

## Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Educaplay* dalam Pembelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar

Agus Tiara Nur Khasanah ✉, Universitas PGRI Madiun  
Hartini, Universitas PGRI Madiun  
Sesaria Prima Yudhaningtyas, Universitas PGRI Madiun

✉ [tiaranurkhasanah@gmail.com](mailto:tiaranurkhasanah@gmail.com)

---

**Abstract:** *This study was motivated by observations at SDN Klagenserut 01, which showed low IPAS learning outcomes due to the dominance of lecture methods that made students passive and unmotivated. Out of 14 third-grade students, only half achieved the minimum passing criterion of 70. This study aims to describe the application of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Educaplay media in improving students' understanding. The approach used was descriptive qualitative with a phenomenological study design. Data were collected through interviews and observations, then validated using source and technique triangulation. The results of the study showed that the application of TGT with Educaplay successfully created more active, enjoyable, and participatory learning. Students appeared enthusiastic about participating in discussions, interactive quizzes, and tournaments, which had a positive impact on their understanding of ecosystem concepts. Additionally, this model also developed social skills, cooperation, and a sense of responsibility among students. However, the study identified some challenges, such as time constraints and differences in digital proficiency. Despite this, these obstacles can be overcome through intensive guidance and adjustments to the activity flow. These findings are expected to serve as a reference for planning more innovative and effective learning experiences.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Educaplay, IPAS learning*

---

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di SDN Klagenserut 01 yang menunjukkan rendahnya hasil belajar IPAS akibat dominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Dari 14 siswa kelas III, hanya setengah yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 70. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan desain studi fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi, kemudian divalidasi menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dengan Educaplay berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa tampak antusias mengikuti diskusi, kuis interaktif, serta turnamen, yang berdampak positif pada pemahaman konsep ekosistem. Selain itu, model ini juga mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan rasa tanggung jawab antar siswa. Namun, penelitian menemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan digital. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dan penyesuaian alur kegiatan. Temuan ini diharapkan menjadi referensi dalam perencanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

**Kata Kunci:** Teams Games Tournament, Educaplay, Pembelajaran IPAS



## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sebagian besar memengaruhi perkembangan kognitif siswa. Pendidikan sangat penting untuk menjadi dasar dalam mendidik anak bangsa, terutama pada sikap dan kognitifnya. Jenjang SD termasuk dalam fase memberikan pendidikan mendasar yang sangat penting, oleh karena itu membutuhkan perhatian yang lebih pada jenjang SD. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayah, 2023), menurutnya mengeksplorasi bagaimana pendidikan dapat memengaruhi perkembangan manusia dalam berbagai bidang, termasuk kepribadian dan kehidupan, dalam pendidikan sekolah dasar. Dalam mempersiapkan manusia untuk masa depan, pendidikan memiliki pengaruh yang kuat. Pendidikan adalah usaha terencana untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa agar mampu beraktualisasi di lingkungannya melalui proses pembelajaran (Wayan et al., 2020). Belajar berlangsung seumur hidup dan melibatkan perubahan perilaku secara terus-menerus, yang dipengaruhi oleh motivasi, emosi, dan sikap hingga terbentuk perilaku yang diharapkan. Unsur penting pembelajaran mencakup manusia sebagai subjek belajar, kebutuhan sebagai pendorong, dan lingkungan sebagai sarana belajar yang mendukung tercapainya tujuan.

Capaian pembelajaran agar bisa tercapai harus didukung oleh model, media, metode, penilaian, siswa, guru, dan lingkungan, maka proses pembelajaran harus memiliki hubungan pendidikan yang timbal balik. Banyak faktor baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar ketika konteks tempat siswa terlibat, dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik diperlukan untuk mendukung hasil belajar (Ansya, 2023). Penerapan strategi, metodologi, pendekatan, dan proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang utuh. Dengan memanfaatkan model pembelajaran, pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai pendidik, instruktur memiliki pengaruh besar pada proses pembelajaran. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat atau yang selaras dengan materi yang diajarkan (Sulolipu et al., 2023). Selain memberikan instruksi kepada siswa, peran guru juga mencakup mengarahkan, mendidik, dan membina kegiatan belajar mereka. Lingkungan belajar mengajar yang baik akan tercipta apabila guru mampu menguasai kelas. Menurut (Rosyada, 2024), guru dapat memanfaatkan berbagai model pembelajaran, antara lain role playing, contextual learning, cooperative learning, dan lain-lain, untuk meningkatkan proses pembelajaran

Model pembelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan pemahaman dapat membantu siswa memecahkan masalah dengan lebih mudah, menemukan informasi yang berharga, dan menerapkan pengetahuan tersebut pada proyek yang memajukan pendidikan mereka. Menurut (Rosyada, 2024), siswa akan lebih mudah memahami pelajaran jika mereka terus meningkatkan kemampuan pemahaman mereka, untuk meningkatkan kemampuan pemahaman, kreatif, dan imajinatif selama proses pembelajaran juga dapat ditingkatkan melalui latihan. Penelitian ini berfokus pada kemampuan intelektual, yaitu kemampuan siswa dalam memberikan wawasan terhadap kesulitan yang berkaitan dengan tema yang dibahas dan mengatasi berbagai tantangan belajar guna memengaruhi kemampuan pemahaman siswa. Kemampuan pemahaman dapat dikembangkan dengan berbagai metode, baik di rumah maupun di kelas, salah satunya dalam mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS berupaya meningkatkan literasi sains pada semua siswa, baik saat ini maupun di masa mendatang. Menurut (Rosyada, 2024), pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus memberikan siswa pengetahuan langsung sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan yang diperlukan dan melakukan penyelidikan ilmiah terhadap lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS sangat penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan bertanya, partisipasi aktif, kesadaran diri, kesadaran lingkungan, serta pengetahuan dan pemahaman tentang ide-ide ilmiah. Banyak siswa yang

menganggap bahwa pembelajaran IPAS membosankan dan tidak menarik. Pemahaman siswa yang menurun dapat terjadi karena anggapan seperti itu terus berlanjut. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menggabungkan proyek kelompok yang menyenangkan dengan menggunakan model dan media yang tepat. Oleh karena itu peneliti akan membahas tentang model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Educaplay.

Model TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan salah satu model kooperatif yang efektif dengan membentuk tim dan mengadakan kompetisi dalam bentuk permainan, di mana siswa saling berkompetisi untuk berkontribusi terhadap skor tim tanpa mengakui adanya perbedaan dalam peran (Nurhikmawati et al., 2024). Permainan tim, pertandingan, dan hadiah kelompok merupakan bagian utama dari konsep TGT ini. Model pembelajaran TGT dapat menginspirasi siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung. Siswa cenderung tidak mudah menyerah dan lebih terlibat. Menurut (Paramitha & Zulherman, 2022), model ini dapat membantu siswa merasa lebih terhubung satu sama lain dan mendorong partisipasi yang lebih besar dari mereka. Model pembelajaran TGT membutuhkan tim pembelajaran yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan jenis kelamin, dan tingkat keterampilan yang berbeda-beda. Menurut (Asiva Noor Rachmayani, 2015), bentuk model pembelajaran TGT melibatkan siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain menggunakan model pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa (Karisma et al., 2023). Media pembelajaran menjadi sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan tujuan agar memudahkan proses pembelajaran (Rohima, 2023). Media yang digunakan oleh peneliti yaitu media digital educaplay.

Observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Klagenserut 01, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS diantaranya guru kurang inovatif dalam menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional ceramah. Hal itu membuat siswa sulit untuk memahami materi (Amaliyah, 2021). Penerapan model ini bersifat satu arah dan memberikan sedikit kesempatan siswa untuk aktif. Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran IPAS menjadikan siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena merasa bosan dan terkesan kurang menyenangkan, siswa memilih-milih teman dalam mengerjakan soal berkelompok, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Selain itu, diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPAS pada siswa kelas 3 belum mencapai target yang sudah ditentukan. Hal ini dapat diketahui dari assesmen sumatif semester 1 tahun Pelajaran 2024/2025. Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang digunakan di SDN Klagenserut 01 pada mata pelajaran IPAS yaitu 70. Dari 14 siswa kelas tiga, hanya tujuh yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 7 lainnya tidak memenuhi kriteria ketuntasan. Diperlukan teknik yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan (Kardiyanto et al., 2024) dapat diperoleh informasi bahwa penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan TGT tanpa integrasi media digital, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut yang menggunakan media Educaplay dalam pembelajaran TGT dengan yang tidak menggunakan media tersebut. Peneliti mengambil judul tentang "Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Educaplay Dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas III Sekolah Dasar". Peneliti memilih model *Teams Games Tournament* dengan dukungan media Educaplay karena memiliki beberapa manfaat, antara lain memupuk kerja sama siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa, yang akan membuat interaksi di kelas lebih menarik dan menyenangkan. Bermain sambil belajar dapat

dilakukan dengan menggunakan paradigma kompetisi permainan tim. Menurut (Aulia & Aji, 2024), permainan memiliki kekuatan untuk membangkitkan minat siswa, yang akan mendorong mereka dan membuat mereka ingin belajar, hal tersebut yang akan memengaruhi pemahaman siswa.

## **METODE**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada studi fenomenologi untuk memahami pengalaman siswa dalam pembelajaran. Menurut Moleong (Nasir et al., 2023) studi fenomenologi merupakan penyelidikan ilmiah yang menyelidiki suatu kejadian yang dialami oleh seseorang, sekelompok orang, atau sekelompok makhluk hidup. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Klagenserut 01, yang merupakan sekolah dasar dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Dalam rangka mengumpulkan data yang relevan, peneliti menggunakan dua teknik utama, yaitu wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman siswa terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu oleh media EducaPlay. Sementara itu, observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi dan dinamika pembelajaran di dalam kelas (Septiana, 2024).

Untuk memastikan validitas data yang diperoleh, peneliti menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan data yang dikumpulkan melalui observasi (Susanto et al., 2023). Sedangkan triangulasi teknik melibatkan penggunaan berbagai metode pengumpulan data untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan, penyajian data untuk mengorganisir informasi yang telah dikumpulkan, dan penarikan kesimpulan untuk merumuskan temuan yang dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai implementasi model pembelajaran yang diteliti (Marsa et al., 2025).

## **HASIL PENELITIAN**

### **Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Educaplay Dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas III SD**

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Klagenserut 01, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas III sebelumnya masih banyak bergantung pada metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga membuat siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan keterangan Ibu Iswati, S.Pd selaku guru kelas III, yang menjelaskan bahwa sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), kegiatan belajar lebih sering berbentuk penjelasan lisan dan diskusi sederhana. Ketika materi yang dipelajari semakin kompleks, seperti pembahasan tentang ekosistem, minat belajar siswa semakin menurun. Selain itu, partisipasi aktif seluruh siswa sulit terpantau, karena hanya sebagian kecil yang berani mengemukakan pendapat. Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan model TGT dengan dukungan media Educaplay dirancang sebagai inovasi pembelajaran alternatif. Model ini diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, mendorong kolaborasi antarsiswa, serta meningkatkan pemahaman materi melalui aktivitas permainan edukatif yang kompetitif.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan rancangan pembelajaran dengan tetap mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka yang memberi kebebasan guru dalam menyusun langkah-langkah kegiatan sesuai karakteristik siswa (Heryanti et al., 2023). Guru memanfaatkan modul ajar pemerintah sebagai pedoman utama sekaligus

menyesuaikannya secara fleksibel agar sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Dalam rancangan tersebut, dirumuskan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan konsep ekosistem, keterampilan kerja sama, serta penguatan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, guru memilih media pembelajaran digital berupa platform Educaplay untuk melengkapi kegiatan pembelajaran yang sebelumnya jarang menggunakan teknologi. Persiapan yang dilakukan meliputi penyusunan langkah-langkah pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka yang memuat apersepsi dan motivasi, kegiatan inti yang mengintegrasikan lima tahap model TGT, hingga tahap penutup berupa evaluasi reflektif bersama siswa. Dengan persiapan matang ini, proses pembelajaran dirancang agar lebih menyenangkan dan memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi.



**Gambar 1.** *Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Educaplay*

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai jadwal yang telah dirancang dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu total 70 menit. Pada tahap awal, guru mengawali kegiatan dengan membangun suasana akrab melalui salam, doa bersama, dan pertanyaan pemantik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Proses pembelajaran inti dilaksanakan dalam lima tahapan utama model TGT. Pertama, guru menjelaskan materi ekosistem secara interaktif disertai gambar visual dan contoh konkret. Selanjutnya, siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi, saling membantu, dan mencoba kuis interaktif melalui Educaplay. Suasana belajar menjadi lebih hidup saat tahap permainan kuis dilaksanakan. Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan dengan antusias karena kompetisi memberikan motivasi lebih tinggi. Ketika turnamen selesai, guru memberikan apresiasi bagi kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi. Tahapan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi tertulis individu serta sesi refleksi yang memberi kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pengalaman belajar mereka.



**Gambar 1.** *Evaluasi Pembelajaran*

Hasil evaluasi menunjukkan adanya perubahan positif dalam dinamika kelas dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Guru mengamati bahwa siswa menjadi lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan, lebih aktif bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang memadukan unsur kompetisi edukatif dan penggunaan media digital membuat suasana kelas terasa lebih variatif dan tidak monoton. Berdasarkan

penilaian hasil evaluasi individu maupun kelompok, sebagian besar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Model TGT berbantuan Educaplay juga dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih konkret dan menyenangkan. Temuan ini memberikan gambaran bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif yang memadukan kerja sama dan permainan digital berpotensi menjadi alternatif strategi yang mendukung penguatan motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, dan pencapaian hasil belajar IPAS pada tingkat sekolah dasar.

### **Kelebihan dan kekurangan dalam implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Educaplay dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas III SD**

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan penggunaan media Educaplay dalam proses pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas III SD menunjukkan sejumlah kelebihan. Salah satu aspek positif yang paling terlihat adalah terciptanya suasana belajar yang jauh lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tidak lagi hanya duduk mendengarkan penjelasan guru secara pasif, melainkan aktif terlibat dalam berbagai kegiatan, mulai dari diskusi kelompok, menjawab kuis interaktif, hingga mengikuti turnamen permainan edukatif. Kegiatan yang variatif ini memudahkan mereka memahami konsep-konsep dasar seperti komponen biotik dan abiotik, serta keterkaitan antar makhluk hidup dan lingkungan secara lebih konkret dan kontekstual. Hal ini sesuai dengan penuturan salah satu siswa, yang menyatakan bahwa materi terasa lebih mudah dimengerti ketika dijelaskan sambil bermain. Educaplay sebagai media pendukung juga menyediakan berbagai aktivitas digital yang menarik, seperti teka-teki silang, kuis visual, dan permainan mencocokkan, yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan tidak monoton. Berkat keberagaman aktivitas tersebut, minat belajar siswa terhadap IPAS pun meningkat secara signifikan, sebagaimana diungkapkan siswa lain yang merasa senang bisa belajar tanpa harus terlalu tegang seperti pada pembelajaran biasa.

Selain menumbuhkan semangat belajar, model TGT yang dilengkapi Educaplay juga terbukti efektif dalam mendorong terbentuknya kerjasama kelompok yang solid. Setiap siswa memegang peran penting dalam keberhasilan tim, sehingga tercipta budaya saling mendukung dan menghargai pendapat teman. Selama proses turnamen kuis, siswa belajar untuk mendengarkan ide orang lain, bertukar informasi, dan bersama-sama menemukan jawaban yang tepat. Seorang peserta bahkan mengungkapkan antusiasmenya saat bekerja dalam kelompok karena dapat berdiskusi dan membantu temannya menjawab pertanyaan. Kompetisi sehat dalam turnamen kuis memberi dorongan tambahan bagi siswa agar lebih serius mempersiapkan materi pelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi dan memastikan setiap tahap pembelajaran berjalan sesuai rencana. Struktur kegiatan yang terbagi mulai dari penyampaian materi, diskusi kelompok, sesi permainan, hingga evaluasi akhir, mempermudah guru dalam mengelola kelas sekaligus memantau keterlibatan semua peserta. Walaupun demikian, ada sejumlah hambatan yang muncul selama implementasi. Salah satunya berkaitan dengan alokasi waktu yang tidak selalu mencukupi untuk menyelesaikan semua tahap, terutama ketika terjadi kegiatan sekolah lain yang tidak terduga.

Selain keterbatasan waktu, penggunaan media Educaplay juga memerlukan kesiapan teknis baik dari guru maupun siswa. Tidak semua siswa memiliki tingkat keterampilan digital yang sama, sehingga pendampingan lebih intensif diperlukan agar mereka mampu mengoperasikan aplikasi dengan lancar. Berdasarkan hasil observasi, sempat terjadi situasi kelas yang kurang kondusif, terutama saat permainan kuis pertama dimulai, karena beberapa siswa kebingungan memahami mekanisme turnamen. Namun, setelah adaptasi singkat, situasi belajar kembali terkendali dan siswa mulai terbiasa dengan alur kegiatan. Data observasi menunjukkan bahwa meskipun muncul hambatan, secara keseluruhan siswa tetap aktif, antusias, dan menunjukkan sikap positif seperti

saling membantu dan menghargai pendapat. Guru pun menyadari bahwa keberhasilan model TGT berbantuan Educaplay bergantung pada perencanaan yang matang, pengelolaan waktu yang fleksibel, serta kesiapan sarana pendukung. Dengan demikian, meskipun terdapat beberapa tantangan, penerapan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep ekosistem, dan semangat belajar siswa secara menyeluruh.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay dalam materi ekosistem membawa dampak positif yang cukup nyata terhadap aktivitas dan pemahaman belajar siswa. Suasana pembelajaran yang semula cenderung monoton dengan metode ceramah berubah menjadi lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan (Hikmah & A'yuni, 2025). Siswa tampak lebih bersemangat karena setiap tahap pembelajaran menuntut keterlibatan langsung, baik ketika berdiskusi, menjawab kuis interaktif, maupun saat mengikuti turnamen (Lailawati et al., 2025). Proses belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dan kompetisi ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga membantu siswa mengingat konsep lebih lama karena pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman konkret yang menarik. Peningkatan antusiasme siswa terlihat dari respons positif ketika mereka mengikuti kuis Educaplay, bahkan beberapa siswa mengungkapkan bahwa belajar sambil bermain membuat mereka lebih termotivasi untuk aktif bertanya dan mencoba menyelesaikan soal.

Selain itu, implementasi TGT dengan dukungan Educaplay juga memberi kontribusi dalam membangun keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa. Pembelajaran yang berbasis kelompok menuntut setiap anggota aktif mengambil peran, saling berdiskusi, dan berbagi pengetahuan (Aziz, 2025). Saat berlangsung turnamen kuis, siswa yang lebih cepat memahami materi dengan sukarela membantu temannya yang masih kesulitan. Interaksi yang terjadi dalam kelompok tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep ekosistem secara kolektif, tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. Hasil observasi memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa mampu menunjukkan sikap positif, seperti saling memberi semangat dan menghargai kontribusi teman. Disisi lain, kompetisi dalam bentuk turnamen menjadi motivasi tambahan yang membuat siswa terdorong belajar lebih serius sebelum pelaksanaan kuis. Kegiatan yang variatif dan kompetitif ini terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh (Fanani & Fardani, 2025).

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan yang muncul selama proses penerapan model TGT dengan Educaplay. Salah satu kendala yang paling sering terjadi adalah keterbatasan waktu, karena setiap tahap pembelajaran memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang untuk dapat berjalan secara maksimal. Beberapa kali kegiatan harus diperpanjang karena ada tahapan yang belum selesai, terutama pada bagian diskusi kelompok dan turnamen kuis yang membutuhkan koordinasi lebih intensif. Selain itu, literasi digital yang berbeda-beda di antara siswa menyebabkan sebagian peserta merasa kebingungan ketika pertama kali menggunakan aplikasi Educaplay. Kondisi kelas juga sempat tidak terkendali pada awal pelaksanaan permainan karena siswa terlalu antusias dan belum terbiasa dengan mekanisme kuis digital. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi dengan penyesuaian alur kegiatan, pendampingan teknis lebih detail, serta pembiasaan penggunaan media secara bertahap. Oleh sebab itu, keberhasilan model TGT berbantuan Educaplay sangat bergantung pada perencanaan yang matang, kesiapan infrastruktur, serta fleksibilitas guru dalam mengelola situasi kelas yang dinamis. Temuan ini menjadi masukan penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual di masa mendatang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Educaplay dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas III SDN Klagenserut 01 terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman konsep, serta motivasi siswa. Model ini berhasil mengubah suasana pembelajaran dari yang semula pasif menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, karena siswa terlibat secara langsung dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen kuis yang memacu antusiasme mereka. Penerapan Educaplay sebagai media digital mendukung terciptanya variasi aktivitas belajar yang menarik, mempermudah siswa memahami materi secara visual, dan memicu kerja sama antar anggota kelompok. Selain itu, kompetisi dalam bentuk turnamen memberikan dorongan positif bagi siswa untuk belajar lebih giat dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan setiap tahap pembelajaran dan perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara siswa, yang memerlukan pendampingan lebih intensif dari guru. Kendati terdapat tantangan teknis dan manajerial, secara keseluruhan model TGT berbantuan Educaplay mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, sehingga layak dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar..

## DAFTAR PUSTAKA

1. Amaliyah, N. R. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran 4.0 bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Jakarta. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.30997/dt.v8i1.3342>
2. Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43-52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
3. Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA*. 6.
4. Aulia, A. T., & Aji, A. (2024). Hubungan Antara Literasi Lingkungan Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Lingkungan Pada Peserta Didik di Sekolah Adiwiyata SMA N 4 Semarang. *Edu Geography*, 11(3), 1-9. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.69710>
5. Aziz, M. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team-Based Learning (TBL). *ANALYSIS: JOURNAL OF EDUCATION*, 3(1), 2025.
6. Fanani, M. J., & Fardani, M. A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model Discovery Learning Berbantuan Media Kartu Kuartet Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 236-255.
7. Heryanti, Y. Y., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Makna Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa di sekolah Dasar : Telaah Kritis Dalam Tinjauan Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1270-1280. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6118>
8. Hidayah, R. K. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat*. 1-58.
9. Hikmah, N., & A'yuni, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MIS Mustaqim. In *Journal of 21st Century Learning* (Vol. 1, Issue 1). <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl>

10. Kardiyanto, A., Limiansih, K., & Suyatini, M. M. (2024). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Implementasi Model Pembelajaran TGT ( Team Games Tournament ) dalam Pembelajaran PPKn*. 11(4), 683–696.
11. Karisma, C. D., Yuniawatika, & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
12. Lailawati, N., Kholillah, S., Ferdiansyah, A., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2025). Implementasi media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin. In *Journal of Character and Elementary Education* (Vol. 4, Issue 2).
13. Marsa, S., Sekolah, H., Ilmu, T., & Bengkulu, A. (2025). Analisis Pengembangan Strategi Usaha Coffe Box Bengkulu Analysis Of Coffe Box Bengkulu Business Strategy Development. *Journal of Management and Innovation Entrepreneursip (JMIE)*, 1, 1839–1846.
14. Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451.
15. Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH; Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 2–7. <https://doi.org/10.XXXXX/XXXXXX>
16. Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
17. Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 2–12.
18. Rosyada, S. A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Kemampuan Berpikir ....*
19. Septiana, A. (2024). Efektivitas Pendekatan Kelompok Dalam Manajemen Kelas Pada Pelajaran Matematika di SDN 11 SUAK TAPEH. *Primary School Research and Development Journal*, 2(1), 1–11.
20. Sulolipu, A. A., Yahya, M., Rismawanti, E., & Anas, M. (2023). Kurikulum Merdeka Bagi Guru SD Inpres Tamanyeleng Gowa. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 1(5).
21. Susanto, D., Jailani, Ms., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 53–61. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim>
22. Wayan, I., Santika, E., Studi, P., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *IVCEJ*, 1, 8–19.