

PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN 204 PALEMBANG

Dea Damayanti¹, A Heryanto², Sonia Anisah Utami

¹Prodi PGSD FKIP, Universitas PGRI Palembang

^{2,3}Prodi Seni Pertunjukan FKIP, Universitas PGRI Palembang

e-mail: deadamayanti03@gmail.com, s1kesenian@gmail.com, soniaanisahutami@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 204 Palembang pada materi penyajian data dalam tabel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 204 Palembang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain True Experimental Design berbentuk Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian berjumlah 100 siswa kelas III, dengan sampel diambil menggunakan teknik Cluster Sampling, yaitu kelas III.C sebagai kelas eksperimen (25 siswa) dan kelas III.B sebagai kelas kontrol (25 siswa). Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test berbantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 51,2 meningkat menjadi 74,4 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 52,4 menjadi 56,4. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay terbukti berpengaruh signifikan dan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 204 Palembang pada materi penyajian data dalam tabel.

Kata Kunci : *Team Games Tournament* (TGT), *Educaplay*, Matematika

Abstract

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 204 Palembang regarding the topic of data presentation in tables. The study aimed to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model, supported by Educaplay media, on the mathematics learning outcomes of these students. A quantitative approach was employed using a "True Experimental Design"—specifically, a Pretest-Posttest Control Group Design. The study population consisted of 100 third-grade students; the sample was selected using cluster sampling, with Class III.C serving as the experimental group (25 students) and Class III.B as the control group (25 students). Data were collected through tests and documentation, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing (Independent Samples t-Test) with the aid of SPSS version 25. The results showed that the experimental group's average pretest score of 51.2 rose to 74.4 on the posttest, whereas the control group's average increased only from 52.4 to 56.4. Hypothesis testing yielded a Sig. (2-tailed) value of $0.000 (< 0.05)$, leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Thus, the Team Games Tournament (TGT) learning model supported by Educaplay media proved to have a significant effect and was more

effective than conventional instruction in improving the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 204 Palembang regarding the topic of data presentation in tables.

Kata Kunci: Team Games Tournament (TGT), Educaplay, Mathematics.

Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Ramdani & Simamora, 2022). Selain itu, pembelajaran abad ke-21 menekankan pemanfaatan teknologi, peningkatan literasi digital, serta penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memiliki daya saing global (Rosyid & Mubin, 2024). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan didukung kurikulum yang fleksibel agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Alawiyah et al., 2023). Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang aktif, kontekstual, kolaboratif, serta berdiferensiasi sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik (Ardianti & Amalia, 2022). Melalui penerapan Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan untuk memilih model, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik. Penerapannya pada mata pelajaran matematika diharapkan dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam, meningkatkan keaktifan belajar, serta mencapai hasil belajar yang optimal.

Matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan dan menjadi landasan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi (Mauliyda et al., 2022). Salah satu materi yang dipelajari di kelas III sekolah dasar adalah penyajian data dalam bentuk tabel. Materi ini bertujuan melatih peserta didik menyajikan informasi secara sistematis, namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menyusun tabel sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Wahab et al., 2021 ; Wulandari & Inganah, 2025). Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep penyajian data secara lebih mudah sehingga hasil belajar matematika dapat meningkat.

Hasil belajar merupakan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, penggunaan media, dan keterlibatan aktif peserta didik (Kemendikbud, 2020). Penelitian Fauzi dan Masrupah (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN 204 Palembang, pembelajaran matematika pada materi penyajian data masih didominasi metode ceramah dan latihan soal sehingga siswa cenderung pasif, mengalami kesulitan memahami materi, dan sebagian besar belum mencapai KKM. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini mengintegrasikan kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kerja sama peserta didik (Sari, 2023). Efektivitas model TGT dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran digital, salah satunya *Educaplay*, yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis dan

permainan edukatif. Penggunaan Educaplay diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman konsep, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika (Azahra et al., 2025). Oleh karena itu, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *True Experimental Design* berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2025). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi penyajian data dalam bentuk tabel. Penelitian dilaksanakan di SDN 204 Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi penelitian berjumlah 100 siswa kelas III yang terdiri atas empat kelas. Sampel ditentukan menggunakan teknik *Cluster Sampling* (Sugiyono, 2025), sehingga diperoleh kelas III.C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa dan kelas III.B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa.

Tahapan penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi, menyusun perangkat pembelajaran, menyusun serta menguji instrumen penelitian, dan menentukan kelas sampel. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Setelah seluruh materi selesai diajarkan, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Pada tahap akhir dilakukan pengolahan data, analisis hasil penelitian, dan penarikan kesimpulan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda (Pradita et al., 2023). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung selama pelaksanaan penelitian. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25. Analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, dilanjutkan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, kemudian uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Hildawati et al., 2024).

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas III.C sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* dan kelas III.B sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian setelah proses pembelajaran selesai diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 51,2, sedangkan kelas kontrol sebesar 52,4.

Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 74,4, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 56,4. Perbandingan rata-rata hasil belajar kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
Eksperimen	51,2	74,4	23,2
Kontrol	52,4	56,4	4,0

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	<i>Kolmogorv-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pretest</i> Eksperimen	.173	25	.052	.945	25	.196
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.173	25	.053	.935	25	.115
	<i>Pretest</i> Kontrol	.201	25	.010	.932	25	.097
	<i>Posttest</i> Kontrol	.187	25	.024	.920	25	.051

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,805, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	.062	1	48	.805
	<i>Based on Median</i>	.096	1	48	.758
	<i>Based on Median and with a djusted df</i>	.096	1	47.999	.758
	<i>Based on Trimmed mean</i>	.065	1	48	.800

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai t_{hitung} sebesar 4,995 dan t_{tabel} sebesar 2,048. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Hasil *Independent Samples t-Test*
Independent Samples Test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	.062	.805	4.995	48	.000	18.000	3.604	10.754	25.246
	<i>Equal variances not assumed</i>			4.995	47.955	.000	18.000	3.604	10.754	25.246

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 204 Palembang pada materi penyajian data dalam bentuk tabel. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol serta hasil uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* = $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Educaplay* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Proses pembelajaran tersebut mendorong siswa saling bertukar informasi, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, serta berkompetisi secara sehat sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Slavín (2015) ; Pagarra, (2023) yang menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, tanggung jawab, dan hasil belajar melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik.

Selain model pembelajaran, penggunaan media *Educaplay* turut mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Berbagai fitur interaktif, seperti kuis dan permainan edukatif, membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar (Retta et al., 2025). Media ini juga memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa sehingga membantu mereka memahami materi penyajian data dalam bentuk tabel dengan lebih baik. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fauzi & Masrupah, (2024) yang

menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Azahra et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, sedangkan penelitian Tsaniya & Nurharini, (2025) membuktikan bahwa penerapan model TGT berbantuan media digital mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh teori serta penelitian terdahulu, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi penyajian data dalam bentuk tabel. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar akan lebih bermakna apabila dirancang secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* terbukti mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara langsung, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi penyajian data dalam bentuk tabel dengan lebih baik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat harapan yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dan media digital interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Secara lebih luas, temuan ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan *Educaplay* memiliki prospek untuk dikembangkan tidak hanya pada materi penyajian data, tetapi juga pada materi matematika lainnya yang memerlukan latihan, interaksi, dan penguatan konsep. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menerapkan model ini pada jenjang kelas yang berbeda, jumlah sampel yang lebih besar, atau mengombinasikannya dengan variabel lain seperti kemampuan berpikir kritis, minat belajar, dan keterampilan kolaboratif agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). *Kurikulum Merdeka : Pemaknaan Merdeka Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam*. 6(3), 399–407.
- Azahra, A., Sabri, A., & Trinova, Z. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Educandy Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 2641–2650.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>

- Hildawati, Suhirman, L., Prisuna, bayu fitra, Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S., Wakhyudin, Setiawan, H., Hadiyat, Y., Sroyen, alvian muhamaad, & Saktisyaputra. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistika*.
- Kemendikbud. (2020). *Faktor- Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*.
- Mauliyda, M. A., Fauzi, A., & Hidayati, vivi rachmatul. (2022). *Buku Ajar : Pembelajaran Matematika SD*.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Yulianingsih. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran , Daya Pembeda , dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta Eliza. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(80), 109–118.
- Ramdani, M. S., & Simamora, A. H. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Melalui E-Modul. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 146–155. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44495>
- Retta, L. M., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). Penerapan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pelajaran Pkn. *Dharma Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 78, 20(April), 78–84.
- Rosyid, A., & Mubin, F. (2024). *PEMBELAJARAN ABAD 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi Dan Implementasinya Dalam Konteks Pendidikan Indonesia*. 7(1), 1–12.
- Sari, I. M. (2023). Pembelajaran Tari Bedana Menggunakan Model Teams Games Tournament (Tgt) Di Sanggar Galuh Parwati.
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Tsaniya, K. S., & Nurharini, A. (2025). 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*, 10(2), 1–14. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Wulandari, N. D., & Inganah, S. (2025). Pengaruh Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Tabel Penyajian Data Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(September), 25–31.