

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TGT DAN MEDIA ELEKTRONIK EDUCAPLAY TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
MIS AL BASHIRAH KOTA MAKASSAR**

A. Syamsuriawati¹, Muhammad Faisal², Amir Pada³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar,

¹andisyamsuria315@gmail.com, ²muh.faisal@unm.ac.id, ³amir.pada@unm.ac.id

ABSTRACT

This study is an experimental research aimed at determining the effect of the use of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model and electronic media Educaplay on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at MIS Al Bashirah Makassar City. This study employed a quantitative approach with an experimental research design. The research design used was a quasi-experimental design in the form of a non-equivalent control group design. The population of this study consisted of 90 students, with samples from class VD (24 students) and class VC (23 students). Data collection techniques were carried out through teacher observation and learning outcome tests in the form of pretest and posttest. Data analysis used descriptive and inferential statistical analysis. The results of the study obtained are: 1) The use of the TGT model was categorized as very good; 2) The use of Educaplay electronic media was also categorized as very good; 3) The mathematics learning outcomes of students in the experimental class were in the high category; and 4) There was an effect of using the TGT-type cooperative learning model and Educaplay electronic media on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at MIS Al Bashirah Makassar City.

Keywords: cooperative learning model, TGT, electronic media, educaplay, learning outcomes, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Al Bashirah Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi-experimental dengan bentuk non-equivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 90 siswa, dengan sampel kelas VD (24 siswa) dan kelas VC (23 siswa). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi guru dan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1)

Penggunaan model TGT berada pada kategori sangat baik; 2) Penggunaan media elektronik *educaplay* berada pada kategori sangat baik; 3) Hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi; 4) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika ssiwa kelas V MIS Al Bashirah Kota Makassar.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, TGT, media elektronik, *educaplay*, hasil belajar, matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang penting ditempuh dan tidak dapat dipisahkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang terstruktur dan terarah secara sistematis menuju pengembangan kepribadian peserta didik (Tirtarahardja, 2015). Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencapai perkembangan pengetahuan individu, namun juga fokus pada pengembangan spiritual, sikap, kepribadian, maupun keterampilan lainnya.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kualitas manusia yang dibentuk melalui proses pendidikan menjadi faktor kunci dalam mewujudkan keberhasilan pembangunan nasional. Guru merupakan tenaga pendidik yang memegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif, interaktif, dan mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran fundamental dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, dan analitis adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai

dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Namun, berdasarkan hasil studi internasional masih menunjukkan bahwa prestasi matematika siswa Indonesia berada di bawah rata-rata negara OECD. Laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 mencatat bahwa skor rata-rata matematika siswa Indonesia belum mampu menyamai rata-rata OECD, sehingga menunjukkan adanya kesenjangan kualitas pembelajaran yang perlu segera diatasi (OECD 2023, 2023).

Berdasarkan prapenelitian yang telah peneliti lakukan pada tanggal 29 September 2025, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru wali kelas V, teridentifikasi adanya permasalahan yakni: 1) benar adanya bahwa siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang tersulit; 2) tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang rendah dalam mata pelajaran Matematika; 3) Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik; 4) Minimnya penggunaan media yang inovasi dan interaktif.

Selain itu, hasil wawancara dapat diketahui bahwa peserta didik

sulit memahami konsep dasar matematika dan mengalami kesulitan yang lebih besar saat dihadapkan pada materi yang lebih kompleks. Hal ini dapat menyebabkan pada rendahnya hasil belajar mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan penggunaan media elektronik *educaplay* dapat menjadi solusi yang tepat untuk memberikan pemahaman dasar peserta didik pada materi, menjadi kegiatan pembelajaran yang interaktif, dan menyenangkan sesuai tingkat kemampuan siswa.

TGT menggabungkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui turnamen dan kompetisi sehat, siswa termotivasi untuk memahami materi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Adapun media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Adalah salah satunya media *educaplay*. *Educaplay* adalah sebuah platform berbasis web yang memungkinkan guru menciptakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, hingga permainan edukatif.

Lestari (2020) membuktikan bahwa kelas VA (eksperimen) lebih aktif dan tanggap dibandingkan dengan kelas VB (kontrol). Selain itu, hasil belajar peserta didik memiliki peningkatan sehingga peneliti mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD Inpres No. 181 Pattopakang.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini: (1) Bagaimana gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V MIS Al Bashirah? (2) Bagaimana gambaran penggunaan media elektronik *educaplay* pada siswa kelas V MIS Al Bashirah? (3) Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Al Bashirah? (4) Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Al Bashirah ?

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu: (1) Untuk mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe

TGT pada siswa kelas V MIS Al Bashirah. (2) Untuk mengetahui gambaran media elektronik *educaplay* pada siswa kelas V MIS Al Bashirah. (3) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Al Bashirah. (4) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Al Bashirah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimental* dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan, artinya pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIS Al Bashirah, yang berjumlah 90 siswa. Teknik pengambilan sampel

menggunakan *nonprobability sampling* bentuk sampling purposive.

Menurut Setiawan (2024), teknik *nonprobability sampling* (pengambilan sampel non-acak) merupakan metode pengambilan sampel di mana setiap objek atau elemen dalam populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi bagian dari sampel. Berdasarkan Teknik tersebut, terpilih kelas V D sebagai kelas eksperimen dan kelas V C sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay*, sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar siswa melalui tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest*.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi guru untuk mengevaluasi keterlaksanaan proses pembelajaran, serta melalui pemberian tes *pretest* dan *posttest*. Seluruh instrumen penelitian telah terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Instrumen tes juga telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, dan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien

reliabilitas berada di atas 0,70 sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 25. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT, media elektronik *educaplay*, dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, analisis statistik inferensial mencakup uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro–Wilk* serta uji homogenitas.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, digunakan uji Independent Samples t-test. Selain itu, analisis N-Gain Score diterapkan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gambaran Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas VD sebagai kelas eksperimen. Pada pelaksanaannya berlangsung selama 2 minggu di mana peneliti bertindak sebagai pengajar, dengan sesi pembelajaran yang dilakukan tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* lalu dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pertemuan kedua, pembelajaran kembali dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sedangkan pada pertemuan ketiga, pembelajaran kembali dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Setelah menerapkan pembelajaran pertemuan selanjutnya, peneliti membagikan soal *posttest* dan angket respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antaranggota kelompok melalui

kegiatan permainan dan turnamen akademik. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui 5 tahap, yaitu tahap penyajian materi, tahap pembagian kelompok, tahap permainan (*games*), tournament, dan penghargaan kelompok.

Gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas VD sebagai kelas eksperimen diperoleh juga melalui hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana langkah-langkah model pembelajaran tersebut diterapkan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan

Hasil observasi selanjutnya dikonsultasikan pada tabel kategori penilaian untuk menentukan tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Adapun hasil lembar observasi guru dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Guru

Skor	Kategori	Perolehan Skor		
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
<20%	Sangat kurang			
21%-40%	Kurang			
41%-60%	Cukup	93,6 %	96,2 %	97,4%
61%-80%	Baik			
81%-100%	Sangat Baik			

Berdasarkan tabel tersebut, hasil observasi guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik dan

mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, yaitu dari 93,6% menjadi 96,2%, lalu meningkat lagi menjadi 97,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media elektronik *educaplay* di MIS Al Bashirah berada pada kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan seluruh tahapan dan prosedur pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dan konsisten di setiap pertemuan.

2. Gambaran Penggunaan Media Elektronik *Educaplay* Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Pelaksanaan penggunaan *educaplay* diintegrasikan ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*), khususnya pada tahap ketiga yaitu *games* dan tahap keempat yaitu *tournament*. Pada tahap *games*, *educaplay* digunakan sebagai media untuk menyajikan soal-soal dalam bentuk permainan interaktif yang dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Melalui aktivitas ini, siswa terlibat aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, serta saling membantu dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media elektronik *educaplay* dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu guru terlebih dahulu membuat akun pada platform *educaplay*, kemudian memilih jenis aktivitas atau permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah itu, guru menyusun dan memasukkan konten soal ke dalam media, selanjutnya siswa mengakses dan mengerjakan aktivitas yang telah disediakan.

Gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas VD sebagai kelas eksperimen diperoleh juga melalui hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana langkah-langkah model pembelajaran tersebut diterapkan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan.

Hasil observasi selanjutnya dikonsultasikan pada tabel kategori penilaian untuk menentukan tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Adapun hasil lembar observasi guru dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Guru

Skor	Kategori	Perolehan Skor		
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
<20%	Sangat kurang			
21%-40%	Kurang			
41%-60%	Cukup	93 %	95 %	98 %
61%-80%	Baik			
81%-100%	Sangat Baik			

Tabel tersebut menunjukkan bahwa perolehan skor keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan berada pada kategori sangat baik, dengan persentase meningkat dari 93% pada pertemuan I, menjadi 95% pada pertemuan II, dan 98% pada pertemuan III.

Berdasarkan hasil observasi tersebut menggambarkan bahwa penggunaan media elektronik *educaplay* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Peningkatan skor pada setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

3. Gambaran Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Pada

kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 62,29 dan mengalami peningkatan menjadi 90,79 pada nilai rata-rata posttest.

Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56,35 dan meningkat menjadi 71,96 pada nilai rata-rata posttest. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar matematika siswa.

4. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Media Elektronik *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa dianalisis menggunakan statistik inferensial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parametrik

berupa *independent sample t-test*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok penelitian.

Tabel 3. Independent Sample T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Independent Sample T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	8,004	45	0,000	$0,000 < 0,05 =$ Ada Pengaruh

Berdasarkan tabel hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 8,004 dengan derajat kebebasan (df) 45 serta nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media elektronik *educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Setelah dilakukan uji *independent sample t-test*,

selanjutnya dilakukan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Gainscore Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata <i>gainscore</i> hasil belajar matematika siswa	90,79	71,96

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai *gainscore*, diperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen sebesar 90,79, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Al Bashirah, dilakukan analisis sebagai berikut.

Tabel 5 Rata-rata N-Gain Score Hasil Belajar Matematika Siswa

Data	Kelas Eksperimen
Rata-rata <i>N-Gain Score</i> hasil belajar matematika siswa	0,7373

Berdasarkan data tersebut, rata-rata *N-Gain Score* hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen sebesar 0,7373. Nilai ini termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan tergolong signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Pembahasan

1. Gambaran Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V MIS Al Bashirah berlangsung dengan sangat baik. Hal tersebut terjadi karena sebelum dilakukan perlakuan, peneliti yang bertindak sebagai guru telah melakukan persiapan secara matang. Persiapan tersebut meliputi penyusunan modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan

pembelajaran, perencanaan perangkat pembelajaran, serta penyusunan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan sesuai dengan teori yang dijelaskan Cahyadi & Joyoatmojo (2025) yang meliputi penyajian kelas, pembentukan kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dengan melaksanakan setiap tahapan dalam model pembelajaran secara terstruktur dan konsisten, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien

2. Gambaran Penggunaan Media Elektronik *Educaplay* Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui data hasil observasi pada setiap pertemuan dalam penggunaan media pembelajaran elektronik *educaplay* pada siswa kelas V MIS Al Bashirah Kota Makassar menunjukkan peningkatan skor pada setiap pertemuan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *educaplay*

semakin optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nada & Zuhriyah (2024) yang menyatakan bahwa *educaplay* sebagai media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui aktivitas interaktif sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Gambaran Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas V MIS Al Bashirah Kota Makassar menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata *gain score* hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 90,79, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,96. Selain itu, rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen sebesar 0,7373 yang termasuk dalam

kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

4. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Media Elektronik *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIS Al Bashirah

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Al Bashirah Kota Makassar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media *educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Lira et al. (2025) yang menyatakan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena mengintegrasikan kerja sama dan kompetisi secara seimbang. Selain itu penelitian Sahditarani & Kaltsum (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *educaplay* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,06 pada pretest menjadi 77,05 pada posttest. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih optimal, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui penyajian yang menarik.

Kombinasi antara model pembelajaran TGT dan media *educaplay* memberikan dampak yang lebih optimal karena keduanya sama-sama menekankan aspek keaktifan, interaksi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatimah et al. (2025) yang menyatakan bahwa

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena TGT mendorong kerja sama dan kompetisi antar siswa, sedangkan *educaplay* menghadirkan pembelajaran yang interaktif sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media elektronik *educaplay* terbukti efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika menunjukkan kualitas pelaksanaan yang sangat baik.

2. Penggunaan media elektronik *educaplay* dalam proses pembelajaran menunjukkan kualitas pelaksanaan yang sangat baik.
3. Hasil belajar matematika siswa termasuk dalam kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.
4. Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media elektronik *educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, M. G. A., & Joyoatmojo, S. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media question card untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMK Negeri 3 Sukoharjo tahun 2024/2025. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 138–145. /10.25157/j-kip.v6i1.16688
- Fatimah, R., Alindra, A. L., & Mustikaati, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 69–82.
- Lestari, Sutriani Inda. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar. *Skripsi. Univeritas Muhammadiyah Makassar*.
- Lira, K., Runtu, P. V. J., & Maukar, M. G. (2025). Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' mathematics achievement. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research and Studies*, 5(3), 1303–1313.
- Nada, Y., & Zuhriyah, N. (2024). Development of *Educaplay* as Arabic language learning media for senior high school. *International Conference on Islamic Education and Islamic Business (ICoBEI)*, 1(1), 331–338.
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- OECD 2023. (2023). *PISA PISA 2022 Results Factsheets Indonesia* (p. 10). <https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/malaysia-1dbe2061/>
- Sahditarani, K. C., & Kaltsum, H. U. (2026). The effectiveness of *Educaplay* interactive media on mathematics learning outcomes of first grade students. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 774–785
- Setiawan, Ari. 2024. *Statistik Untuk Penelitian*. STIE Ganesha:

Tangerang Selatan

Tirtarahardja, Umar dan La Sulo.
2013. *Pengantar Pendidikan*.
Jakarta: Rineka Cipta.