EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV MI SULTAN AGUNG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun Oleh:
Isro' Nurul Falah Andiniharja
NIM: 22104080073

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA
2026

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isro' Nurul Falah Andiniharja
NIM : 22104080073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 30 Juli 2026
Yang menyatakan,



Isro' Nurul Falah Andiniharja
NIM. 22104080073

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Isro' Nurul Falah Andiniharja
NIM	: 22104080073
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah Swt.

Yogyakarta, 30 Juli 2026
Yang menyatakan,



Isro' Nurul Falah Andiniharja
NIM. 22104080073

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI//TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama	: Isro' Nurul Falah Andiniharja
NIM	: 22104080073
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Educaplay* terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 30 Juli 2026
Pembimbing

Dr. Nisa Syuhda, M.Hum
NIP. 19751029 200501 2 006

HALAMAN PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2804/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV MI SULTAN AGUNG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ISRO' NURUL FALAH ANDINIHARJA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080073
Telah diujikan pada : Senin, 10 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Nisa Syuhda, S.S., M. Hum
SIGNED

Valid ID: 6a85b069a0e52

Penguji I

Dra Asnafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6a8620305b8a4

Penguji II

Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a85882aaf3c7

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a864322a13e5

1/1 20/08/2026

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝٥ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝٦

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(Q.S. Al-Insyirah ayat 5-6)[1]

"Kamu yang sekarang adalah hasil doamu di masa lalu. Maka berdoalah yang baik dan banyak, agar kamu di masa nanti menjadi sesuai dengan apa yang kamu inginkan di masa sekarang."

(Ustadzah Halimah Alaydrus)[2]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[1] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim dan Terjemahannya* (Menara Kudus, 2006) Q.S. Al-Insyirah (94) : 5-6.

[2] Halimah Alaydrus, "Kamu yang sekarang adalah hasil doamu di masa lalu.," Instagram, July 6, 2026, https://www.instagram.com/p/Dab4QduTfhg/?igsh=ZWxienIzZzR5d2li.

PERSEMBAHAN

KARYA INI PENELITI PERSEMBAHKAN KEPADA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Isro' Nurul Falah Andiniharja, "Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Educaplay* terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MI Sultan Agung" Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2026

Keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari tingkat minat belajar yang ditunjukkan oleh siswa, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang interaktif untuk mengoptimalkannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari perpaduan model dan media tersebut terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MI Sultan Agung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV MI Sultan Agung yang terdiri dari dua rombel yang berjumlah 50 siswa, dengan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling*, di mana sampel ditentukan berdasarkan hasil observasi awal dan saran dari guru mata pelajaran. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen angket minat belajar yang telah divalidasi oleh validator. Analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, homogenitas, *Independent Sample t-test*, dan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Educaplay* tidak memberikan pengaruh signifikan secara statistik, hal ini dibuktikan dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,192>0,05. Namun, hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan minat belajar kelas eksperimen sebesar 0,2727 (27,27%) dan kelas kontrol sebesar 0,0746 (7,46%), di mana keduanya sama-sama berada pada kategori rendah. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* tidak memberikan pengaruh yang signifikan dan termasuk kategori rendah terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Educaplay,* dan Minat Belajar

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

الـحَمْدُ للهِ رَبِّ العَالَـمِيْنَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الأَنْبِيَاءِ وَالـمُرْسَلِيْنَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيْبِنَا مُـحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْـمَعِيْنَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّيْنِ ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam mengatasinya peneliti tidak dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini, penelti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi di program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. dan Ibu Anita Ekantini. M.Pd., selaku ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu peneliti dalam menjalankan studi di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Nisa Syuhda, M.Hum., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skrpsi ini dengan keikhlasan dan penuh kesabaran.
4. Ibu Izzatin Kamala, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama masa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
5. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanaan, serta sikap ramah, dan bersahabat yang telah diberikan.
6. Ibu Supriyati, M.Pd., selaku Kepala Sekolah MI Sultan Agung yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Dra. Hanurawati, selaku guru mapel Pendidikan Pancasila kelas IV dan V yang telah membantu memberikan informasi dan mendampingi selama proses penelitian berlangsung. Serta Bapak/Ibu Guru dan Karyawan MI Sultan Agung

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan selesai.

8. Anak-anak kelas IV MI Sultan Agung yang telah bersedia membantu dan berpartisipasi dengan baik selama proses penelitian berlangsung.
9. Kepada kedua orang tua tercinta, mamak dan bapak. Dua sosok hebat yang tak pernah berhenti memberikan kasih sayang dan cinta yang tulus, doa yang tidak pernah putus, dukungan moral dan materi yang cukup, serta menjadi sumber kekuatan terbesar bagi peneliti dalam setiap langkah kehidupan. Meski tidak sempat merasakan indahnya bangku perkuliahan, namun mamak dan bapak telah berusaha bekerja keras demi memberikan masa depan dan pendidikan yang lebih baik untuk kedua anaknya. Terima kasih telah menjadi orang tua terbaik yang selalu mengusahakan segalanya demi anak perempuan pertama ini.
10. Kepada adik tersayangku, Aisyah Aura Suci Andiniharja. Terima kasih untuk doa dan dukungannya selama ini yang telah menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi peneliti.
11. Kepada kedua simbah putriku, terima kasih untuk setiap doa dan kasih sayang yang tidak pernah putus. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada pakde, budhe, lek, mas, mbak, dan mbah yang telah memberikan doa, dukungan, semangat serta bantuannya selama ini.
12. Kepada sepupuku, Juaniar Tria Rahayu dan Luthfiana Atikah. Terima kasih telah menjadi sosok kakak dan juga sahabat bagi peneliti, serta atas kebersamaan, semangat, dukungan, doa, dan bantuannya selama perjuangan menyelesaikan pendidikan ini. Tak lupa untuk sepupuku yang lain, Anisa, Indah, Dwi, Rizki, Zola, Nita, dan Anjel, terima kasih atas dukungan, bantuan, doa dan kebersamaannya sedari kecil sampai saat ini.
13. Kepada sahabat terbaik peneliti sejak SMP, Dian Asih Apri Utami. Terima kasih banyak atas kebersamaan, doa, dukungan, semangat, nasihat, serta bantuannya selama ini. Terima kasih karna telah setia mendengarkan setiap keluh kesah dan selalu hadir dalam kondisi apa pun. Tak kalah penting, sahabatku Intan dan Widya, terima kasih atas kebersamaan, doa, semangat, serta bantuannya selama ini.
14. Kepada sahabat terbaik peneliti sejak SMA, Esti Rachmasari. Terima kasih telah setia menemani perjalanan peneliti dari awal masa perkuliahan sampai akhir, menjadi tempat bercerita, serta doa, dukungan, dan bantuannya selama ini.
15. Kepada sahabat terbaik selama kuliah, Syaffa Kamilatul, Rosma Dina, Rifda Irbatul, Khulasoh, dan Suci Kurnia. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, saling membantu, serta memberikan nasihat, semangat, doa, dan dukungan selama membersamai peneliti sampai tahap akhir perkuliahan ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Tak kalah pentingnya, Auliasari dan Nabila, terima kasih telah menjadi teman seperbimbingan yang selalu ada sejak awal hingga akhir proses bimbingan, menjadi tempat berbagi cerita, saling membantu, serta memberikan nasihat, semangat, doa, dan dukungannya selama ini.

16. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 22 terkhusus teman-teman terdekatku, terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan kenangan berharga selama masa perkuliahan ini.
17. Teman-teman KKN 51 Selo Timur yang telah memberikan pengalaman, pengabdian dan kebersamaan yang tidak terlupakan.
18. Kepada anak-anak didikku MI Sultan Agung, SDN Sempu, SDIT Salsabila Al-Muthi'in, dan SDN Selo, terima kasih atas kebersamaan, semangat dan doa yang telah diberikan selama peneliti mencari pengalaman mengajar.
19. Kepada teman-teman baik peneliti dan seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan, dukungan, doa, serta kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini agar menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi peneliti maupun bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Juli 2026

Peneliti,



Isro' Nurul Falah Andiniharja

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI iv
HALAMAN PENGESAHAN v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
A. Landasan Teori 9
1. Minat Belajar 9
2. Model Pembelajaran Teams *Game*s Tournament (TGT) 13
3. Media *Educaplay* 18
4. Pendidikan Pancasila di MI/SD 24
B. Penelitian Sebelumnya yang Relevan 26
C. Kerangka Pikir 31
D. Hipotesis Penelitian 33
BAB III METODE PENELITIAN 34
A. Jenis dan Desain Penelitian 34
B. Tempat dan Waktu Penelitian 35

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

C. Populasi dan Sampel Penelitian 35
1. Populasi 35
2. Sampel 35
3. Teknik Sampling 36
D. Variabel Penelitian 36
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 37
1. Teknik Pengumpulan Data 37
2. Instrumen Pengumpulan Data 38
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen 41
1. Validitas 41
2. Reliabilitas 42
G. Teknik Analisis Data 43
1. Uji Prasyarat 43
2. Uji Hipotesis 44
3. Uji Efektifitas 44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46
A. Hasil Penelitian 46
1. Deskripsi Data 46
2. Pengujian Prasyarat Analisis 60
3. Pengujian Hipotesis dan Efektivitas 62
B. Pembahasan 66
BAB V PENUTUP 74
A. Simpulan 74
B. Keterbatasan Penelitian 75
C. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN-LAMPIRAN 86

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Desain Penelitian.....34
Tabel III. 2 Jumlah Siswa Kelas IV 36
Tabel III. 3 Instrumen Kisi-Kisi Angket.....40
Tabel III. 4 Kriteria Nilai *N-Gain* 45
Tabel IV. 1 Hasil Uji Reliabilitas.....49
Tabel IV. 2 Jadwal Pengambilan Data.....49
Tabel IV. 3 Data Hasil *Pretest* 50
Tabel IV. 4 Data Hasil *Posttest*.....58
Tabel IV. 5 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* 61
Tabel IV. 6 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 62
Tabel IV. 7 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* 63
Tabel IV. 8 Hasil Uji Efektivitas *N-Gain* Kelas Eksperimen 64
Tabel IV. 9 Hasil Uji Efektivitas *N-Gain* Kelas Kontrol.....64

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 *Website Educaplay* 21
Gambar II. 2 Tampilan *Log In* 21
Gambar II. 3 *Menu Game*.....21
Gambar II. 4 *Game Froggy Jumps*.....22
Gambar II. 5 *Create Game*.....22
Gambar II. 6 *Add Game* 22
Gambar II. 7 *Menu Publish*.....23
Gambar II. 8 Tampilan awal *Game*.....23
Gambar II. 9 Tampilan saat *Game* dimulai.....23
Gambar II. 10 Tampilan akhir *Game* 24
Gambar II. 11 Kerangka Pikir.....33
Gambar IV. 1 Diagram Indikator *Pretest* Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 51
Gambar IV. 2 Pengisian Angket *Pretest*.....52
Gambar IV. 3 Kegiatan Belajar Kelompok.....53
Gambar IV. 4 Kegiatan *Game* atau Permainan.....54
Gambar IV. 5 Kegiatan *Tournament*.....55
Gambar IV. 6 Kegiatan Belajar Kelompok.....57
Gambar IV. 7 Diagram Indikator *Posttest* Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 59
Gambar IV. 8 Pengisian Angket *Posttest*.....60

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi 86
Lampiran II Bukti Seminar Proposal 87
Lampiran III Berita Acara Seminar Proposal 88
Lampiran IV Daftar Hadir Seminar Proposal 89
Lampiran V Permohonan Izin Penelitian 90
Lampiran VI Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian 91
Lampiran VII Modul Ajar Kelas Ekperimen 92
Lampiran VIII Modul Ajar Kelas Kontrol 104
Lampiran IX Kisi-Kisi Lembar Observasi 115
Lampiran X Lembar Validasi Instrumen Angket 116
Lampiran XI Lembar Observasi Keterlaksanaan 125
Lampiran XII Hasil Uji Validitas Empiris 132
Lampiran XIII Uji Coba Angket Minat Belajar (*Pretest* dan *Posttest*) 133
Lampiran XIV Output Uji Validitas dengan SPSS v.27 *for windows* 134
Lampiran XV Output Uji Reliabilitas dengan SPSS v.27 *for windows* 136
Lampiran XVI Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen 137
Lampiran XVII Lampiran Data *Pretest* Kelas Eksperimen 138
Lampiran XVIII Hasil *Pretest* Kelas Kontrol 139
Lampiran XIX Lampiran Data *Pretest* Kelas Kontrol 140
Lampiran XX Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen 141
Lampiran XXI Lampiran Data *Posttest* Kelas Eksperimen 142
Lampiran XXII Hasil *Posttest* Kelas Kontrol 143
Lampiran XXIII Lampiran Data *Posttest* Kelas Kontrol 144
Lampiran XXIV Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas 145
Lampiran XXV Hasil Uji *Independent Sample t-Test* dan *N-Gain* 146
Lampiran XXVI Sertif PBAK 147
Lampiran XXVII Sertif *User Education* 148
Lampiran XXVIII Sertif IKLA 149
Lampiran XXIX Sertif TOEFL 150
Lampiran XXX Sertif ICT 151

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran XXXI Sertif PKTQ.....152
Lampiran XXXII Sertif PKL 153
Lampiran XXXIII Sertif PLP.....156
Lampiran XXXIV Sertif KKN.....157
Lampiran XXXV Dokumentasi 158
Lampiran XXXVI Daftar Riwayat Hidup.....159

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu aspek dasar pada sistem pendidikan dasar Indonesia adalah pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk menciptakan warga negara yang berkarakter dan bermoral yang kuat.[3] Sejalan dengan tujuan tersebut, penerapan nilai-nilai Pancasila sejak usia dini, terutama di sekolah dasar, sangat penting karena anak-anak pada usia ini lebih mudah diarahkan dan suka mencontoh perilaku di lingkungan sekitarnya.[4] Pendidikan Pancasila sendiri berperan dalam membangun serta mengubah cara berpikir serta karakter individu melalui pengamalan nilainya.[5] Namun, proses penanaman nilai dan pembentukan karakter tidak akan berjalan efektif jika siswa merasa jenuh dan pasif saat belajar. Oleh karena itu, guru perlu merancang proses pembelajaran yang menarik agar suasana belajar tidak membosankan serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.[6]

Dalam proses pembelajaran, minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang optimal dan mewujudkan target pembelajaran yang telah ditetapkan.[7] Minat mempunyai pengaruh besar terhadap proses belajar. Minat siswa merupakan indikator

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[3] Muhammad Afif Jiddan dan M. Arya Al Arsy, "Studi Literatur Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Pop-Up Book dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Gotong Royong pada Pembelajaran Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar," *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* (Lampung) 1, no. 6 (2025): hlm. 570, https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.378.

[4] Cahaya Auzi et al., "Peran Pendidikan Pancasila dalam Mencegah Radikalisme pada Kalangan Siswa Sekolah Dasar: The Role of Pancasila Education in Preventing Radicalism Among Elementary School Students," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Medan) 4, no. 02 (2024): hlm. 723, https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4795.

[5] Maulidah Rizkiyah dan Siti Fatonah, "Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): hlm. 379.

[6] Fatikh Inayahtur Rahma et al., "Urgensi Media Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Minat Siswa Belajar Matematika / *The Urgency of Learning Media in Mathematics Learning in View of Students' Interest in Learning Mathematics*," *Al-Mudarris: Journal Of Education* (Malang) 6, no. 1 (2023): hlm. 36, https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1259.

[7] Diah Rahmasari, "Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Citra Pendidikan* (Purwokerto) 3, no. 3 (2023): hlm. 1076, https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1831.

utama yang mempengaruhi tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Ketika materi pelajaran tidak selaras dengan minat siswa, proses belajar cenderung kurang optimal karena materi tersebut kurang menarik bagi mereka.[8]

Untuk itu, kita perlu mengetahui lebih lanjut mengenai hakikat minat belajar. Sejalan dengan hal tersebut, minat belajar merupakan ketertarikan individu terhadap suatu kegiatan belajar atau mata pelajaran tertentu.[9] Seorang siswa dianggap mempunyai minat belajar yang baik jika menunjukkan indikator yang dapat diamati selama proses pembelajaran.[10] Indikator minat belajar terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian siswa dan keterlibatan siswa.[11] Berdasarkan indikator tersebut, minat belajar siswa tidak hanya bersifat abstrak, namun juga dapat dilihat secara langsung melalui perilaku mereka selama pembelajaran di kelas.

Namun, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud. Kondisi ini ditunjukkan oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, siswa cenderung tidak aktif, kurang fokus, dan kurang bersemangat karena merasa bosan terhadap materi maupun model pembelajaran yang digunakan.[12]

Sejalan dengan temuan tersebut, hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terdapat beberapa permasalahan seperti rendahnya minat belajar siswa, kurangnya antusiasme, penggunaan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[8] Mega Surya Agustin et al., "Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* (Surabaya) 14, no. 02 (2025): hlm. 114.

[9] Dwi Retno Khariani, "Hubungan Motivasi dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No. 100311 Palsabolas pada Mata Pelajaran IPS T.A. 2023/2024," *Rekognisi : Jurnal Pendidikan dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)* (Sumatera Utara) 9, no. 1 (2024): hlm. 8.

[10] Arman Berkat Cristian Waruwu dan Debora Sitinjak, "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia," *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. 2 (2022): hlm. 299, https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589.

[11] Fara Prissilia Putri et al., "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa yang Diterapkan pada *School from Home* (SFH)," *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Semarang) 4, no. 4 (2022): hlm. 356, https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i4.10856.

[12] Daniatur Rizki et al., "Pemanfaatan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Semarang) 9, no. 5 (2023): hlm. 1817, https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135.

media dan sumber pembelajaran yang belum optimal serta kondisi pembelajaran yang kurang kondusif sehingga siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.[13] Hal tersebut menunjukkan bahwa minat yang rendah dalam Pendidikan Pancasila masih menjadi masalah di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Februari 2026, kondisi serupa dengan sekolah sebelumnya juga ditemukan di kelas IV MI Sultan Agung. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan optimal dikarenakan masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, beberapa siswa terlihat mengantuk dan melakukan aktivitas lain, sebagian siswa terlihat bingung dan kesulitan saat diberikan pertanyaan oleh guru, dan kurangnya partisipasi aktif siswa. Hal ini tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah.

Meskipun dalam proses pembelajaran guru pernah menerapkan model pembelajaran dan media lainnya, penggunaannya belum dilakukan secara konsisten. Selain itu, pemanfaatan fasilitas pendukung seperti proyektor masih sangat minim dan jarang digunakan. Saat hendak digunakan dalam proses pembelajaran, proyektor tersebut ternyata dalam kondisi rusak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas serta variasi model dan media pembelajaran di kelas belum dimaksimalkan, sehingga menyebabkan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran masih rendah.[14]

Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kondisi nyata di MI Sultan Agung. Permasalahan mengenai rendahnya minat belajar Pendidikan Pancasila ini tidak boleh dibiarkan, karena dapat menghambat penanaman nilai karakter pada siswa. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pemilihan strategi pembelajaran ini juga perlu disesuaikan dengan karakteristik serta kebiasaan siswa agar mampu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[13] Zulfa Khusnul Aqna et al., "Hubungan Minat Belajar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Gugus R.A. Kartini Kabupaten Pati," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Kudus) 10, no. 04 (2024): hlm. 325, https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3713.

[14] Peneliti, "Hasil Observasi Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MI Sultan Agung," Sleman, Februari 6, 2026.

meningkatkan keterlibatan mereka secara optimal. Hal tersebut diperkuat dengan hasil pengamatan pada kegiatan ekstrakurikuler, yang menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki antusiasme yang tinggi terhadap aktivitas permainan yang berbentuk kelompok, terutama saat diajak bersaing secara sehat dan berebut mengumpulkan poin. Karakteristik siswa yang senang bermain, menyukai tantangan, dan mengharapkan adanya apresiasi atau hadiah menjadi alasan yang cukup kuat untuk memilih pembelajaran berbentuk permainan kelompok. Berdasarkan karakteristik dan kondisi tersebut, salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).[15]

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan melalui kerja sama antar siswa dimana kegiatan berjalan dalam kelompok kecil yang saling menyalurkan gagasan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam tugas kelompok yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.[16] TGT sendiri merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, peran tutor sebaya, serta mencangkup elemen permainan.[17] Pembelajaran kooperatif tipe TGT pertama kali diperkenalkan oleh David De Vries, Keith Edwards, dan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[15] Kunti Shouma Tsaniya Kunti dan Atip Nurharini, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Word Wall* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran SBDP Kelas V," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Semarang) 10, no. 02 (2025): hlm. 215, https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26717.

[16] I. Wayan Swadika Prasetya dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Instruction* 4, no. 3 (2023): hlm. 164, https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393.

[17] Nabilla Fuji Astuti et al., "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning *Team Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): hlm. 200, https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098.

Slavin pada tahun 1978 sebagai kajian di sekolah yang bertujuan menghapuskan perbedaan.[18]

Adapun karakteristik utama TGT mencakup pembuatan kelompok yang heterogen, guru menyampaikan materi, sesi kelompok di mana siswa saling menolong dalam memahami materi, turnamen antar kelompok dengan permainan atau kuis, dan kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi akan diberikan apresiasi atau hadiah.[19] Dalam pembelajaran TGT, terdapat lima komponen utama, yakni presentasi di kelas, kelompok/tim, permainan, tournament, rekognisi tim.[20] Melalui tahapan tersebut, aktivitas belajar siswa dikelas menjadi lebih terarah, meskipun dikemas dalam bentuk permainan.

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media juga penting untuk mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan alat, metode, dan teknik yang dimanfaatkan untuk membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih mudah sehingga proses pembelajaran jadi lebih efektif.[21] Media ini dapat dikemas dalam bentuk teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, dan *Game*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran di kelas dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapakan konsep media interaktif adalah *Educaplay*. Media ini menyajikan berbagai aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[18] Intan Mustika Sari, "Pembelajaran Tari Bedana Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati" (Skripsi, Universitas Lampung, 2023), hlm. 2, https://digilib.unila.ac.id/71446/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf.

[19] Abd Azis dan Ida Mulyana, "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Zakat Fitrah bagi Siswa Kelas IX A SMP Negeri 22 Konawe Selatan," *Seulanga Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 4, no. 1 (2025): hlm. 9.

[20] Wilda Aprilia Simbolon et al., "Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)," *Jurnal PKM Indonesia (JPI)* 1, no. 1 (2025): hlm. 27, https://doi.org/10.62567/jpi.v1i1.564.

[21] Ainiyah Hidayanti Yusup et al., "Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dalam Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 3, no. 5 (2023): hlm. 211, https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575.

yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran.[22] Platform digital ini menawarkan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar.[23] Pemanfaatan platform digital ini juga terbukti efektif untuk mengoptimalkan penerapan model TGT dalam pembelajaran.[24] Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi TGT berbantuan Educaplay dapat saling melengkapi untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, yaitu rendahnya minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media interaktif, peneliti memandang perlu adanya upaya perbaikan. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui secara lebih mendalam efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Maka dari itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai, **"Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Educaplay* terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MI Sultan Agung."**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MI Sultan Agung?
2. Seberapa besar efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MI Sultan Agung?

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[22] Nadhila Fernanda et al., "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya," *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): hlm. 59, https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131.

[23] Della Khoirunnisak et al., "Pemanfaatan *Educaplay* sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025): hlm. 312, https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1542.

[24] Patresia Situmorang et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 060970 Bagan Deli," *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan* (Medan) 2, no. 2 (2025): hlm. 217, https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1479.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MI Sultan Agung
2. Mengetahui seberapa besar efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MI Sultan Agung

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Peneitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan dan memperkuat teori, khususnya mengenai efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan kajian pustaka penelitian terdahulu bagi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam proses pemilihan model pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

   b. Bagi Siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

   c. Bagi Sekolah

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

   d. Bagi Peneliti

      Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis terkait efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

berbatuan media *Educaplay* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai "Efektivitas Model Pembelajran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Educaplay* terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswaa Kelas IV MI Sultan Agung", dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan kondisi awal minat belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan menunjukkan keadaan yang relatif hampir setara. Setelah perlakuan diberikan, kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* menunjukkan kondisi pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan kelas kontrol. Hasil observasi menunjukkan siswa kelas eksperimen tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, permainan, dan turnamen. Selain itu, perolehan *posttest* pada kelas eksperimen secara deskriptif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada seluruh indikator minat belajar (perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian). Perpaduan *Educaplay* dan kompetisi kelompok dalam TGT terbukti membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Hasil analisis data menggunakan uji *Independent Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi Sig. *(2-tailed)* sebesar 0,192. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_o) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata minat belajar Pendidikan Pancasila antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di samping itu, hasil analisis uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata N-Gain score kelas eksperimen sebesar 0,2727 (27,27%) dan kelas kontrol sebesar 0,0746 (7,46%), di mana efektivitas peningkatan minat belajar pada kedua kelas tersebut sama-sama berada pada kategori rendah. Tidak terbuktinya pengaruh yang signifikan serta rendahnya efektivitas perlakuan ini dipengaruhi oleh keterbatasan durasi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

perlakuan yang hanya dua kali pertemuan, padatnya agenda sekolah pada bulan Mei, serta kendala teknis perangkat proyektor pada awal pembelajaran yang menyita waktu efektif untuk pengondisian kelas. Meskipun demikian, hasil observasi memperlihatkan adanya sedikit perubahan respon positif pada siswa kelas eksperimen berupa antusiasme dan keaktifan belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, namun masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain :

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dalam penelitian ini hanya dilaksanakan selama dua kali pertemuan, sehingga proses adaptasi siswa terhadap sintaks pembelajaran serta pengaruh model terhadap minat belajar belum dapat diamati secara optimal dalam jangka waktu yang lebih panjang.
2. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang sangat terbatas dan mepet karena harus menyesuaikan dengan agenda sekolah, seperti persiapan Ujian Akhir Semester (UAS), ujian kelas VI, serta beberapa hari libur pada bulan Mei. Kondisi tersebut menyebabkan waktu pelaksanaan penelitian menjadi terbatas sehingga durasi pembelajaran pada setiap pertemuan belum dapat dimanfaatkan secara maksimal.
3. Pemanfaatan media *Educaplay* dalam penelitian ini juga mengalami kendala teknis, seperti penggunaan proyektor yang belum optimal serta keterlambatan akses terhadap perangkat pada awal pelaksanaan penelitian, sehingga sempat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* belum memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik serta berada pada kategori efektivitas yang rendah. Hasil ini justru bisa menjadi bahan evaluasi yang berharga agar penerapan pembelajaran eksperimen di masa mendatang dapat berjalan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan beberapa

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya maupun praktik pembelajaran di kelas:

1. Bagi sekolah atau madrasah, sebaiknya lebih memperhatikan kondisi dan kesiapan fasilitas pendukung pembelajaran di kelas, seperti proyektor dan sarana berbasis digital lainnya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar tanpa terhambat kendala teknis yang menyita waktu efektif belajar.
2. Bagi guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan mengalokasikan waktu yang cukup untuk pengondisian kelas serta mengupayakan variasi akses media agar siswa dapat berinteraksi secara lebih maksimal.
3. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat terus memelihara dan meningkatkan keaktifan serta rasa ingin tahu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui kegiatan kelompok dan permainan interaktif, sehingga dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan antusias, kompak, dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah durasi pertemuan perlakuan, memperhatikan kalender akademik sekolah, serta merevisi atau memodifikasi sistem eksperimen, seperti mencoba pada variabel lain (keaktifan atau hasil belajar) maupun materi, media dan jenjang pendidikan yang berbeda, guna melihat tingkat efektivitasnya secara lebih menyeluruh.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Mega Surya, Meini Sondang Sumbawati, Nur Kholis, dan Fendi Achmad. "Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* (Surabaya) 14, no. 02 (2025): 113–18.

Agustin, Nila Dwi, Alwahyuni Purnama Dewi, dan Moh Rifqi. "Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2025.

Aida, Aida, Dina Hermina, dan Norlaila Norlaila. "Jenis Data Penelitian Kuantitatif (Korelasional, Komparatif, Dan Eksperimen)." *Al-Manba* 10, no. 1 (2025): 31–40. https://doi.org/10.69782/almanba.v10i1.48.

Akbar, Hilmi Fadhillah, dan Muhamad Sofian Hadi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal*, no. 2 (2023).

Al Hakim, Riko, Ika Mustika, dan Wiwin Yuliani. "Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4, no. 4 (2021): 263. https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249.

Alaydrus, Halimah. "Kamu Yang Sekarang Adalah Hasil Doamu Di Masa Lalu." Instagram, July 6, 2026. https://www.instagram.com/p/Dab4QduTfhg/?igsh=ZWxienIzZzR5d2li.

Amalia, Dini, Zahra Shopia, Noorkhalisah Noorkhalisah, Asniwati Asniwati, dan Aldy Ferdiyansyah. "Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7)." *Jurnal Cahaya Edukasi* 2, no. 3 (2025): 6–12. https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.75.

Amalia, Lola, Dwi Aprilia Astuti, Nur Hayati Istiqomah, Bintang Hapsari, dan Aulia Syachnez Daniar. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery, 2023.

Aqna, Zulfa Khusnul, Ika Ari Pratiwi, dan Wawan Shokib Rondli. "Hubungan Minat Belajar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Gugus R.A. Kartini Kabupaten Pati." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Kudus) 10, no. 04 (2024): 323–38. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3713.

Ardhani, Marshandha Della, Irma Utaminingsih, Izzati Ardana, dan Riska Andi Fitriono. "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari." *Jurnal Gema Keadilan* 9, no. 2 (2022): 81–92.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Arman Berkat Cristian Waruwu dan Debora Sitinjak. "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia." *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. 2 (2022): 298–305. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589.

Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, dan E. Hamzah Suaidi. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218. https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098.

Astuti, Tantri Yuly. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media 'Papan Keberagaman' terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Kelas IV SD Muhammadiyah Suronatan." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65575/.

Auzi, Cahaya, Daulat Saragi, dan Yakobus Ndona. "Peran Pendidikan Pancasila Dalam Mencegah Radikalisme Pada Kalangan Siswa Sekolah Dasar: The Role of Pancasila Education in Preventing Radicalism Among Elementary School Students." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Medan) 4, no. 02 (2024): 721–29. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4795.

Azis, Abd, dan Ida Mulyana. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Zakat Fitrah bagi Siswa Kelas IX A SMP Negeri 22 Konawe Selatan." *Seulanga Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 4, no. 1 (2025).

B, Fitriani, Muhammad Awaluddin, dan Samritin Samritin. "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Lamangga." *Sulawesi Tenggara Educational Journal* 4, no. 3 (2024): 221–26. https://doi.org/10.54297/seduj.v4i3.862.

Batitusta, Fabian Omar, dan Vanda Hardinata. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788.

Bp, Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, dan Yuyun Karlina. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. 2 (2022).

Della Khoirunnisak, Nor Lathifatur Rohmah, Febrina Eka Zunita, dan Muhammad Nofan Zulfahmi. "Pemanfaatan Educaplay sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Ilmu Sosial 3, no. 1 (2025): 311–17. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1542.

Dewi, Ni Putu Candra Prastya. "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 131. https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475.

Fatimah, Ratih. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Educaplay terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta, 2025. https://repository.upi.edu/134181/.

Fernanda, Nadhila, Anna Roosyanti, dan Ratna Susanti. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): 58–63. https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131.

Forester, Brayen Jodi, Amna Idris Abdallah Khater, Muhammad Win Afgani, dan Muhammad Isnaini. "Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2024): 1812–20. https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577.

Fuad, Zaki Al. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang." *Jurnal Tunas Bangsa*, 2016.

Haq, Vick Ainun. "Menguji Validitas Dan Reliabilitas Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Menggunakan Korelasi Produk Momenspearman Brown." *An-Nawa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2022): 11–24. https://doi.org/10.37758/fjmqf434.

Hartono, Ujang, Risal Qori Amarullah, dan Enday Mulyadi. "Hakikat Belajar Menurut UNESCO serta Relevansinya pada Saat Ini." *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (2022): 22–30. https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.65.

Indonesia, Kementerian Agama Republik. *AL-QUR'ANUL KARIM DAN TERJEMAHANNYA*. Menara Kudus, 2006.

Irma Setianingsih, Ayeb Rosidi, dan Imam Anas. "Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang." *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan* 22, no. 3 (2025): 343–56. https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356.

Jasmawati, Rahayu Kariadinata, dan Muhammad Minan Chusni. "Efektivitas Pembelajaran Langsung dengan Media PPT Kontekstual Menggunakan Uji

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Peningkatakan N-Gain." *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research* 3, no. 2 (2025): 152–60. https://doi.org/10.61683/jome.v3i02.272.

Jiddan, Muhammad Afif, dan M. Arya Al Arsy. "Studi Literatur Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Gotong Royong Pada Pembelajaran Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* (Lampung) 1, no. 6 (2025): 570–73. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.378.

Kamaruddin, Ilham, Deri Firmansah, Zulkifli Zulkifli, et al. "Metodologi Penelitian Kuantitatif." *PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI*, 2023.

Khariani, Dwi Retno. "Hubungan Motivasi dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No. 100311 Palsabolas pada Mata Pelajaran IPS T.A. 2023/2024." *Rekognisi : Jurnal Pendidikan dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)* (Sumatera Utara) 9, no. 1 (2024): 7–12.

Kunti, Kunti Shouma Tsaniya, dan Atip Nurharini. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBDP Kelas V." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Semarang) 10, no. 02 (2025): 213–22. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26717.

Kusuma, Imelda, dan RA Halimah. "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran." *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis* 3 (2022): 1–6.

Mardhiyah, Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, dan Harmonedi Harmonedi. "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, Dan Strategi Pemilihan Yang Tepat." *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 2, no. 2 (2025): 208–18. https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670.

Mardhiyah, Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, dan Harmonedi Harmonedi. "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, Dan Strategi Pemilihan Yang Tepat." *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 2, no. 2 (2025): 208–18. https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670.

Margareta, Elisabeth, dan Sarah Indah Yani Manalu. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala." *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, no. 3 (2023).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Marleni, Lusi. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang.” *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1 (2016).

Martiani Situmeang, Diana, Anggita Manda Manik, Ganti Meriah Manik, Agnes Dewi Rohani Siahaan, Freddi Saragi, dan Riswan E. A Manik. “Analisis Metode Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Journal on Education* 6, no. 4 (2024): 19814–22. https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5937.

Mihit, Yohanes. “Dinamika dan Tantangan dalam Pendidikan Pancasila Di Era Globalisasi: Tinjauan Literatur.” *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies* 2, no. 1 (2023): 357–66.

M.Pd, Dr Rita Rahmaniati. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.

Muslihin, Heri Yusuf, Aini Loita, dan Dea Siti Nurjanah. “Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak.” *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 6, no. 1 (2022): 99–106. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341.

Nisa, Zalza Luthfiatun, Lutfi Ardiansyah, dan Isna Rahmawati. “Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 1 Beluk.” *Global Education Trends* 2, no. 1 (2024). https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142.

Nurfaikoh, Siti, Uvia Nursehah, Fadhli Dzil Ikrom, dan Universitas Primagraha. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Kartu UNO terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SDN Kebaharan 2*. 2025.

Nurhaswinda, Nurhaswinda, Aklilah Zulkifli, Juita Gusniati, et al. “Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS.” *Jurnal Cahaya Nusantara* 1, no. 2 (2025): 55–68.

Oktaviana, Nurhaliza, Ahmad Suriansyah, dan Wahdah Refia Rafianti. “Literature Review : Penerapan Model Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 3, no. 1 (2025): 11–18. https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.643.

Prasetya, I. Wayan Swadika, dan Gusti Ngurah Sastra Agustika. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dasar." *Indonesian Journal of Instruction* 4, no. 3 (2023): 163–72. https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393.

Pratiwi, Mega Pandu, Siti Masfuah, dan Diana Ermawati. "Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (2023): 1750. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724.

Putri, Chindy Ochtaviana, Sandha Soemantri, Miliasih Sovi Astuti, dan Nanda Dwi Novita. *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika*. 2025.

Putri, Fara Prissilia, Aryo Andri Nugroho, dan Rizky Esti Utami. "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa yang Diterapkan pada School from Home (SFH)." *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Semarang) 4, no. 4 (2022): 355–62. https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i4.10856.

Qurrotulayunsufyan, dan Mohammad Sugi Hartono. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik." *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 1 (2024): 47–56. https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58.

Rahma, Fatikh Inayahtur, Eddy Sutadji, dan Aynin Aynin. "Urgensi Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa Belajar Matematika / The Urgency of Learning Media in Mathematics Learning in View of Students' Interest in Learning Mathematics." *Al-Mudarris: Journal Of Education* (Malang) 6, no. 1 (2023): 34–48. https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1259.

Rahmasari, Diah. "Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Citra Pendidikan* (Purwokerto) 3, no. 3 (2023): 1075–79. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1831.

Ramadani, Nurul, Lala Jelita Ananda, Irsan Rangkuti, Eva Betty Simanjuntak, dan Imelda Free Unita Manurung. "Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 066054 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023." *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)* 3 (2023).

Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A. Siroj, dan Muhammad Win Afgani. "Validitas and Reliabilitas." *Journal on Education* (Palembang) 6, no. 2 (2024): 10967–75. https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Rini, Devi Setio. “Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasyah Ibtidaiyah Muhamadiah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur.” Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2024.

Rizki, Daniatur, Naila Rahmawati, Susilo Tri Widodo, Nur Indah Wahyuni, dan Anisah Rifqi. “Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Semarang) 9, no. 5 (2023): 1812–25. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135.

Rizkiyah, Maulidah, dan Siti Fatonah. “Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 377–93.

Safitri, Andriani, Mei Nur Rusmiati, Hafni Fauziyyah, dan Prihantini Prihantini. “Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9333–39. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886.

Saleh, M. Sahib, Syahruddin Syahruddin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Aziz, dan Sahabuddin Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA, 2023.

Sansena, Mona Anju. *Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. 6, no. 4 (2022).

Sari, Intan Mustika. “Pembelajaran Tari Bedana Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Di Sanggar Galuh Parwati.” Skripsi, Universitas Lampung, 2023. https://digilib.unila.ac.id/71446/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf.

Sepriyanti, Dewi, Deden Supriatna, dan Rudi Hartono. “Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13 (2024).

Sinaga, Debby Yuliana, Ruth Yunilisa Simangunsong, Ananda Simajuntak, et al. “Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 03 (2025): 1550–60. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5430.

Situmorang, Patresia, Robenhart Tamba, Wildansyah Lubis, Imelda Free Unita Manurung, dan Yusra Nasution. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

V SDN 060970 Bagan Deli." *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan* (Medan) 2, no. 2 (2025): 216–33. https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1479.

Suarningsih, Ni Luh Putu Ayu Intan, Ni Nyoman Parwati, dan I. Nengah Suparta. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Educaplay terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Selemadeg Timur." *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi* 6 (2026).

Subhaktiyasa, Putu Gede. "Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 5599–609. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747.

Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Edisi Kedua. ALFABETA, 2023.

Sururi, Imam, dan Abdul Wahid B S. "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 6, no. 2 (2022). https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139.

Syafawani, Ummi Rasyida, dan Yusuf Safari. "Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Bangku Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 3, no. 2 (2024): 1488–502. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810.

Syafriani, Dewi, Ayi Darmana, Feri Andi Syuhada, dan Dwy Puspita Sari. "Buku Ajar Statistik Uji Beda untuk Penelitian Pendidikan (Cara dan Pengolahannya dengan SPSS)." *EUREKA MEDIA AKSARA* (Purbalingga), 2023, 50.

Tarigan, Carisya. "Penerapan Model TGT (Team Games Tournament) Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *BEAN CENDIKIA: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 02 (2025): 88–92.

Taufik, Taufik, Beni Habibi, dan Suriswo Suriswo. "Model Asesmen Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Akhir Fase B Pada Kurikulum Merdeka." *Journal of Education Research* 7, no. 2 (2026): 417–26. https://doi.org/10.37985/jer.v7i2.3476.

Tsaniya, Kunti Shouma, dan Atip Nurharini. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Word Wall terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran SBDP Kelas V*. 10 (2025).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Untari, Vitria, Anggit Grahito Wicaksono, dan Mukhlis Mustofa. "Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Estafet Quiz Pada Kelas V SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajar 2024/2025." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025): 328–43. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32933.

Wilda Aprilia Simbolon, Marzuki Ahmad, Ummi Fadilla, dan Agave Trium Kristanti. "Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)." *Jurnal PKM Indonesia (JPI)* 1, no. 1 (2025): 22–31. https://doi.org/10.62567/jpi.v1i1.564.

Wulan, Lilik Dewi Candra. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025. https://digilib.uinkhas.ac.id/40484/1/Lilik%20Dewi%20Candra%20Wulan_211101040007.pdf.

Wulandari, Oky. "Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 4 (2024): 132–43. https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1961.

Yulandra, Rianty, dan Mubarok Mubarok. "Transformasi Pembelajaran IPA: Meningkatkan Partisipasi Siswa melalui Pendekatan Interaktif." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4 (2025).

Yusup, Ainiyah Hidayanti, Asma Azizah, Endang Sri Rejeki, Meliza Silviani, Ending Mujahidin, dan Rudi Hartono6. "Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial." *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 3, no. 5 (2023). https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575.

Zega, Julifen, Sadiana Lase, Ratna Natalia Mendrofa, dan Yakin Niat Telaumbanua. "Pengaruh Game Edukasi Educaplay terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sitolu Ori." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 5, no. 4 (2025): 1274–86. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i4.2736.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA