



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 13, No. 2, Oktober 2025

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page532-544>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS EDUCAPLY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Saskia^{1*}, Moh. Rudini², Hamna³

^{1*,2,3}Prodi PGSD, Universitas Madako Tolitoli, Sulawesi Tengah, Indonesia

Email : Saskiasultam@gmail.com

Submitted: 3 September 2025

Accepted: 15 Oktober 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 4 Tambun melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Educaplay. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah sembilan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 72 pada siklus I dengan ketuntasan 55,56% menjadi rata-rata 84 pada siklus II dengan ketuntasan 100%. Aktivitas guru dan siswa juga meningkat, dengan capaian aktivitas guru sebesar 97,72% dan aktivitas siswa mencapai 98,33%. Selain itu, hasil belajar kelompok diskusi juga meningkat dari rata-rata 75 menjadi 100. Penerapan model TGT berbasis Educaplay mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Temuan ini menunjukkan bahwa model tersebut efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan dan dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

Kata Kunci : Educaplay, Hasil Belajar, Matematika, Metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

IMPLEMENTATION OF THE EDUCAPLY-BASED COOPERATIVE LEARNING METHOD OF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS

Abstract: This classroom action research aims to improve the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 4 Tambun through the implementation of the cooperative learning model *Teams Games Tournament* (TGT) supported by the Educaplay digital platform. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were nine students. Data were collected through observation, learning outcome tests, interviews, and documentation. The results showed an increase in students' learning outcomes from an average score of 72 in Cycle I with 55.56% mastery to an average score of 84 in Cycle II with 100% mastery. Teacher and student activities also improved, with teacher activity reaching 97.72% and student activity 98.33%. In addition, group discussion results increased from an average of 75 to 100. The implementation of the TGT model supported by Educaplay created a fun, interactive, and collaborative learning environment. These findings indicate that the model is effective in improving students' understanding of fractions and can serve as an innovative alternative strategy for mathematics instruction in elementary schools.

Keywords : Educaplay, Learning Outcomes, Mathematics, *Teams Games Tournament* (TGT) learning method

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses untuk menjadikan manusiawi secara menyeluruh, yang mengarah pada pencapaian kemerdekaan baik secara fisik maupun mental (Basyar, 2020). Dalam perundang-undangan tentang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan merupakan "usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat" (Pristtiawati et al., 2022). Pendidikan perlu arahan dan bimbingan serta pengaturan dari pendidik agar supaya dapat mencapai tujuan, karena itu nilai-nilai karakter penting untuk menjadi kekuatan bagi siswa dapat belajar (Mahananyngtias, Ritiau, & Siahaya, 2020). Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang terampil di berbagai bidang, termasuk matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa. Namun, hasil belajar matematika siswa sering kali tidak sesuai harapan. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar mereka.

Rendahnya hasil belajar matematika dapat disebabkan oleh banyak faktor, di antaranya: (1) faktor internal, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika; dan (2) faktor eksternal, seperti metode pembelajaran guru yang kurang menarik. Selain itu, kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar serta keterampilan guru yang belum maksimal dalam mengembangkan variasi media pembelajaran juga turut memengaruhi capaian belajar (Nabillah & Abadi, 2019). Menurut Nugraha (2020) rendahnya hasil belajar matematika juga dapat dipicu oleh minimnya keyakinan diri siswa untuk menguasai materi dan lemahnya dorongan dari dalam diri mereka.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Model ini mengutamakan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang bervariasi untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan belajar secara optimal (Marwati et al., 2023). Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Yahya dan Bakri (Larasati et al., 2025) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mengutamakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan membuat peserta didik bermain dan berlomba untuk memecahkan masalah dalam kelompok. Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kerja sama, interaksi, dan motivasi peserta didik untuk belajar, serta meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Model ini mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi antar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media berbasis web yang dapat digunakan adalah Educaplay. Media ini memungkinkan guru membuat berbagai permainan edukatif digital seperti teka-teki, kuis, dan soal interaktif. Melalui Educaplay, penyajian materi dapat lebih menarik, memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi, serta memberikan umpan balik secara langsung (Pristtiawati et al., 2022).

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, salah satu materi yang dianggap sulit

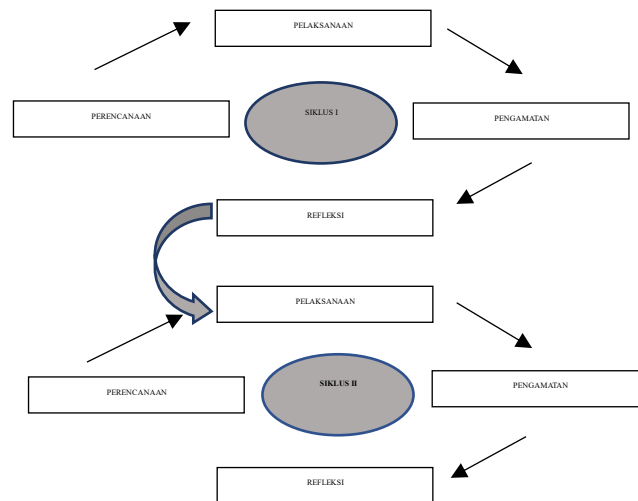
oleh siswa adalah pecahan. Materi ini memiliki peran penting karena konsepnya akan digunakan dalam mempelajari materi matematika tingkat lanjut (Maulidina et al., 2023). Rendahnya penguasaan siswa terhadap pecahan akan berdampak pada kesulitan dalam memahami materi selanjutnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, untuk menguasai konsep pecahan sejak dini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Rani (2022) menemukan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan. Hasil serupa juga diperoleh oleh Amri (2021) serta Fitriani (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berupaya menggabungkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media pembelajaran berbasis digital Educaplay. Adapun novelty (kebaruan) dari penelitian ini yaitu menggabungkan media pembelajaran Educaplay dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 4 Tambun pada materi pecahan. Alasan pentingnya penelitian ini adalah karena integrasi metode pembelajaran berbasis permainan dengan media digital interaktif diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep matematika yang abstrak secara lebih konkret. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis & McTaggart. Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui siklus tindakan berulang. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi (A.Abdillah et al., 2021). Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Tambun, Kecamatan Baolan, Kabupaten Tolitoli, Sulawesi Tengah. Subjek penelitian adalah 9 siswa kelas IV, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Subjek dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan. Tahapan penelitian disusun berdasarkan modifikasi model Kemmis & McTaggart. Adapun dapat dilihat pada gambar bagan dibawah ini.



Gambar 1. Skema PTK Model Kemmis dan McTaggart

Sumber : (Fitri et al., 2025).

Tahapan penelitian disusun berdasarkan modifikasi model Kemmis & McTaggart:

1. Pra-Tindakan
 - a. Melakukan observasi awal mengenai permasalahan pembelajaran.
 - b. Wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kesulitan siswa.
 - c. Memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
2. Siklus I
 - a. Perencanaan: Menyusun RPP berbasis model TGT, menyiapkan LKPD, media Educaplay, dan instrumen observasi.
 - b. Pelaksanaan: Guru melaksanakan pembelajaran pecahan dengan TGT berbasis Educaplay.
 - c. Observasi: Aktivitas guru dan siswa diamati dengan lembar observasi. Hasil belajar diukur dengan tes akhir siklus.
 - d. Refleksi: Data dianalisis, kekurangan dicatat (misalnya alokasi waktu pada permainan), lalu diperbaiki untuk siklus berikutnya.
3. Siklus II
 - a. Dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I.
 - b. Durasi penggunaan Educaplay dimodifikasi agar siswa lebih optimal dalam memahami soal.
 - c. Tes akhir siklus II digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara. Pertama, observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Kedua, tes hasil belajar berupa soal tertulis yang dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif siswa pada level C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Ketiga, wawancara yang dilakukan dengan guru kelas bertujuan untuk memperoleh data kualitatif sebagai pendukung hasil pengamatan. Keempat, dokumentasi berupa foto, video, dan catatan kegiatan yang digunakan untuk memperkuat bukti pelaksanaan tindakan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi beberapa perangkat.

Lembar observasi guru difokuskan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, serta pengelolaan kelas, sedangkan lembar observasi siswa menekankan pada aspek keaktifan, kerja sama, dan motivasi dalam pembelajaran. Selain itu, tes hasil belajar berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan siswa terhadap materi pecahan. Penelitian ini juga memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model TGT serta media pembelajaran Educaplay yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli dan praktisi guna memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan belajar secara klasikal ditentukan dengan menghitung persentase siswa yang mencapai nilai minimum atau Kriteria Ketuntasan yang ditetapkan ($KKTP \geq 75$). Suatu kelas dikatakan tuntas jika $\geq 75\%$ siswa telah mencapai nilai tersebut. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar

$\sum$ siswa yang tuntas belajar = jumlah siswa yang memperoleh nilai $\geq KKTP$

$\sum$ siswa = jumlah seluruh siswa dalam kelas

Sumber : (Panjaitan et al., 2021)

Rata-Rata Hasil Belajar

Nilai rata-rata digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan. Nilai rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan semua nilai siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa. Rumusnya adalah:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

Sumber : (Panjaitan et al., 2021)

Persentase Aktivitas Guru dan Siswa

Untuk mengukur aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, digunakan perhitungan persentase skor aktivitas yang diperoleh dibandingkan skor maksimal yang mungkin dicapai. Rumus dari persentase aktivitas siswa adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan Aktivitas Guru}}{\sum \text{Skor Maksimal Aktivitas Guru}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum$ skor yang diperoleh = jumlah skor aktivitas yang dicatat melalui lembar observasi

$\sum$ skor maksimal = skor maksimum yang dapat dicapai sesuai instrumen

Sumber : (Sirad, L. & Arnawati, 2021)

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 4 Tambun melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Educaplay. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Model TGT dipadukan dengan media Educaplay untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif, dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada materi menentukan pecahan senilai, menyederhanakan pecahan, serta membandingkan dan mengurutkan pecahan.

Tahapan Pelaksanaan Model Kooperatif TGT Berbasis Educaplay

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok besar yang bersifat heterogen, terdiri dari campuran siswa dengan kemampuan akademik yang bervariasi.
2. Setiap kelompok memilih dua orang anggota untuk bergiliran bertanding dalam sesi kuis berbasis Educaplay. Setiap ronde diwakili oleh dua siswa dari masing-masing kelompok.
3. Guru membacakan pertanyaan (atau menayangkan soal kuis melalui Educaplay), sementara siswa menekan tombol atau menjawab lebih dulu untuk mendapatkan kesempatan.
4. Jika siswa menjawab benar, kelompoknya mendapat satu poin.
5. Jika jawabannya salah, giliran menjawab diberikan pada lawan. Jika tidak ada yang menjawab dalam batas waktu (contoh 60 detik), guru dapat memberikan tambahan 5 detik untuk jawaban terbuka.
6. Pertandingan dilanjutkan hingga semua anggota kelompok mendapat giliran berpartisipasi.
7. Pada akhir sesi, kelompok dengan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang dan memperoleh penghargaan atau apresiasi.

Model ini memadukan unsur kompetisi, kerja sama, dan strategi melalui media Educaplay untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menumbuhkan keterlibatan sosial serta emosional siswa dalam pembelajaran.

Pra Siklus

Pada tahap pra-siklus di kelas IV SDN 4 Tambun, pembelajaran matematika masih dilakukan dengan metode konvensional yang bersifat ceramah dan diskusi terbuka tanpa strategi interaktif yang terstruktur. Guru menyampaikan materi secara lisan, sementara siswa hanya mendengarkan atau menjawab pertanyaan secara pasif. Hal ini menyebabkan banyak siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru wali kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami konsep pecahan, termasuk dalam menentukan pecahan senilai, menyederhanakan pecahan, serta membandingkan dan mengurutkan pecahan.

Dari sembilan siswa yang diamati, hanya dua siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 75, sedangkan tujuh siswa lainnya belum memenuhi kriteria tersebut. Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa secara keseluruhan, yang disebabkan antara lain oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang memiliki

motivasi dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, tahap pra-siklus menjadi dasar penting untuk merencanakan intervensi dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui penerapan model TGT berbasis Educaplay.

Siklus I

Pada siklus I, guru dan peneliti mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Educaplay untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Model ini dirancang dengan menekankan kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan penggunaan media digital yang menarik. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang anggotanya memiliki kemampuan akademik beragam, sehingga mereka dapat saling membantu dan berdiskusi dalam memahami materi.

Setiap kelompok mengirimkan perwakilan secara bergiliran untuk mengikuti sesi kuis berbasis Educaplay, di mana guru menayangkan soal-soal interaktif menggunakan proyektor atau perangkat digital. Pertanyaan-pertanyaan disusun sesuai materi pecahan senilai, penyederhanaan, dan perbandingan pecahan. Siswa berlomba menjawab dengan menekan tombol atau menjawab lebih cepat untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka. Sistem poin ini dirancang untuk menumbuhkan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan.

Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok dan antusiasme saat mengikuti permainan kuis. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, terutama waktu menjawab pada kuis yang awalnya hanya 30 detik per soal. Waktu yang terlalu singkat membuat siswa terburu-buru, gugup, dan kurang mampu memahami soal dengan baik sebelum menjawab. Selain itu, beberapa kelompok masih terlihat pasif atau belum merata dalam pembagian peran. Refleksi terhadap temuan ini menjadi dasar penting untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Instruksi kepada kelompok dibuat lebih jelas, dengan penekanan pada kerja sama aktif dan partisipasi merata dari semua anggota. Guru lebih proaktif membimbing jalannya diskusi dalam kelompok, memastikan bahwa setiap siswa mendapat giliran berkontribusi. Suasana kelas juga diupayakan lebih kondusif dan tertib agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif.

Selain itu, guru memberikan penghargaan simbolis untuk kelompok dengan skor tertinggi di akhir sesi, seperti pujian, stiker bintang, atau tepuk tangan bersama. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan menumbuhkan rasa bangga atas hasil kerja sama mereka. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa, suasana belajar yang lebih tertib, serta pemahaman materi pecahan yang lebih baik. Siswa terlihat lebih percaya diri, lebih fokus, dan lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Refleksi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis Educaplay mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui strategi ini, siswa tidak hanya diajak memahami materi matematika secara konseptual, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok. Penerapan tindakan ini terbukti mendukung upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 4 Tambun, khususnya pada materi pecahan.

Tabel 1. Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Saat Pra-Siklus Siklus I Dan Siklus II

Tindakan	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Belajar	%	Ketidak Ketuntasan Belajar	%
				Jml. siswa		Jml. siswa	
Pra-Siklus	9	438	49	1	11,11%	8	88,89%
Siklus I	9	647	72	5	55,56%	4	44,44%
Siklus II	9	757	84	9	100%	0	0%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV dari Pra-Siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Pada tahap Pra-Siklus, jumlah nilai yang diperoleh seluruh peserta didik adalah 438 dengan rata-rata nilai sebesar 49, dan hanya 1 siswa atau sebesar 11,11% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa atau 88,89% belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar. Jumlah nilai meningkat menjadi 647 dengan rata-rata nilai 72, dan sebanyak 5 siswa atau 55,56% dinyatakan tuntas, sedangkan 4 siswa atau 44,44% belum mencapai ketuntasan. Pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh peserta didik mencapai ketuntasan dengan jumlah nilai sebesar 757 dan rata-rata nilai 84. Ketuntasan belajar mencapai 100%, dan tidak ada peserta didik yang tidak tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diberikan secara bertahap dari Pra-Siklus hingga Siklus II efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Adapun perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada setiap tahap dapat dilihat pada grafik berikut:

**Gambar 2.** Presentase Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar



Gambar 3. Presentase Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran Matematika dengan menggunakan model Cooperative Learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis media pembelajaran Educaplay. Peningkatan ini terlihat secara signifikan dari siklus I ke siklus II, dan hasil belajar yang dicapai telah memenuhi bahkan melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian dianggap telah mencapai tujuannya dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 2. Data Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa pada Setiap Siklus

Siklus	Pertemuan	Aktivitas Guru (%)	Aktivitas Siswa (%)
Siklus I	Pertemuan 1	79.54	74.44
	Pertemuan 2	93.18	84.44
Siklus II	Pertemuan 1	97.27	95.55
	Pertemuan 2	90.90	98.33

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas guru meningkat dari 79,54% pada pertemuan pertama menjadi 93,18% pada pertemuan kedua, sementara aktivitas siswa naik dari 74,44% menjadi 84,44%. Pada Siklus II, aktivitas guru mencapai 97,27% dan 90,90%, sedangkan aktivitas siswa meningkat lebih tinggi lagi menjadi 95,55% dan 98,33%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis Educaplay berhasil meningkatkan keterlibatan aktif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Kelompok Diskusi pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama Kelompok	Rata-rata Siklus I	keterangan	Kategori	Rata-rata Siklus II	Keterangan	Kategori
1.	Kelompok A	75	Tuntas	Cukup	100	Tuntas	Sangat Baik
2.	Kelompok B	75	Tuntas	Cukup	100	Tuntas	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil belajar kelompok diskusi mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, baik Kelompok A maupun Kelompok B memperoleh rata-rata nilai 75 dengan kategori “Cukup” dan status “Tuntas.” Namun pada Siklus II, kedua kelompok berhasil meningkatkan rata-rata nilai menjadi 100 dengan kategori “Sangat Baik” dan tetap berstatus “Tuntas,” menunjukkan adanya perbaikan signifikan dalam pemahaman materi dan kerja sama kelompok setelah perbaikan strategi pembelajaran diterapkan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis media Educaplay terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 4 Tambun, khususnya pada materi pecahan. Pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan pra-siklus, dengan rata-rata nilai 72 dan persentase ketuntasan 55,56% (5 dari 9 siswa mencapai KKTP). Namun, capaian ini belum memenuhi target ketuntasan klasikal 100%. Analisis hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya optimal dalam mengelola waktu diskusi dan permainan, sementara beberapa siswa masih terlihat pasif dan merasa tertekan dengan batas waktu kuis yang hanya 30 detik per soal. Hal ini berdampak pada pemahaman konsep yang belum menyeluruh, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Seluruh siswa (100%) berhasil mencapai nilai di atas KKTP dengan rata-rata 84. Perubahan perilaku belajar juga tampak jelas, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih antusias mengikuti kuis interaktif karena durasi soal diperpanjang menjadi 60 detik. Guru juga lebih tegas dalam mengatur kelas dan memberikan motivasi, sehingga suasana belajar menjadi kondusif, partisipatif, dan menyenangkan. Data observasi menunjukkan peningkatan aktivitas guru hingga 97,72% dan aktivitas siswa mencapai 91,66%, yang menandakan ketercapaian indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Selain peningkatan hasil individu, pembelajaran berbasis TGT juga berdampak positif terhadap capaian kelompok. Dua kelompok berhasil memperoleh nilai rata-rata 100, menunjukkan bahwa model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara personal, tetapi juga memperkuat aspek kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab bersama dalam tim. Temuan ini sejalan dengan teori hasil belajar yang menekankan keterkaitan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Dian Dwi Suryani et al., 2023). Serta sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa (Marwati et al., 2023).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya Amri (2021) menemukan bahwa penerapan TGT dengan media ular tangga meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar. Penelitian yang dilakukan oleh Hartanto & Mediatati (2023) membuktikan bahwa model TGT berbantuan PowerPoint meningkatkan keaktifan siswa di kelas II. Penelitian lain oleh Agustin (2024) menegaskan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kerja sama dan berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan TGT berbasis Educaplay pada penelitian ini memperkuat hasil kajian terdahulu sekaligus menghadirkan kebaruan melalui pemanfaatan media digital

interaktif.

Refleksi dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap siklus membawa perbaikan terhadap kualitas pembelajaran. Pada siklus I, kekurangan terletak pada pengelolaan waktu dan partisipasi siswa yang masih rendah. Perbaikan dilakukan dengan memperpanjang waktu kuis, memberikan motivasi tambahan, dan meningkatkan bimbingan guru pada siklus II. Hasilnya, keterlibatan siswa meningkat, suasana belajar lebih menyenangkan, dan hasil belajar seluruh siswa mencapai ketuntasan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 4 Tambun baik secara individu maupun kelompok, sekaligus meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan sosial mereka. Model ini dapat dijadikan strategi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 4 Tambun pada materi pecahan. Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 72 (ketuntasan 55,56%) pada siklus I menjadi rata-rata 84 (ketuntasan 100%) pada siklus II. Aktivitas guru dan siswa juga menunjukkan peningkatan, sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Faktor pendukung penelitian ini adalah motivasi siswa yang tumbuh melalui penggunaan media digital interaktif dan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, sementara faktor penghambat pada siklus I adalah keterbatasan waktu kuis dan konsentrasi siswa yang belum optimal. Perbaikan pada siklus II berupa penambahan durasi kuis, penguatan motivasi, dan peningkatan bimbingan guru terbukti mampu mengatasi hambatan tersebut. Keterbatasan penelitian ini adalah jumlah subjek yang relatif sedikit dan fokus hanya pada materi pecahan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak peserta didik serta mencoba penerapan TGT berbasis Educaplay pada materi atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Abdillah, L., Fauziah, A., Napitupulu, D. S., Sulistiyo, H., Fitriyanti, Sakti, B. P., Nisa'khusnia, A., Noveni, N. A., Tarjo, Suwarno, Chamidah, D., Puri, V. G. shadika, Salman, I., & Nurkanti, M. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS : TEORI DAN PENERAPANNYA* (M. P. . Dr. Adirasa Hadi Prasetyo (ed.)). PENERBIT ADAB.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pnlfEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=tujuan+PTK+&ots=YA8E59-3cb&sig=xzg2udpb5x7HPzDLdWUwNlvcG8&redir_esc=y#v=onepage&q=tujuanPTK&f=false
- Agustin, D., Regina, B. D., & Wardani, R. S. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Parameter*, 36(2), 150–165.
<https://doi.org/10.21009/parameter.362.04>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2021). Analisis penerapan model TGT (teams, games and tournament) terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>

- Basyar, S. (2020). Pemikiran tokoh pendidikan islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 16311638. <https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2306>
- Dian Dwi Suryani, Rina Dwi Setyawati, & Fenny Roshayanti. (2023). Pengaruh Model Pbl Menggunakan Lkpd Berbantuan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 776–788. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1359>
- Fitri, Z., Astini, B. N., & Triwahyuni, I. (2025). Penerapan model pembelajaran PBL (problem based learning) untuk meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VI SDN 1. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.773> Article
- Fitriani, Y. I., Mursidik, E. M., & Teguh. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal kelas V SD Negeri 1 Tinatar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1–13. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/14803%0Ahttps://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/download/14803/4856>
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Larasati, N., Perdana, D. R., Nuraini, S., & Erni, E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 147–160. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1year2025>
- Mahananyngtias, E., Ritiauw, S.P., Siahaya, A, M. (2020). Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Pada Siswa Kelas V SD Inpres 19 Ambon. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 24-37.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Maulidina, A., Subrata, H., & Muhimmah, H. A. (2023). Systematic literature review: Media pembelajaran pada materi pecahan sekolah dasar. *Jurnal MathEdu: Mathematic Education Journal*, 6(3), 110–123. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 659–663. <https://journal.unsika.ac.id/sesiomadika/article/view/2685/1908>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas IV. *JIP : Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Pristtiawati, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, ratna sari. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Rani, D. E. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 524–532. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Sirad, L., H., & Arnawati. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Memaksimalkan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1(2), 26–34. <https://doi.org/10.57250/ajup.v1i2.4>