagai proses penting yang dialami oleh seseorang untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik melalui pengalaman. Menurut Sihombing (2021), belajar adalah suatu kegiatan yang terjadi melalui adanya interaksi nyata dari lingkungan yang memengaruhi pada pemberian pengalaman tertentu kepada pembelajar. Tujuan mendasar dari belajar itu sendiri adalah untuk mengasah kecerdasan dan memperluas cara berpikir. Dari sudut pandang behaviorisme, tujuan belajar adalah perubahan perilaku. Hasil belajar dianggap berhasil jika seseorang menunjukkan respons yang berbeda terhadap stimulus yang sama setelah melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dipelajari siswa selama proses belajar. Menurut Zulfa Winanda (2021), hasil belajar adalah suatu tingkah laku yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan siswa dari yang tidak

mengerti menjadi mengerti, peningkatan kompetensi mereka, dan memperoleh wawasan baru melalui pengajuan berbagai pertanyaan inovatif. Sedangkan menurut Aulia & Sontani (2018), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk mengingat berbagai fakta dan informasi yang telah didapat selama proses belajar, serta mencakup kemampuan siswa dalam menyampaikan pengetahuan yang diperoleh melalui berbagai kegiatan belajar, baik secara lisan maupun tertulis, seperti mengerjakan soal-soal latihan.

Hasil belajar adalah semua pencapaian yang diperoleh oleh siswa berdasarkan penilaian yang telah ditentukan sebelumnya oleh kurikulum lembaga pendidikan (Mustakim & Nuralan, 2020). Hasil belajar juga biasa disebut dengan hasil akhir. Hasil akhir ini dapat berupa berwujud skor evaluasi dari pengajar yang kemudian ditulis oleh peserta didik ketika pelajaran selesai. Proses pemberian nilai ini akan memberikan informasi tentang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dan pendidik. Adanya penilaian yang diberikan kepada peserta didik setiap akhir aktivitas belajar mengajar bisa membantu guru untuk mendidik peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar dengan cara yang lebih baik lagi. Penilaian juga akan membantu guru dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang lebih baik lagi. Hasil belajar inilah yang

akan menjadi acuan guru dalam mendesain pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan pemaparan oleh beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan capaian akhir dari proses belajar, di mana individu memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan baru melalui interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar terwujud dalam tingkah laku nyata seperti peningkatan kemampuan mengingat fakta, mengomunikasikan pengetahuan secara lisan atau tulis, dan menyelesaikan soal melalui latihan. Secara keseluruhan, hasil belajar tidak hanya menjadi acuan evaluasi guru untuk perbaikan desain pembelajaran selanjutnya, tetapi juga mengasah kecerdasan, memperluas cara berpikir, dan mendorong perubahan perilaku positif melalui pengalaman berkelanjutan.

b. Aspek-aspek Hasil Belajar

Prihartono (2021) menyatakan bahwa ada tiga aspek hasil belajar, yaitu: a) Ranah afektif merupakan ranah yang mencakup sikap, minat, emosi, perasaan, dan nilai-nilai; b) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup aktivitas mental atau otak. Ada enam tingkatan di bidang ini, termasuk pengetahuan, penerapan, pemahaman, sintesis, analisis dan evaluasi; c) Ranah psikomotorik adalah ranah yang mencakup perilaku motorik, keterampilan motorik atau kemampuan fisik individu.

Menurut Febriani (2017) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain utama. Pertama adalah ranah kognitif yang berkaitan dengan aspek intelektual seperti pengetahuan hingga penilaian. Kedua, ranah afektif yang menyentuh sisi emosional termasuk sikap dan minat. Terakhir adalah ranah psikomotor yang menitikberatkan pada penguasaan keterampilan fisik dan kemampuan teknis.

Pada penelitian ini difokuskan pada satu aspek utama yaitu ranah kognitif yang mencakup aktivitas mental siswa mulai dari tingkat pengetahuan hingga evaluasi atau penilaian pada siswa. Secara mendalam, aspek kemampuan yang dikaji dalam penelitian ini mencakup seluruh tahapan proses berpikir dalam ranah kognitif yaitu meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga kemampuan mencipta.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran, tentunya terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa. Slameto (2021) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek jasmaniah seperti kondisi kesehatan dan fisik, aspek psikologis yang meliputi kecerdasan, minat, bakat, serta motivasi, hingga faktor kelelahan fisik maupun

psikis yang berpotensi menurunkan dorongan belajar. Sementara itu, faktor eksternal bersumber dari lingkungan luar peserta didik, yang terdiri dari lingkungan keluarga seperti pola asuh dan kondisi ekonomi, lingkungan sekolah yang mencakup metode pembelajaran, kurikulum, serta interaksi sosial, dan lingkungan masyarakat seperti pengaruh teman sebaya serta media massa.

Menurut Djamarah (2015), hasil belajar siswa ditentukan oleh kolaborasi empat faktor utama, yaitu faktor lingkungan, instrumental, fisiologis, dan psikologis. Faktor lingkungan mencakup aspek alam serta sosial budaya yang memberikan pengaruh signifikan terhadap dinamika belajar, sementara faktor instrumental berkaitan dengan ketersediaan kurikulum, sarana prasarana, serta kehadiran tenaga pendidik yang mendukung pencapaian tujuan institusional. Ketiga, faktor kondisi fisiologis seperti pemenuhan gizi yang baik dan optimalnya fungsi panca indra sangat krusial agar siswa tidak cepat lelah dan mampu menyerap pelajaran dengan efektif. Terakhir, faktor psikologis yang bersifat internal meliputi minat, bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif menjadi penentu utama yang menggerakkan intensitas belajar, di mana kekuatan faktor internal ini sering kali lebih dominan daripada dukungan faktor eksternal dalam menentukan keberhasilan akademik siswa.

d. Pengertian PPKn

Menurut Octariana (2019) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertindak sebagai rumpun keilmuan yang memikul tanggung jawab kebangsaan dalam rangka mengoptimalkan kecerdasan kehidupan masyarakat. Saidurrahman (2018) juga menyatakan bahwa PKn adalah demokrasi pendidikan yang mempunyai tujuan guna menyiapkan warga masyarakat mampu dalam berpikir secara kritis dan bersikap secara demokratis melalui kegiatan membangun kesadaran bagi generasi muda tentang pentingnya demokrasi sebagai bentuk kehidupan masyarakat yang mampu melindungi dan menjamin hak-hak seluruh warga masyarakat.

PPKn memegang peran penting dalam mengasah kepribadian dan menstimulasi pemahaman kewarganegaraan generasi muda di Indonesia. Pentingnya pendidikan kewarganegaraan terletak pada perannya dalam menciptakan pembelajaran yang mendalam serta internalisasi nilai-nilai budaya. Mengingat fungsinya dalam mengarahkan perilaku peserta didik agar selaras dengan ideologi Pancasila, mata pelajaran ini menjadi instrumen yang sangat krusial. Menurut Rizqiyani (2022) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter peserta didik yang memahami dan berkomitmen untuk menjalankan hak

serta kewajibannya sebagai rakyat yang baik, cerdas dan berkarakter, juga salah satu disiplin ilmu yang krusial dalam kurikulum.

Menurut Miswandi (2018) tujuan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diimplementasikan kepada peserta didik untuk digunakan dalam dinamika kehidupan nyata. Secara umum mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan yang sama dengan konsep membangun tatanan masyarakat yang berkembang meliputi penanaman sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab sosial (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*), penguasaan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan berpartisipasi aktif (*civic competence and civic responsibility*) (Hakim, 2019).

Berdasarkan pemaparan oleh beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan sebuah mata pelajaran yang wajib diberikan kepada seluruh peserta didik dengan tujuan untuk mencerdaskan bangsa, membentuk karakter kewarganegaraan, serta menyiapkan warga negara yang kritis, demokratis, cerdas, dan bertanggung jawab. Mata pelajaran PPKn ini berfokus pada internalisasi nilai-nilai Pancasila, pemahaman hak dan kewajiban,

serta pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kewarganegaraan agar selaras dengan kehidupan sehari-hari.

e. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PPKn

Ruang lingkup mata pelajaran PPKn untuk jenjang sekolah dasar secara garis besar terbagi ke dalam delapan dimensi diantaranya:

1) Persatuan dan kesatuan bangsa

Aspek pertama adalah persatuan dan kesatuan bangsa, yang mencakup pentingnya hidup rukun meskipun berbeda, bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia, mencintai lingkungan, berpartisipasi dalam bela negara, memperingati sumpah pemuda, menjaga keutuhan NKRI, serta memiliki sikap positif terhadap NKRI.

2) Norma, hukum, dan peraturan

Aspek yang kedua yaitu berbagai jenis norma, hukum, dan peraturan. Aspek ini membahas mengenai aturan di sekolah, tata cara di rumah, kebijakan pemerintah daerah, norma yang berlaku di masyarakat, aturan hukum nasional, hingga pengenalan sistem peradilan nasional dan internasional.

3) Hak Asasi Manusia (HAM)

Aspek ketiga adalah hak asasi manusia. Aspek ketiga ini mencakup hak dan kewajiban individu dalam masyarakat, instrumen hukum HAM di tingkat nasional dan internasional,

hak dan kewajiban anak, penghormatan dan perlindungan HAM. Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga HAM di Indonesia sangat dijunjung tinggi.

4) Kebutuhan warga Negara

Aspek yang keempat yaitu kebutuhan warga negara. Aspek ini yang mempelajari cara menjaga harga diri sosial, pelestarian budaya gotong royong, kebebasan berserikat/berorganisasi, hak berpendapat, menghargai mufakat, optimalisasi prestasi diri, serta kesetaraan derajat sosial warga negara.

5) Konstitusi Negara

Aspek kelima adalah konstitusi negara. Aspek ini membahas sejarah hukum tata negara yang pernah berlaku di Indonesia, peristiwa proklamasi, penyusunan UUD 1945, serta korelasi mutlak antara dasar negara dengan teks konstitusi.

6) Kekuasaan dan Politik

Aspek yang keenam yaitu kekuasaan dan politik Aspek ini membahas struktur birokrasi pemerintahan dari tingkat desa, kecamatan, daerah (otonomi daerah), hingga pusat, serta menganalisis sistem politik demokrasi, pembentukan masyarakat madani, budaya politik, dan peran pers merdeka.

7) Ideologi Pancasila

Aspek yang ketujuh yaitu dasar negara. Aspek ini mengkaji tentang historiografi pembentukan Pancasila sebagai fondasi negara, fungsi dan posisi Pancasila sebagai panduan hidup, aplikasi nilai-nilai luhurnya dalam keseharian, serta pemahaman Pancasila sebuah ideologi yang terbuka dan siap menerima perubahan.

8) Globalisasi

Aspek yang kedelapan yaitu globalisasi. Aspek globalisasi ini membahas arah kebijakan luar negeri Indonesia di era keterbukaan, dampak globalisasi di ruang lokal, jalinan relasi internasional, struktur organisasi global, serta evaluasi komparatif terhadap fenomena globalisasi.

f. Indikator Hasil Belajar PPKn

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2019) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah ini menjadi bagian utama yang dipelajari karena berkaitan dengan penguasaan materi secara intelektual.

Pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas IV sekolah dasar (fase B) ranah kognitif menekankan kemampuan berpikir terkait

pemahaman, pengenalan, serta penalaran tentang pancasila. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2019) ranah kognitif mencakup beberapa tingkatan, yaitu: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*).

Ranah kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi pancasila dalam diriku meliputi:

1) Mengingat (*remember*)

Siswa diharapkan dapat menyebutkan fakta dasar terkait pancasila, seperti menghafal urutan lima sila pancasila beserta simbol-simbol pancasila.

2) Memahami (*understand*)

Siswa diharapkan dapat menjelaskan makna atau arti dibalik simbol dan nilai yang terkandung dalam pancasila, misalnya menjelaskan makna simbol pohon beringin melambangkan persatuan bangsa Indonesia yang utuh dan kuat di bawah naungan negara.

3) Menerapkan (*apply*)

Siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai pancasila dalam situasi nyata, seperti menunjukkan sikap hormat kepada teman yang berbeda agama saat beribadah atau menunjukkan perilaku jujur saat mengikuti ujian di kelas.

4) Menganalisis (*analyze*)

Siswa diharapkan mampu membedakan berbagai perilaku berdasarkan kesesuaiannya dengan sila-sila Pancasila, seperti menganalisis pentingnya musyawarah dalam menentukan jadwal piket kelas atau membedakan sikap gotong royong dengan sikap individualis.

5) Mengevaluasi (*evaluate*)

Siswa diharapkan mampu menilai dan memberikan pendapat terhadap perilaku yang sesuai atau tidak sesuai dengan norma Pancasila, misalnya memberikan argumen mengapa tindakan perundungan (*bullying*) bertentangan dengan nilai Pancasila yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab.

6) Mencipta (*create*)

Siswa diharapkan mampu membuat karya kreatif atau gagasan baru yang mempromosikan nilai Pancasila, seperti membuat poster ajakan untuk menjaga kerukunan antar teman atau menyusun kesepakatan kelas yang mencerminkan nilai demokrasi dan keadilan.

2. Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model pembelajaran merupakan instrumen kursial suatu di kelas karena berfungsi sebagai pemandu agar skenario belajar berjalan secara sistematis, runut, dan terarah (Albina 2022).

Seorang guru memanfaatkan model pembelajaran untuk mendukung kelancaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang secara terstruktur dan terarah, dengan demikian proses belajar akan menjadi bermakna serta menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Menurut Setyaningrum (2024) pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar berkelompok yang distingsinya terletak pada penempatan siswa sebagai subjek utama (*student-centered*) yang bertanggung jawab atas penguasaan materi mereka sendiri, sementara pendidik murni berperan sebagai fasilitator kelas. *Cooperative learning* adalah suatu strategi dalam belajar dan mengajar yang mengedepankan pada sikap kolaboratif dengan pembentukan kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 2-5 untuk saling memotivasi dan saling membantu agar tujuan dapat tercapai secara maksimal (Sapmawati, 2021). Model pembelajaran kooperatif sering berperan sebagai model utama dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini melibatkan pembelajaran kelompok kecil heterogen yang mendorong kerjasama, tanggung jawab individu, dan interaksi positif antar siswa.

Tujuan dari model *cooperative learning* adalah untuk mengkomunikasikan siswa belajar, menghindari sikap persaingan dan rasa individualitas siswa, khususnya bagi siswa yang

berprestasi rendah dan tinggi (Ali, 2021). Menurut Prihatmojo (2021) pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena mereka merasa memegang kendali dan andil langsung dalam proses instruksional, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar lebih baik.

Berdasarkan pemaparan oleh beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah strategi yang efektif menekankan kerja kelompok heterogen untuk menciptakan proses belajar bermakna dan terstruktur. Pendekatan ini berbeda dari kerja kelompok biasa karena menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan tanggung jawab penuh, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

b. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT (Teams Games Tournament)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang disusun untuk meningkatkan semangat peserta didik, dalam model ini peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan yang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya (Manalu & Margareta, 2023). Menurut Prihatmojo & Rohmani (2020) *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model kooperatif generasi awal dari Johns Hopkins yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, dengan karakteristik utama

mengutamakan keaktifan kelompok di mana setiap individu mengemban tanggung jawab menyelesaikan misi timnya. Model *TGT* mengintegrasikan elemen kompetisi dan kolaborasi, sehingga sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus terstruktur. Pendekatan ini didalamnya ada bentuk permainan yang dapat memicu antusiasme siswa untuk lebih mendalami materi pelajaran.

Mulyani (2021) menjelaskan bahwa *TGT* sangat relevan diterapkan di jenjang sekolah dasar karena siswa pada usia ini masih berada pada tahap perkembangan yang menyukai kegiatan bermain. Guru dapat menyisipkan kuis dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Kegiatan kelompok serta turnamen mendorong siswa mendalami materi agar berhasil menjawab pertanyaan dalam permainan, sehingga model *TGT* ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar baik dari sisi kognitif maupun keterampilan sosial.

Berdasarkan pemaparan oleh beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah pendekatan kooperatif yang menggabungkan kolaborasi kelompok, kompetisi melalui permainan, dan turnamen untuk meningkatkan semangat dan partisipasi aktif peserta didik. Model *TGT* sangat efektif untuk siswa sekolah dasar sebab pendekatan ini dirancang adaptif terhadap preferensi dan tahapan tumbuh

kembang peserta didik yang masih berada dalam fase bermain. Adanya kuis kelompok dan turnamen dalam model ini dapat mendorong pemahaman materi mendalam, sehingga meningkatkan hasil belajar kognitif serta keterampilan sosial siswa.

c. Tahapan-tahapan Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Model pembelajaran pasti memiliki tahapan atau sintaks yang menjadi pedoman utama bagi guru dalam melaksanakan proses mengajar di kelas. Tahapan-tahapan ini memastikan pembelajaran berjalan terstruktur dan efektif. Menurut Sururi & Wahid (2022) tahapan model *cooperative learning* tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) yaitu 1) guru memulai proses belajar dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta memberikan semangat kepada peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar, 2) *teams*, peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok belajar yang heterogen, terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan yang beragam, 3) *games*, guru membimbing peserta didik melalui permainan berbasis pertanyaan yang telah disiapkan, 4) *tournament*, kompetisi antar kelompok sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik, 5) rekondisi tim, yaitu penataan ulang kelompok berdasarkan perolehan skor.

Menurut Silaban (2024) tahapan-tahapan dari model *cooperative learning* tipe *TGT* terdiri dari lima tahapan yaitu:

1) Presentasi kelas (*Class presentations*)

Guru menjelaskan memaparkan pokok materi dan indikator ketercapaian secara klasikal, di mana siswa diwajibkan menyimak secara saksama sebagai modal awal mengikuti tahapan berikutnya.

2) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membentuk kelompok heterogen berdasarkan kemampuan peserta didik. Pembagian kelompok terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Pembentukan kelompok ini dirancang untuk berdiskusi, mengoreksi kekeliruan jawaban, dan saling membantu menguasai materi sebagai persiapan menghadapi turnamen. untuk

3) Permainan (*Games*)

Permainan dalam model *TGT* ini dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman peserta didik melalui pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. Kegiatan ini dimainkan oleh tiga peserta didik yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik diminta untuk memilih kartu pertanyaan dan menjawabnya. Peserta didik yang memberikan jawaban benar akan mendapatkan skor, yang kemudian dikumpulkan untuk kelompok.

4) Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen atau pertandingan merupakan komponen integral dari struktur pembelajaran *TGT*. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan setelah penyampaian materi selesai, sebagai puncak evaluasi kompetitif antar siswa dari berbagai kelompok.

5) Penghargaan Kelompok

Setelah pertandingan selesai, guru mengumumkan kelompok pemenang berdasarkan skor yang didapat. Setiap kelompok berhak atas hadiah jika rata-rata skornya mencapai kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Pemberian penghargaan ini bertujuan meningkatkan motivasi peserta didik serta proses pembelajaran tidak monoton.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Tipe TGT*

Model *cooperative learning* tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya sangat efektif untuk diterapkan, terutama untuk siswa sekolah dasar. Kelebihan utamanya adalah kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perpaduan elemen permainan dan kompetisi turnamen. Pendekatan ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Menurut Rahmawati (2023) model ini *cooperative learning* tipe

TGT mampu mengoptimalkan energi dan rasa ingin tahu anak melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti permainan dan kuis berbasis tim. Hal ini, menjadikan pembelajaran tidak hanya menjadi kewajiban, tetapi juga pengalaman yang dinanti-nantikan oleh siswa.

Menurut Adiputra & Heryadi (2021) model *cooperative learning* tipe *TGT* memiliki beberapa kelebihan utama yaitu 1) memperluas pengetahuan siswa melalui berbagi informasi dan pengalaman dalam kegiatan kelompok, 2) mengembangkan sikap menghargai orang lain, baik saat diskusi maupun saat berkompetisi dalam turnamen, terutama karena setiap siswa mungkin memiliki perbedaan pandangan, 3) mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih menyukai permainan, 4) membuat siswa lebih semangat dalam belajar, karena siswa akan termotivasi untuk memenangkan disetiap permainan, 5) pengetahuan yang diperoleh tidak hanya datang dari guru, melainkan juga dari diskusi kolaboratif untuk bisa menjawab soal dalam permainan dan turnamen, 6) pemberian penghargaan bagi tim yang berhasil bisa untuk acuan siswa dalam belajar lebih giat.

Dibalik beberapa kelebihannya model *cooperative learning* tipe *TGT* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah proses belajar dengan model *TGT* ini membutuhkan waktu

untuk membentuk kelompok, kerja tim, dan pelaksanaan turnamen, yang semuanya harus dikelola dengan efisien agar tidak mengganggu alokasi waktu pelajaran lain, serta model ini menuntut keterampilan manajemen kelas yang tinggi dari guru (D. A. Putra et al., 2021). Hal ini, menunjukkan bahwa menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada menggunakan model lain pada saat proses pembelajaran.

Hanifa & Budiman (2023) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) yaitu saat proses pembelajaran seringkali tidak semua siswa terlibat aktif atau berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat, waktu yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran terkadang tidak mencukupi, dan suasana kelas berpotensi menjadi tidak kondusif apabila guru kurang mampu dalam mengelola kelas dengan baik.

3. Media *Educaplay*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang mampu meningkatkan mutu pendidikan dalam setiap proses pembelajaran. Menurut Nurfadhillah (2021) media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan

pendidikan atau pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yang lebih baik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memadukan pesan-pesan pembelajaran atau informasi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik (Emiyati & Kurniawan, 2022). Kehadiran media pendidikan ini dapat memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran oleh guru secara efektif, sehingga materi tersebut mudah dicerna oleh siswa dan tidak disajikan dalam format teks yang berpotensi menimbulkan kebosanan pada siswa. Peran media pembelajaran menjadi krusial dalam proses pembelajaran, di mana media tersebut tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu, melainkan sebagai komponen integral dari sistem pendidikan dan pengajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu memunculkan minat dan motivasi baru siswa, dan merangsang aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan oleh beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi antara guru dan peserta didik untuk penyampaian sebuah materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan esensial sebagai sarana integral dalam proses pendidikan. Media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi penyampaian

materi secara efektif dan efisien, sehingga mudah dicerna siswa tanpa menimbulkan kebosanan tetapi juga membangkitkan minat, motivasi, serta aktivitas belajar yang optimal bagi siswa.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Wati (2019) ragam media menjadi empat yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu 1) media visual, jenis media pembelajaran ini dapat diamati secara langsung melalui indera penglihatan, 2) media audio, jenis media pembelajaran ini dirancang untuk diterima melalui indera pendengaran, yaitu telinga dengan mengandung materi pembelajaran, 3) media audio visual, jenis media ini dapat dilihat dari indera penglihatan dan dapat didengar oleh indera pendengaran.

Menurut Satrianawati (2018) terdapat beberapa media visual yang penggunaannya melalui indera penglihatan yaitu media grafis seperti gambar, media papan dan media visual tiga dimensi (3D). Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis diantaranya yaitu 1) berdasarkan teknologi, dibagi menjadi dua yaitu tradisional dan teknologi, 2) berdasarkan stimulus yang dimunculkan seperti objek, suara langsung dan rekaman audio, 3) berdasarkan indera, memiliki ciri-ciri berdasarkan suara, visual dan gerak (Aghni, 2018).

c. Pengertian Media *Educaplay*

Educaplay bukanlah satu-satunya media pembelajaran seperti video atau buku, melainkan platform yang dirancang untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif berupa game edukatif. Menurut Nafisah & Bakhtiar (2022) *educaplay* adalah semacam alat atau platform online yang memungkinkan guru merancang permainan dan alat bantu permainan edukasi gratis melalui hasil yang kreatif dan profesional. *Educaplay* sebagai media pembelajaran bisa diakses lewat aplikasi mobile di Android dan App Store, serta melalui situs web di komputer. Pembuatannya dilakukan dengan verifikasi akun di situs *educaplay*, dan aktivitas ini dapat dikerjakan orang lain melalui kode join atau tautan yang dibagikan.

Educaplay adalah sebuah media online yang menyediakan banyak game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik, sehingga mereka dapat memperkuat materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, serta memberikan berbagai alat atau perangkat yang bisa digunakan oleh guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan efektif. (Batitusta & Hardinata, 2024). *Educaplay* menyediakan berbagai jenis kegiatan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang dapat disesuaikan dengan materi PPKn. *Educaplay* berfungsi sebagai media pembelajaran yang memudahkan guru atau pendidik

menyusun permainan interaktif, sehingga siswa bisa belajar secara menyenangkan. Platform global ini telah menyebar luas di lebih dari 30 negara, di mana pengguna bisa merancang serta mendistribusikan konten pendidikan berbasis multimedia. Komunitasnya berkembang pesat, mencakup lebih dari 10 juta anggota dengan hampir satu juta game yang dapat diakses.

Berdasarkan pemaparan oleh beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *educaplay* merupakan platform online inovatif untuk menciptakan game edukatif interaktif yang memudahkan guru merancang aktivitas pembelajaran menarik seperti kuis dan teka-teki silang. *Educaplay* berfungsi sebagai media pembelajaran fleksibel yang mendukung kreativitas pendidik melalui tools gratis dan berbagi konten via kode join atau tautan, sehingga siswa belajar lebih efektif sambil bermain.

d. Manfaat Media *Educaplay*

Penerapan media *educaplay* berdampak positif pada guru terutama dalam peningkatan strategi pembelajaran serta kemudahan mengatur pengelolaan kelas yang lebih efektif. Menurut Utami & Wibawa (2023) melalui media *educaplay* ini tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran namun juga mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. *Educaplay* menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif karena menarik siswa untuk

lebih aktif pada pembelajaran yang menyenangkan (Fitriyana & Rosy, 2024).

Banyak sekali manfaat dari penggunaan media digital *educaplay*. Menurut Wardani (2025) melalui fitur interaktif yang ada dalam media *educaplay* guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta pemahaman siswa. Media *educaplay* juga menyediakan beragam permainan pendidikan interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memperkuat pemahaman materi pembelajaran (Rifaldin et al., 2024).

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Educaplay*

Media *educaplay* memiliki beberapa keunggulan yang tidak hanya terletak pada kemampuannya menyediakan beragam aktivitas interaktif, tetapi juga fleksibilitasnya dalam menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Menurut Utami & Wibawa (2023) media *educaplay* memiliki kelebihan yaitu dapat membantu siswa berpikir kreatif dan melibatkan mereka dalam bermain bersama teman-teman selama proses belajar mengajar.

Media *educaplay* mampu menyediakan desain yang menarik dan konten permainan yang disesuaikan dengan kognitif siswa, hal ini menjadikan *educaplay* berhasil membuat siswa untuk lebih menyukai kegiatan proses pembelajaran (Anwar & Jasiah, 2025). Menurut Dianita (2024) *educaplay* sebagai media pembelajaran

memiliki kelebihan dalam melatih berpikir kritis siswa, membuat proses belajar lebih menarik, memungkinkan siswa mengekspresikan pemahaman secara bebas, mendorong tantangan diri, mendukung belajar mandiri, mampu mengasah berbagai keterampilan, serta dalam penggunaannya mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan mudah memahami pelajaran yang diajarkan.

Dibalik beberapa kelebihannya media *educaplay* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah membuat ketergantungan pada internet, karena penggunaan media secara online untuk mengaksesnya harus terhubung dengan sinyal internet jika tidak terhubung dengan internet maka pengguna tidak bisa mengakses media online tersebut. Menurut Páez-Quinde (2022) platform media *educaplay* memiliki beberapa kelemahan, seperti 1) aktivitas dikte memerlukan mikrofon dan speaker, 2) input keyboard yang salah sedikit saja bisa mengurangi nilai, 3) file terunduh tidak dapat diubah kembali, 4) beberapa jenis aktivitas dibatasi penggunaannya.

f. Langkah Penggunaan Media *Educaplay*

Educaplay merupakan salah satu platform edukasi yang memerlukan serangkaian proses pembuatan akun hingga terdapat pemilihan fitur game yang ingin dicoba. Menurut Fatiha (2025) ada empat cara dalam penggunaan media *educaplay* yaitu pembuatan

akun *educaplay*, pembuatan aktivitas edukasi, membagikan aktivitas kegiatan kepada siswa, dan melihat hasil serta analisis kinerja siswa.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan media *educaplay* diantaranya yaitu: 1) langkah pertama, membuka chrome dan akses situs resmi *educaplay* di <https://www.educaplay.com/>, 2) langkah kedua, silahkan pilih *log in* jika sudah memiliki sebuah akun, jika belum maka silahkan pilih *sign up* menggunakan *email* atau akun *google* untuk membuat akun terlebih dahulu, 3) ketika sudah masuk ke laman berikutnya, pilih ikon “*new game*” yang berada di sebelah kanan atas, 4) pilih jenis game yang akan diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran, 5) masukkan beberapa pertanyaan atau soal yang akan dijadikan kuis, jangan lupa atur opsi kuis di kolom *option*, *information*, dan *preview*, 6) setelah menyelesaikan pembuatan kuis, tekan opsi “*publish*” untuk mengunggah kuis yang telah dibuat, 7) tekan opsi “*my games*” untuk share link kuis kepada siswa, 8) tekan ikon berbagi yang ada di sebelah kanan kuis yang telah dibuat, 9) langkah terakhir, salin link kuis yang telah dibuat, dan link siap untuk dibagikan kepada siswa (Adelia, 2025). Fitur dalam media *educaplay* terbagi menjadi dua yaitu fitur premium dan fitur free (gratis), sehingga bagi pengguna yang tidak berlangganan ada batasan dalam penggunaannya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil studi pustaka yang telah dilaksanakan peneliti mengutip penelitian yang dilaksanakan sebelumnya agar menjadi acuan, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Patresia Situmorang (2025) menjelaskan tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V SDN 060970 Bagan Deli”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan 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. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model TGT berbantuan media *educaplay*, sementara perbedaanya terdapat pada fokus mata pelajaran dan jenjang kelas di sekolah dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Janah (2025) menjelaskan tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 20 Indarung Kota Padang”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar PKN peserta didik kelas IV SD Negeri 20 Indarung Kota Padang. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model *cooperative learning*, fokus mata

pembelajaran, dan fokus jenjang yang diteliti. Perbedaan dengan penelitian ini adalah kombinasi antar model *cooperative learning* dengan media *educaplay*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Meidani (2025) menjelaskan tentang “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Educaplay* Terhadap Kepuasan Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kepuasan belajar IPAS. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model TGT berbantuan media *educaplay*, sementara perbedaannya terdapat pada fokus utamanya yaitu pada pengaruh hasil belajar dan pengaruh kepuasan belajar, serta fokus mata pelajarannya juga berbeda.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Reta & Sari (2025) menjelaskan tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan model PBL berbantuan media *educaplay* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media *educaplay* sebagai alat bantu interaktif dan fokus

utama yang diukur yaitu hasil belajar, sementara perbedaannya terdapat pada model pembelajaran yang digunakan.

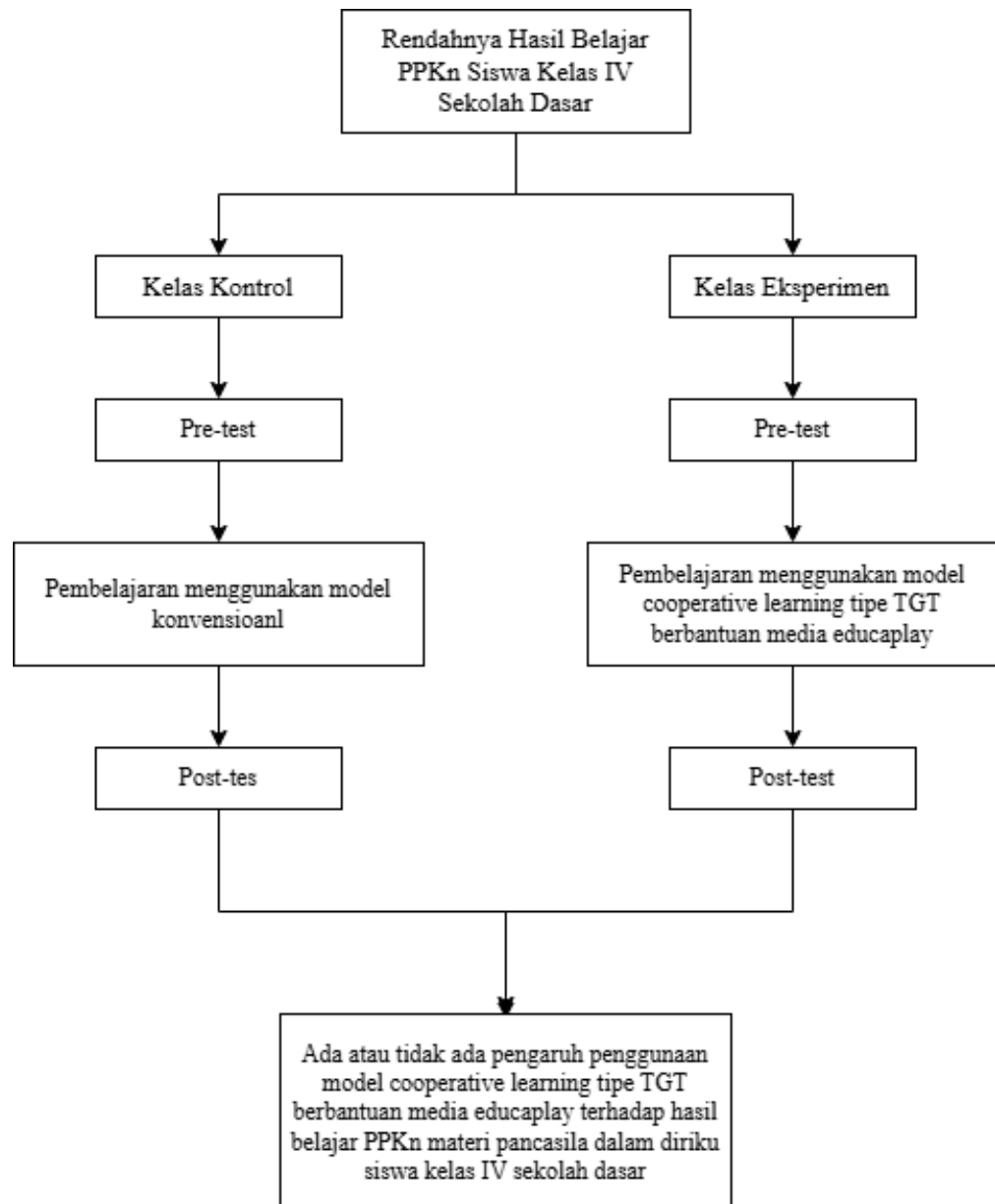
5. Penelitian yang dilakukan oleh Winatha & Mulbasari (2025) menjelaskan tentang “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media *educaplay* sebagai alat bantu digital dan fokus utama yang diukur yaitu hasil belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada penggunaan model pembelajaran, fokus mata pelajaran, dan fokus jenjang sekolah yang diteliti.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian pada tahap observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas IV Sekolah Dasar masih rendah. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Penyebab lain dari rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital.

Model *cooperative learning* tipe *TGT* dipilih karena dianggap mampu mendorong siswa untuk bekerja sama dan berbicara dalam

kelompok. Model ini juga menggunakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Sementara itu media *educaplay* dipandang mampu mendukung aktivitas yang interaktif bagi siswa, dan mampu menyediakan berbagai desain menarik sesuai kognitif siswa sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn siswa, sehingga hasil belajar yang awalnya rendah dapat meningkat secara signifikan. Untuk mempermudah pemahaman hubungan antar variabel, kerangka berpikir ini dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara atau perkiraan tentang hubungan antara variabel penelitian adalah definisi hipotesis. Hipotesis ini akan diuji secara empiris untuk mengetahui kebenarannya, dengan

demikian hipotesis penelitian berperan sebagai panduan dalam penelitian kuantitatif yang membantu peneliti dalam menentukan arah analisis data, serta pengambilan kesimpulan berdasarkan bukti empiris (Syahroni, 2022).

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ho = Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar PPKn materi pancasila dalam diriku siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Ha = Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar PPKn materi pancasila dalam diriku siswa kelas IV Sekolah Dasar.