

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Khomsanuha Amanaturrizqi, Nurdiansyah Nurdiansyah, Jennyta Caturiasari
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Purwakarta

¹@nuhakhomsa.upi.edu , ²nurdiansyah1971@upi.edu, ³Jennytacs@upi.edu

ABSTRACT

This study was conducted to answer the problem of students' conceptual understanding ability in science or special terms in social studies learning and the low motivation of students to learn. In the 21st century, meaningful learning is increasingly important to implement, one of the effective media to achieve this goal is Educaplay, which allows students to learn interactively and enjoyably. This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament type cooperative learning model assisted by Educaplay media on elementary school students' understanding of social studies concepts. This study uses a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects of the study were fifth grade students of SDN 4 Nagri Kaler in the 2024/2025 academic year. In the experimental class, the Team Games Tournament model was used with Educaplay media, while the control class used the Problem Based Learning (PBL) model. The results of the study showed that there was an influence on understanding social studies concepts in students in the experimental class. This can be seen from the results of the regression test, which was 0.527 or 52.7%. Thus, it can be concluded that there is an influence of the Team Games Tournament learning model in improving students' conceptual understanding. This study recommends the use of interactive and technology-based learning models to create active and enjoyable learning.

Keywords: Team Games Tournament, Educaplay, Social Studies, Concept Understanding, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab masalah kemampuan pemahaman konsep siswa dalam keilmuan ataupun istilah khusus dalam pembelajaran IPS serta rendahnya motivasi belajar siswa. Di abad 21, pembelajaran bermakna semakin penting untuk diterapkan, salah satu media yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah *Educaplay*, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Educaplay*

terhadap pemahaman konsep Ilmu IPS siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 4 Nagri Kaler tahun ajaran 2024/2025. Pada kelas eksperimen menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media *Educaplay*, sementara kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemahaman konsep IPS pada siswa kelas eksperimen. Hal ini dilihat dari perolehan hasil uji regresi yaitu sebesar 0.527 atau 52.7 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, *Educaplay*, IPS, Pemahaman Konsep, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Prasetyo (2019) menjelaskan bahwa pemahaman konsep IPS di sekolah dasar berperan penting dalam membekali siswa agar memiliki keterampilan sosial yang baik di masyarakat. Selain itu pemahaman IPS diperlukan agar siswa mampu berpikir kritis, memberikan pengetahuan mengenai tata cara bermasyarakat di lingkungan sosial, melatih keterampilan siswa dalam mengolah informasi yang di dapat, serta siswa dapat memahami konsep secara realistis di lingkungan sosial.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V SDN 4 Nagri Kaler menjelaskan bahwa siswa kesulitan memahami konsep keilmuan ataupun istilah khusus yang ada dalam pembelajaran IPS. Selain itu karena

dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah banyak siswa kurang memahami materi, hal ini mengakibatkan siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut Sunarto & Sunarso (2022) ditemukan dalam pembelajaran IPS di sekolah ketika guru mengajar banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Selain itu banyak siswa yang kurang aktif di dalam kelas ketika guru melakukan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menerapkan metode ceramah dengan buku tematik sebagai bahan ajar siswa. Akibatnya banyak siswa di kelas yang jenuh pada pembelajaran yang dilakukan.

Susanto (dalam Setyawan & Citrawati, 2020) menjelaskan rendahnya

pemahaman konsep IPS siswa di sekolah dasar di akibatkan oleh proses mengajar guru yang kurang mengamati kebutuhan siswa kelas, seringkali guru hanya menggunakan metode yang lebih menekankan pada ingatan dari materi pembelajaran tanpa membuat siswa memahami dan menumbuhkan pemikiran siswa. Hal di atas menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar karena tidak adanya inovasi pembelajaran yang digunakan guru pada saat melakukan Motivasi belajar siswa yang rendah tersebut berpengaruh pada keberhasilan yang diperoleh mengenai pemahaman konsep siswa. Model pembelajaran yang bervariasi membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai, selain itu membuat kegiatan belajar menjadi menarik. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat mengatasi kurangnya pemahaman konsep siswa dan rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Pada dasarnya siswa mempunyai latar belakang yang berbeda - beda sehingga adanya pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa agar dapat bekerja sama saat proses pembelajaran di dalam kelas dilakukan. Abidin (dalam Putri, 2022) menyebutkan salah satu

model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memberikan pemahaman belajar siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Team Games Tournament (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diaplikasikan kepada siswa yang dapat melibatkan seluruh siswa tanpa memandang latar belakang, membuat siswa dapat berperan aktif menjadi tutor sebaya bagi siswa yang lain (Shoimin dalam Putri, 2022). Pada pelaksanaannya, model *Team Games Tournament* mengajak peserta didik untuk bersaing antara satu tim dengan tim lainnya untuk memperoleh skor tertinggi dalam kuis maupun *games* yang dilakukan (Mukminah dalam Putri, 2022).

Di era teknologi yang semakin pesat ini dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Muhiddin & Rante (2024) menjelaskan *eduplay* adalah sebuah media online berupa permainan edukasi yang interaktif yang dapat digunakan guru dalam mengajar di sekolah, Di dalam kelas guru mengandalkan media papan tulis dan buku paket dalam melakukan pembelajaran. Guru juga memberikan pertanyaan acak untuk mengetahui fokus siswa terhadap materi

yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, menggunakan media *educaplay* ini memberikan pendekatan belajar yang lebih menarik untuk siswa dalam pembelajaran yang dilakukan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media *online* dalam bentuk permainan sebagai alat dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Dari data yang diperoleh, terdapat masalah yang akan diukur yaitu pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikemas dengan media *educaplay* terhadap pemahaman konsep IPS di sekolah dasar. Peneliti akan mengukur sejauh mana penerapan dari model *Team Games Tournament* ini dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Dari motivasi belajar yang tinggi tersebut diharapkan dapat mendorong siswa agar aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami konsep - konsep IPS dengan lebih baik.

Selain itu peneliti ingin mengetahui penggunaan media *educaplay* dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga siswa dapat

terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga akan mengukur sejauh mana pemahaman konsep IPS siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament* dengan media *educaplay* dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, dengan itu peneliti dapat mengetahui efektivitas dari model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono (2018) menjelaskan penelitian kuantitatif adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap suatu populasi pada sampel tertentu, digunakan dalam menganalisis data menggunakan dengan berbagai instrumen penelitian yang diolah menjadi bentuk statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimental design*. Sugiyono (2018) menyatakan *quasi experimental design* adalah desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Bentuk desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

Penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali yaitu dengan membandingkan satu kelompok dengan kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dengan satu kelompok yang tidak diberi *treatment* sebagai pembanding.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model *Team Games Tournament* merupakan sebuah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan sistem turnamen dan kuis dengan skor yang diperoleh oleh individu, dimana perwakilan siswa satu kelompok dengan perwakilan kelompok lain untuk saling berkompetisi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Sumatri dalam Sulistio dkk. 2022). Model *Team Games Tournament* ini mengandung unsur permainan sehingga seluruh siswa dapat ikut serta secara aktif tanpa memandang latar belakang kecerdasan maupun status yang dimiliki.

Shohimin (dalam Hasanah dkk. 2021) menjelaskan langkah - langkah dalam pembelaran *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut:

1) Penyajian kelas oleh guru, dalam pembelajaran guru menyampaikan

materi yang sedang dipelajari kepada siswa, di dalam kelompok guru juga memberikan pemahaman kepada siswa terkait lembar kerja kelompok yang ditugaskan .

2) Tim, *Team Games Tournament* menyajikan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Dalam tahap ini guru membagi siswa menjadi beberapa tim tanpa memandang latar belakang kemampuan, berjumlah 5-6 orang setiap timnya. Di dalam tim tersebut seluruh siswa belajar cara bekerja sama dalam menyelesaikan pembelajaran yang dilakukan.

3) Permainan, untuk mengasah kemampuan tim setelah penyajian materi yang diberikan guru, guru membuat pertanyaan- pertanyaan yang relevan dengan materi dalam bentuk permainan.

4) Penghargaan dalam kelompok, setelah tahapan- tahapan di atas terlaksana dengan baik, tentunya terdapat tim yang paling unggul dari tim Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan pendekatan kooperatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan dan kompetisi, TGT

memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang kemampuan untuk berkolaborasi dan saling membantu sebagai tutor sebaya dan lainnya.

Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Penelitian dilakukan pada 17 siswa di masing-masing kelas yang mengikuti pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Berikut skor yang diperoleh.

Tabel 1 Hasil Analisis Data Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

	Pretest	Posttest
Skor Tertinggi	90	95
Skor Terendah	45	65
Rata-rata	73.24	84.12

(Sumber:Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel diatas skor rata-rata yang diperoleh hasil posttest mengalami kenaikan dari skor pretest yaitu dengan selisih skor sebesar 10,88. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kenaikan skor setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *Team Games Tournament*.

Selanjutnya dibawah ini terdapat tabel perhitungan *N-Gain* dan pembahasannya.

Tabel 2 Hasil Perhitungan *N-Gain*

Kelas	Jenis Test	Standar Deviasi	Rata - rata	Kriteria
Eksperimen	<i>Ngain</i>	17.144	69.90	Cukup Efektif
Kontrol		14.299	50.72	Kurang Efektif

(Sumber: Hasil Penelitian,2025)

Dari tabel diatas hasil skor *N-gain* kelas eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan perolehan rata-rata 69.90 yang berarti lebih tinggi dibanding rata - rata dari hasil skor *N-gain* kelas kontrol dengan hasil rata-rata 50.72. Rata – rata skor *N-Gain* pada kelas eksperimen tergolong dalam kriteria sedang atau cukup efektif, sedangkan kelas kontrol tergolong pada kriteria kurang efektif atau rendah.

Berikut dijelaskan mengenai peningkatan indikator pemahaman konsep. Indikator pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol dapat dilihat berdasarkan grafik dibawah ini.



Grafik 1 Rata-rata Indikator Pemahaman Konsep

Dari hasil peningkatan setiap indikator pemahaman konsep pada kelas eksperimen seluruhnya memiliki rata-rata lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Dibawah ini dijelaskan mengenai setiap indikator pemahaman konsep.

1. Menafsirkan

Diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 5.14, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh 4.96. Dari hasil rata-rata tersebut, kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih tinggi karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media *educaplay* sehingga membantu siswa dalam memahami suatu materi.

2. Memberi Contoh

Diperoleh rata-rata pada indikator memberi contoh sebesar 4.78 pada kelas eksperimen, sedangkan pada

kelas kontrol sebesar 4.41. Pada indikator ini siswa dapat memberikan contoh dari sebuah konsep yang dipelajari dengan menemukan persamaan karakteristiknya. Pada hasil yang diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* mendapatkan hasil rata-rata yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

3. Mengklasifikasikan

Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 5.60, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata 3.67. dari hasil tersebut maka kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingn kelas kontrol. Pada indikator mengklasifikasikan siswa menentukan suatu konsep masuk dalam jenis tertentu. Siswa juga dapat mengetahui karakteristik dari suatu konsep tersebut.

4. Merangkum

Hasil rata-rata kelas eksperimen pada indikator ini yaitu 5.51, sedangkan kelas kontrol sebesar 4.59. Hasil tersebut menunjukkan pada kelas eksperimen diperoleh hasil yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Siswa pada kelas eksperimen lebih menguasai indikator merangkum karena

medapatkan model pembelajaran berupa *team games tournament* dan penyajian materi dengan media *educaplay* yang dapat membuat siswa dapat mudah memahami suatu materi.

5. Menyimpulkan

Hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 5.51, untuk kelas kontrol diperoleh hasil 5.24. penggunaan media *educaplay* dalam kelas eksperimen dapat membuat siswa dapat menjelaskan ulang mengenai materi yang diberikan.

6. Membandingkan

Hasil rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 5.14, untuk kelas kontrol diperoleh 4.74. media *educaplay* menyediakan fitur permainan yang dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi suatu konsep yang diberikan.

7. Menjelaskan

Kelas eksperimen pada indikator ini memperoleh hasil sebesar 5.14, kelas kontrol memperoleh 4.96. Dari hasil yang didapatkan siswa pada kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih tinggi dikarenakan penggunaan media *educaplay* memberikan pembelajara yang interaktif untuk siswa sehingga siswa dapat mudah menjelaskan ulang mengenai materi yang dipelajari. Dari hasil grafik pada

indikator pemahaman konsep siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen, yang menggunakan media *educaplay* dan model pembelajaran interaktif seperti *Team Games Tournament*, secara konsisten memperoleh rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Utami (dalam Yasmiyanah dkk. 2024) media *educaplay* membuat peserta didik dapat berpikir kritis, berkolaboratif, memiliki keterampilan berkomunikasi sehingga akan berdampak juga pada hasil belajar siswa. Setiap indikator pemahaman konsep, mulai dari menafsirkan hingga menjelaskan, menunjukkan peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media yang menarik dan metode pembelajaran yang kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Cahyono (dalam Fernanda, 2024) yang menjelaskan bahwa media *educaplay* adalah sebuah platfrom *online* dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan interaktif yang dapat menunjang pembelajaran siswa dalam memahami konsep-konsep materi. Dengan demikian, penerapan media *educaplay*

dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa

memahami dan menguasai konsep-konsep yang dipelajari.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Pemahaman Konsep Siswa

Rumusan masalah kedua dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *educaplay* terhadap pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial yang telah dipaparkan sebelumnya.

Berikut Tabel 3 Hasil Uji *Independent Sample t-Test Data Posttest*.

Sig	Taraf Sig.	Keterangan
0.037	0.05	H1 diterima

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan data tersebut nilai signifikansi data *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebesar 0.037 atau nilai signifikansinya kurang dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor *posttest* pada pemahaman konsep di

kelas eksperimen maupun kontrol. Dari hasil yang diperoleh siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki rata-rata skor *posttest* pemahaman konsep yang lebih baik daripada siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji regresi linier sederhana. Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap pemahaman konsep siswa.

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients		
Model	Unstandardized B	Coefficients Std. Error
Constant	46.718	7.959
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.527	0.109

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 4.16 Nilai konstanta yang diperoleh yaitu 46.718 dan

koefisien regresi yaitu 0.527. Dari nilai konstanta yang diperoleh jika tidak adanya perlakuan yang diberikan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*, maka pemahaman konsep siswa yaitu sebesar 46.718. Namun pada nilai koefisien regresi menunjukkan bahwa setiap salah satu pemberian perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, maka pemahaman konsep siswa dapat meningkat sebesar 0.527 atau 52,7%. Dengan demikian pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dikatakan positif.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 4 Nagri Kaler, Purwakarta pada kelas IV tahun 2024/2025, maka dihasilkan Kesimpulan yaitu.

1. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model *Problem Based Learning*. Peningkatan pemahaman konsep dilihat dari hasil perhitungan uji *N-gain*. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahmud (2020) bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Terlihat dari sebelum diberi perlakuan, siklus 1, dan siklus 2 menunjukkan penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran.

peningkatan pemahaman konsep siswa yang telah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dari hasil skor rata-rata

pretest kelas eksperimen yaitu 73.823 dan skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84.117.

2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam analisis inferensial yang telah dilakukan yaitu uji

Independent Sample t- Test pada nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, nilai signifikansi *posttest* sebesar 0.037. Dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Maka pengambilan

keputusannya adalah H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(1), 16-19.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & 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), 58-63.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Mahmud, S. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 51-57.
- Prasetyo, F. (2019, October). Pentingnya Model Project Based Learning terhadap Pemahaman Konsep di IPS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 818-822).
- 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.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. 228/
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (cooperative learning model).
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.
- Yasmiyanah, K. A., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Inspired dan Media Educaplay SDN Melayu 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 233-24

