

PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN APLIKASI EDUCAPLAY TERHADAP KEPUASAN BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK

Oleh

Ni Kadek Ari Anggreni Mediani¹, I Nyoman Temon Astawa², I Komang Wisnu Budi
Wijaya³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar¹²³

E-mail: arimediani@gmail.com , temonastawa@gmail.com ,
wisnu.budiwijaya240191@gmail.com

Diterima 1 Maret 2025, direvisi 16 Maret 2025, diterbitkan 1 April 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay terhadap kepuasan belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar. Rendahnya tingkat kehadiran dan keaktifan peserta didik menjadi indikator kurangnya kepuasan belajar. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group. Sampel penelitian terdiri dari 60 peserta didik kelas IV yang dipilih sebagai responden, dengan data dikumpulkan melalui instrumen berupa kuesioner. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kepuasan belajar IPAS. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci: Team Games Tournament, Educaplay, Kepuasan Belajar, IPAS.

Abstract: This study aims to analyze the effect of the Team Games Tournament learning model assisted by the Educaplay application on the learning satisfaction of fourth- grade students in IPAS at SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar. Low attendance and participation rates indicate a lack of learning satisfaction. The study employed a Quasi-Experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 60 fourth-grade students selected as respondents, with data collected through a questionnaire. Data analysis involved normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Sample T-Test. The analysis results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the H_a was accepted and the H_0 was rejected. These findings suggest that the implementation of the Team Games Tournament model assisted by the Educaplay application significantly enhances students' satisfaction in learning IPAS. This learning model proved effective in increasing student participation and engagement, making it a viable innovative teaching strategy at the elementary school level.

Keywords: Team Games Tournament, Educaplay, Learning Satisfaction, IPAS

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada fondasinya identik terhadap pengetahuan dan keterampilan seseorang. Seseorang yang telah mendapatkan pendidikan tentunya akan memiliki

pandangan serta pola pikir yang cerdas, sehingga berpengaruh pada pembangunan karakter masyarakat yang lebih maju. Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia, yang harus berubah seiring perkembangan zaman (Astawa, 2021). Pendidikan didefinisikan sebagai aktivitas pendidikan yang dipelajari secara pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal sebagai bentuk kegiatan sistematis dan bertaraf semenjak tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non formal sebagai bentuk proses kegiatan yang terjadi di luar sistem pendidikan formal. Seorang tenaga pendidik dalam hal ini memiliki posisi sentral untuk mengatur, membimbing, mengarahkan, dan menciptakan suasana belajar yang mampu mewujudkan tujuan pembelajaran. Maka dari itu pentingnya pendidikan dalam mencerdaskan anak bangsa akan mampu diwujudkan dengan melihat hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran pada hakikatnya dikatakan sebagai bentuk konversi ilmu, tingkah laku, dan kapabilitas seseorang dengan mengikutsertakan tindakan fisik dan batin mereka. Pada proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan, terdapat enam macam komponen pembelajaran yang perlu diperhatikan guru yaitu tujuan, model, metode, bahan ajar, media, dan evaluasi (Desih, dkk 2023). Keterlibatan peserta didik yang mencakup partisipasi giat dalam mekanisme pembelajaran merupakan jenis kemahiran belajar yang akan meningkatkan pemahaman konsep pengetahuan. Sementara itu, guru bagaikan tenaga pendidik profesional harus senantiasa mampu mengembangkan aktivitas belajar mereka baik secara fisik ataupun mental untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Keaktifan peserta didik dapat dicapai ketika guru memanfaatkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif untuk menumbuhkan kecenderungan belajar peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut harus sejalan dengan perkembangan zaman di masa kini.

Zaman modernisasi sangat merujuk pada transformasi teknologi menyebabkan banyak orang mempunyai ketergantungan terhadap penggunaan teknologi. Teknologi saat ini sudah sangat kondang di kalangan masyarakat dan bahkan menjadi kebutuhan yang diprioritaskan seperti contohnya Smartphone. Penggunaan Smartphone atau ponsel di kalangan anak-anak usia sekolah memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan ataupun penurunan terhadap keinginan belajar mereka. Adakalanya beberapa anak memanfaatkan Smartphone untuk belajar, namun terdapat juga yang menggunakannya hanya untuk bermain (Rifaldin, dkk 2024). Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak tertarik dengan pendidikan sekolah. Media inovatif berbasis teknologi adalah salah satu metode untuk menularkan atensi belajar peserta didik saat ini.

Penggunaan media inovatif berbasis teknologi diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap ketertarikan peserta didik untuk terus belajar. Menurut Sarah 2024 menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki ketertarikan untuk belajar bisa diartikan sebagai suatu kemenangan untuk menuju tujuan pembelajaran. Namun, tujuan pembelajaran tersebut seringkali tidak tercapai dikarenakan oleh penerapan model dan media yang membosankan (Sarah, dkk 2024). Sehingga pentingnya pemilihan model dan media inovatif berbasis teknologi akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Sementara itu, penerapan model dan media inovatif berbasis teknologi diharapkan mampu mencakup tiga perspektif pembelajaran di antaranya aspek intelektual, emosional, dan aktivitas mental.

Semua guru pasti pernah menghadapi situasi di mana mereka menemukan masalah dengan proses kegiatan belajar peserta didik yang berbeda, karena setiap peserta didik mempunyai karakteristik keunikan tersendiri ketika belajar untuk memahami sesuatu. Terdapat beberapa hal yang dapat menyebabkan peserta didik merasa kurang puas

terhadap proses kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah perasaan kenyamanan belajar. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Paramita 2021 tentang kenyamanan belajar yang sangat mempengaruhi cara berpikir ilmiah peserta didik dan perasaan puas mereka dalam proses belajar yang berkenaan dengan pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar.

Adanya perasaan puas terhadap sesuatu hal akan memicu suatu ketertarikan dan kenyamanan akan hal yang membuat mereka puas. Salah satunya adalah apabila peserta didik yang dinyatakan kurang atau bahkan tidak puas akan perlakuan yang mereka terima, tentu akan sangat memungkinkan kehadiran peserta didik ke sekolah juga menurun. Selain itu, perasaan kurang puas terhadap pembelajaran juga dapat timbul dari bentuk fasilitas yang tersedia dalam proses belajar mengajar. Apabila fasilitas pembelajaran sangat memadai dalam proses kegiatan belajar, maka hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan rasa kepuasan belajar peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang dilancarkan oleh Dwi 2023, menyatakan bahwa model Team Games Tournament memenuhi dua fungsi utama diantaranya yaitu dapat meningkatkan keinginan belajar dan memberikan arahan serta melibatkan peserta didik secara intelektual maupun emosional. Hal ini memiliki makna bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan berkelompok bertujuan agar peserta didik lebih terpicat, terpengaruh, dan puas dengan sesuatu yang mereka pelajari (Utami, dkk 2023). Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran berdasarkan permainan dapat mempengaruhi atensi peserta didik dan skema pembelajaran untuk meningkatkan kepuasan belajar. Akibatnya, situasi belajar peserta didik sangat penting untuk mengembangkan model Team Games Tournament dengan bantuan aplikasi Educaplay.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mendapatkan data yang menunjukkan bahwa guru IPAS di SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar lebih dominan menggunakan pembelajaran secara konvensional dan kurangnya penerapan sistem belajar secara berkelompok, sehingga memicu peserta didik yang kurang mengasosiasikan pengajaran oleh guru. Oleh karena itu, peserta didik mengalami konsekuensi belajar yang kurang memuaskan karena tiadanya rasa ketertarikan belajar, rasa kepedulian, kerja sama dengan teman sekelas, dan konsentrasi. Hal ini tentu akan berpotensi mengarah pada peserta didik yang tidak memiliki kepuasan belajar dan menurunnya prestasi karena mereka merasa tidak puas dengan materi yang diajarkan. Maka dari itu, peneliti tergiring untuk mengaplikasikan model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay dan berharap kepuasan belajar peserta didik akan ditingkatkan dengan penggunaan model ini.

II. METODE

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif ini memakai pendekatan eksperimental. Dalam hal ini, jenis penelitian eksperimental digunakan untuk mengetahui pengaruh pengaplikasian model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay terhadap kepuasan belajar pada mata pelajaran IPAS. Jenis pengkajian ini menggunakan metode penelitian semu (Quasi Experimental) dengan desain Nonequivalent Control Group Design yaitu dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal. Kelompok riset mendapatkan perlakuan berupa penerapan model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran secara konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok akan diberikan posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kepuasan belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVA dan IVC di SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar, yang masing-masing berjumlah

30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Instrumen berupa kuesioner kepuasan belajar sebanyak 20 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T- Test. Pengambilan kesimpulan diambil berdasarkan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai yang didapatkan lebih dari 0,05 maka tidak ada pengaruh signifikan, sedangkan jika nilai yang didapatkan kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh signifikan dari pengaplikasian model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay terhadap kepuasan belajar IPAS.

III. PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

A. Deskripsi Pretest

Data yang telah diperoleh terkait dengan kepuasan belajar IPAS peserta didik di kelas IV A dan IV C dengan jumlah responden sebanyak 60 orang yang disusun sesuai skor terendah hingga skor tertinggi. Berdasarkan hasil kuesioner kepuasan belajar pada kelas IVA sebagai kelas control, diketahui bahwa skor terendah adalah 60 dan skor tertinggi adalah 95 dengan rata-rata nilai pretest sebesar 82,4. Sedangkan hasil kuesioner kepuasan belajar pada kelas IVC sebagai kelas riset, diketahui bahwa nilai terendah adalah 53 dan skor tertinggi adalah 98 dengan rata-rata nilai pretest sebesar 77,6. Deskripsi data tersebut bilamana disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel IV.4
Deskripsi Hasil Penelitian Pretest Kelas A dan C

Dimensi Keandalan (Reliability)			
No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	36	60%
2	Puas	23	39%
3	Kurang Puas	1	1%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%
Dimensi Daya Tanggap (Responsiveness)			
No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	35	59%
2	Puas	23	38,3%
3	Kurang Puas	2	2%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%
Dimensi Jaminan (Assurance)			
No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)

1	Sangat Puas	36	60%
2	Puas	22	38%
3	Kurang Puas	2	2%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Dimensi Kepedulian (Empathy)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	32	53,5%
2	Puas	26	44%
3	Kurang Puas	2	2%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Dimensi Bukti Fisik (Tangible)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	49	81,7%
2	Puas	10	16,8%
3	Kurang Puas	1	1%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Sumber: (Data Peneliti, 2025)

B. Deskripsi Posttest

Data yang diperoleh terhadap pembelajaran secara konvensional di kelas kontrol dengan pembelajaran model team games tournament berbantuan aplikasi educaplay di kelas riset terhadap kepuasan belajar IPAS dengan jumlah masing-masing responden setiap kelas adalah 30 orang. Maka hasil skor yang diperoleh disusun sesuai skor terendah hingga skor tertinggi. Berdasarkan hasil data kuesioner dapat diketahui bahwa skor terendah pada kelas IVA sebagai kelas kontrol adalah 79 dan skor tertinggi 95 dengan nilai rata-rata sebesar 88,4. Sedangkan di kelas IVC sebagai kelas riset menunjukkan hasil data kuesioner terendah adalah 80 dan skor tertinggi 99 dengan nilai rata-rata sebesar 88,7. Deskripsi data tersebut bilamana disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel IV.7

Deskripsi Hasil Penelitian Posttest Kelas A dan C

Dimensi Keandalan (Reliability)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	42	70%
2	Puas	18	30%
3	Kurang Puas	0	0%
4	Tidak Puas	0	0%

5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Dimensi Daya Tanggap (Responsiveness)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	45	75%
2	Puas	15	25%
3	Kurang Puas	0	0%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Dimensi Jaminan (Assurance)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	45	75%
2	Puas	15	25%
3	Kurang Puas	0	0%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Dimensi Kepedulian (Empathy)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	43	71,6%
2	Puas	17	28,3%
3	Kurang Puas	0	0%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Dimensi Bukti Fisik (Tangible)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Puas	56	93,4%
2	Puas	4	6,6%
3	Kurang Puas	0	0%
4	Tidak Puas	0	0%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Jumlah	60	100%

Sumber: (Data Peneliti, 2025)

2. Pengujian Asumsi

Sebuah pengujian asumsi dilakukan sebagai salah satu syarat dalam pengujian suatu hipotesis. Pengujian asumsi akan memaparkan tentang hasil uji analisis data.

A. Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan memiliki

distribusi data normal ataupun tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel kurang dari 100. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data disebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data disebut tidak berdistribusi normal. Uji ini dilakukan pada data hasil pretest- posttest kelas kontrol dan kelas riset sebagai berikut.

Tabel IV.8 Hasil Uji Normalitas

No	Data	Parameter	Nilai
1	Pretest Kelas Kontrol	Shapiro Wilk	0,951
		Signifikansi	0,185
2	Posttest Kelas Kontrol	Shapiro Wilk	0,970
		Signifikansi	0,552
3	Pretest Kelas Riset	Shapiro Wilk	0,942
		Signifikansi	0,100
4	Posttest Kelas Riset	Shapiro Wilk	0,939
		Signifikansi	0,087

Sumber: (Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel tersebut bahwa nilai pretest kelas A (kontrol) diperoleh dengan signifikansi = 0,185 dan nilai pretest kelas C (riset) diperoleh dengan nilai signifikansi = 0,100. Selanjutnya untuk nilai posttest kelas A (kontrol) diperoleh dengan signifikansi = 0,552 dan nilai posttest kelas C (riset) diperoleh dengan nilai signifikansi = 0,087. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ seluruh data pretest dan posttest berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Data yang sudah dinyatakan berdistribusi normal dengan uji normalitas, selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki variansi homogen atau tidak. Peneliti melakukan uji homogenitas dengan uji levene (one way anova) menggunakan aplikasi IBM SPSS 27. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data disebut homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data disebut heterogen. Adapun hasil perhitungan tersebut yakni sebagai berikut.

**Tabel IV.9
Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kepuasan Belajar	Based on Mean	0,043	1	68	0,836
	Based on Median	0,251	1	68	0,618
	Based on Median and with adjusted df	0,251	1	67,826	0,618
	Based on trimmed mean	0,086	1	68	0,771

Sumber: (Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil perhitungan homogenitas dengan uji Levene menyatakan bahwa nilai Based on Mean bersignifikansi 0,836 dengan nilai sig = 0,05 maka nilai 0,836 > 0,05. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan terhadap nilai kuesioner setelah dilakukan perlakuan menggunakan model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay di kelas riset. Uji hipotesis atau uji T dilakukan dengan menggunakan Independent Sample T Test

berbantuan aplikasi IBM SPSS 27. Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay terhadap kepuasan belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada pengaruh signifikan dari penerapan model team games tournament berbantuan aplikasi educaplay terhadap kepuasan belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar. Sedangkan jika nilai sigifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model team games tournament berbantuan aplikasi educaplay terhadap kepuasan belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar. Adapun hasil uji Independent Sample T Test dalam penelitian ini berbantuan aplikasi IBM SPSS 27 sebagai berikut.

Tabel IV.10
Uji Hipotesis Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Riset

		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Kepuasan Belajar IPAS	<i>Equal variances assumed</i>	-3.9	58	0,000
	<i>Equal variances not assumed</i>	-3.9	57.414	0,000

Berdasarkan perhitungan uji T ditunjukkan dengan taraf signifikansi 0,000. Sesuai dengan ketentuan jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara posttest pada kelas kontrol dengan kelas riset. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar peserta didik.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar yang beralamat di jalan Kahuripan No.3, Dauh Puri Kaja, Kecamatan Denpasar Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap kepuasan belajar IPAS peserta didik kelas IV. Adapun temuan pada penelitian ini menyatakan bahwa hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* efektif untuk meningkatkan kepuasan belajar IPAS.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Soleha (2023) yang menyatakan bahwa model *Team Games Tournament* mampu mengatasi kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Soleha, 2023). Lebih lanjut, Larasati (2022) mengemukakan bahwa model *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan serta dapat melibatkan seluruh peserta didik dikarenakan adanya unsur permainan (Larasati, 2022). Penggunaan suatu media pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk semangat belajar karena hal baru dalam pembelajaran yang disampaikan guru dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadikan rangsangan dalam proses pembelajaran (Salsabila, 2023).

Salah satu bentuk media pembelajaran dalam model *Team Games Tournament* yang dianggap sebagai strategi yang interaktif dan inovatif adalah *Educaplay*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Utami, (2023) yang menyatakan bahwa *Educaplay* merupakan

platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan kegiatan interaktif untuk membantu peserta didik belajar secara efektif. Maka dari itu, hal ini memperkuat model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay mampu diterapkan secara luas untuk meningkatkan rasa kepuasan belajar secara signifikan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa model Team Games Tournament berbantuan aplikasi Educaplay memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya taraf kepuasan belajar berbeda yang ditandai dengan peserta didik berdiskusi dengan baik bersama anggota kelompoknya dan dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat sangat antusias. Selain itu, perbedaan signifikan ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T- Test diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 17 Dauh Puri Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanto, H., Megawati, M., & Retnowati, K. (2022). Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 3(1), 15-27.
<https://dx.doi.org/10.52690/jiti.m.v3i1.704>
- Astawa, Temon. (2021). Pendidikan Inklusi Dalam Memajukan Pendidikan Nasional. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, 8(1), 65-76.
<http://ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/GW>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan *Game Educaplay* sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275-282.
<https://doi.org/10.572349/cendi.kia.v2i7.2094>
- Haryati, S. (2020). Kepuasan Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau dari Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar. <http://repository.upstegal.ac.id/2317/3/skripsi%2030%20juli%20fiks.pdf>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
<https://doi.org/10.54437/irsyad.una.v1i1.236>
- Hidayah, K., Permata, S. D., & Mashuri, A. (2023). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulsewu. *Global Education Journal*. 1(1), 233-242.
<https://journal.civiliza.org/index.php/gej/>
- Kesuma, P. B. J., & Rigianti, H. A. (2024). *Implementation of The Team Game Tournament (TGT) Model in Improving Collaboration Capability Class V Primary School Students*, *Jurnal Dikdas Bantara*. 7(2), <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v7i2.5369>

- Larasati, D. A., Sutirna, & Indrie, N. A. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1015-1022.
<http://dx.doi.org/10.22460/infinity.v6i1.234>
- Nilayani, S. A. P. (2020). Survei Kepuasan Siswa Terhadap Proses Belajar Daring Selama Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 453-462.
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/542>
- Novianti, R., & Syarkowi, A. (2021). Kepuasan Siswa Terhadap Pembelajaran Fisika di Era New Normal Covid-19. *Journal of Natural Science and Integrations* 4(2), 162-174. <https://doi.org/10.24014/JNSI.V4I2.14127>
- Novianto, Rahmat. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Jeopardylabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar. (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Permata, V. N., Ismail, A., & Aeni, N. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Pemahaman Konsep pada Materi Perubahan Energi. *Journal of Education and Instruction* (JOEAI), 7(2).
<https://doi.org/10.31539/joeai.v7i2.11199>
- Sakundari, K. I., & Risqi, H. Y. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601-614.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>
- Salsabila, S. S., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 3 Tugu. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4521-4530.
- Soleha, N. A., Mulyono, D., & Lokaria, E. (2022). Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang. *LP3MKIL: Universitas PGRI Silampari*.2(2).
<https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.356>
- Utami, D., Sutrisna, & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11810>