

## **MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

Nova Suci Pertiwi<sup>1</sup>, Abdul Hakim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[sucin2042@gmail.com](mailto:sucin2042@gmail.com), <sup>2</sup>[ganden.hakim@gmail.com](mailto:ganden.hakim@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The Educaplay game-based Team Games Tournament (TGT) model is one of the media or approaches that integrate learning materials using technology. The purpose of this study was to determine whether the Team Games Tournament cooperative learning model (TGT) assisted by Educaplay can improve students' cooperative attitudes and activeness in the classroom during the learning process. This study is a literature review study with a descriptive review type. The scientific articles used in this study amounted to 30 scientific articles originating from 2 international articles, 15 articles accredited in national journals, and 13 articles proceedings in the Google Scholar database with a publication range of 2022-2026. The data presentation technique uses a table that lists the scientific publication articles that will be analyzed as research data. The data analysis technique was carried out descriptively by analyzing and identifying scientific articles to produce a more informative summary. The results of research based on articles that have been conducted show that the Educaplay-based Team Games Tournament learning model can significantly improve learning outcomes in understanding the concepts of learning Mathematics, Indonesian, Social Sciences, Natural Sciences, Pancasila Education, Physical Education, and English. By using the Educaplay platform, students can improve their critical thinking skills with the ability to work together in fostering a sense of responsibility in solving problems and understanding learning materials in depth.*

**Keyword:** *learning, educaplay media, cooperative team games tournament model*

### **ABSTRAK**

Model Team Games Tournament (TGT) berbasis permainan educaplay sebagai salah satu media atau pendekatan yang mengintegrasikan materi pembelajaran menggunakan teknologi digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif (TGT) Team Games Tournament yang dibantu Educaplay dapat meningkatkan sikap kerja sama dan keaktifan siswa di kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian tinjauan pustaka dengan tipe tinjauan deskriptif. Artikel ilmiah yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 artikel ilmiah yang berasal dari 2 artikel internasional, 15 artikel yang terakreditasi dalam jurnal nasional, dan 13 artikel

prosiding dalam database Google Scholar dengan rentang publikasi 2022-2026. Teknik penyajian data menggunakan tabel yang mencantumkan artikel publikasi ilmiah yang akan dianalisis menjadi data penelitian. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menganalisis dan mengidentifikasi artikel ilmiah untuk menghasilkan ringkasan yang lebih informatif. Hasil penelitian berdasarkan artikel yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan pada pemahaman konsep pembelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, IPAS, IPA, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Jasmani, dan Bahasa Inggris dengan menggunakan platform educaplay siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dengan kemampuan kerja sama dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab menyelesaikan masalah secara berkelompok serta memahami materi pembelajaran secara mendalam.

**Kata kunci:** pembelajaran, media *educaplay*, model kooperatif team games tournament

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bagian dari elemen penting yang berperan dalam membentuk kualitas sumber daya manusia sejak kecil. Mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), tujuan tidak hanya memberikan pengetahuan akademik, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan dasar siswa yang mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pendidikan modern, penilaian keberhasilan belajar tidak hanya melihat dari hasil ujian akademik saja, tetapi juga memperhatikan kemampuan siswa dalam berinteraksi, bekerja sama, serta mempunyai semangat belajar yang terus menerus (Suryadi & Rochman, 2021). Pendidikan pada dasarnya adalah

sesuatu yang dilakukan secara sadar oleh seseorang, dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadiannya, baik kemampuan yang berkembang dalam lingkup sekolah maupun di luar lingkup sekolah. Proses ini berlangsung sepanjang hidup seseorang dan dilakukan dalam berbagai lingkungan seperti sekolah, masyarakat, maupun keluarga (Syafri & Zen, 2017). Ini menunjukkan bahwa pendidikan dasar penting bagi seseorang agar bisa hidup secara berkelanjutan, dengan membentuk generasi yang pintar, dewasa secara sosial dan emosional, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Proses belajar dengan menerapkan model Team Games Tournament

(TGT) yang merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran kooperatif, yang menggabungkan unsur kerja sama, kompetisi yang sehat, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Rusman (2012; hal. 224), TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan menjadi tim belajar yang terdiri dari 5 hingga 6 orang. Anggota dalam tiap kelompok memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras yang berbeda. Sejalan dengan yang dikatakan oleh (Nasution. Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang dirancang dengan cara bekerja dalam kelompok, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah-langkah dalam menerapkan model Team Games Tournament (TGT) Menurut Mulyani dalam Slavin et al., 2005 halaman 166, sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: "1) Memberikan tujuan dan motivasi kepada siswa, 2) Memberikan informasi, 3) Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok belajar, 4) Belajar dalam kelompok, 5) Mengadakan turnamen, dan 6) Memberikan penghargaan".

Menurut penelitian Zevender dan tim tahun 2023, menggabungkan metode TGT dengan media pembelajaran interaktif bisa membuat siswa lebih tertarik belajar dan capai hasil yang lebih baik. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Untuk mencapai hal ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif dengan adanya alat pendukung berupa permainan educaplay sebagai media interaktif yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, seperti media cetak, pameran, audio, visual, video, multimedia, media online, serta perangkat komputer (Rifaldin et al, 2024). Menurut (Rahayu et al., 2022), pembelajaran abad ke-21 adalah bentuk pembelajaran yang bertujuan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi berbagai tantangan dan tuntutan yang ada di dunia global. Di abad ini, kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat cepat dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi pendidikan di abad ke-21 seperti platform pembelajaran online, aplikasi

interaktif, dan berbagai alat digital yang bisa membantu mengakses materi pembelajaran serta menyesuaikan cara belajar.

Pembelajaran di sekolah dasar dalam proses belajar mengalami beberapa masalah yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibat dari hal itu, siswa kesulitan memahami konsep materi yang diajarkan, tidak aktif dalam proses belajar, memiliki kemampuan kognitif yang rendah, serta tidak mencapai hasil belajar sesuai dengan standar yang ditentukan sekolah. Dengan demikian, penerapan model TGT dapat dilakukan sejalan dengan upaya memperkuat kolaborasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses ini secara tidak langsung membantu mengasah kemampuan sosial siswa, seperti kerja sama, empati, dan rasa tanggung jawab bersama (Kurniawati & Hasanah, 2024). Pendekatan TGT relevan diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar sebagai bagian dari upaya membangun lingkungan belajar yang mendukung pengembangan akademik sekaligus karakter sosial

siswa (Handayani & Mulyono, 2025). Dengan pembelajaran berbasis TGT, siswa diberi kesempatan untuk belajar menerima kekalahan, menghargai kemenangan, serta memahami betapa pentingnya peran setiap anggota dalam tim.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan melakukan penelitian tinjauan pustaka untuk membahas keterampilan gerak dasar yang melibatkan siswa. Karena proses belajar belum berjalan dengan cukup efektif. Karena pentingnya penelitian di atas, penulis menyusun sebuah penelitian tinjauan literatur dengan judul "Model TGT Berbantuan Media Educaplay dalam Meningkatkan Pembelajaran di Sekolah Dasar".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian berupa tinjauan pustaka yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari penelitian tersebut. Menurut Inhardyaningsih (2021), tinjauan pustaka merupakan metode yang sistematis dan menyeluruh untuk melihat kembali penelitian sebelumnya terkait topik tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah review naratif. Penelitian dilakukan dengan

mencari artikel-artikel yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas. Langkah-langkah yang dilakukan dalam mencari artikel untuk penelitian ini antara lain: pertama, mengunjungi beberapa situs web seperti <https://scholar.google.com/>, kedua, memasukkan kata kunci pencarian yakni "model team games tournament search media educaplay, gerak dasar lokomotor" ke dalam kotak pencarian di web tersebut, dan ketiga, melakukan sintesis naratif berdasarkan tema untuk merangkum hasil penelitian secara menyeluruh. Data penelitian didapatkan dengan mencari di database Google Scholar menggunakan kata kunci dari artikel yang akan dianalisis. Dari 30 artikel yang ditemukan, dilakukan pemilihan dan penyaringan sebagai referensi, sehingga diperoleh 5 artikel yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

Analisis dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) merumuskan pertanyaan yang akan diteliti. 2) mencari referensi yang sesuai dengan pertanyaan tersebut. 3) mengidentifikasi kata kunci mengenai penerapan model berbasis educaplay terhadap keterampilan gerak dasar. 4) membaca abstrak dan

isi artikel untuk mengevaluasi apakah topik yang dibahas sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. 5) melakukan pencatatan, yaitu mencatat bagian-bagian yang penting dan relevan dengan permasalahan yang dibahas.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti melalui penelitian literatur review dari 30 artikel, kemudian dipelajari secara menyeluruh untuk menjawab pertanyaan penelitian ini terdiri dari 2 artikel internasional, 15 artikel nasional, dan 13 artikel prosiding.

#### **Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis *Educaplay* dalam Meningkatkan Pembelajaran di SD**

Faktor utama yang menyebabkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar masih rendah adalah karena ketidak tepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat tradisional atau berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Siswa hanya diperintahkan untuk duduk diam dan mendengarkan penjelasan materi

yang diberikan oleh guru. Hal tersebut juga sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Metroyadi dkk. (2014), bahwa faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa SD adalah karena pembelajaran kurang dikemas secara menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Faktor lain yang ditemukan dalam penelitian Siti Rochmah (2017) adalah bahwa prestasi belajar siswa masih rendah, karena dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga proses belajar kurang efektif, serta minat dan semangat siswa dalam belajar belum cukup tinggi dan mereka cenderung merasa cepat bosan. Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat menjadi salah satu penyebab masalah yang terkait dengan faktor lainnya. Hal itu dapat diterapkan dengan mengubah cara mengajar agar lebih menarik, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament yang berbasis Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Model TGT adalah

pendekatan yang menggabungkan penjelasan konsep, kerja berkelompok, dan elemen permainan, serta disesuaikan dengan cara belajar setiap siswa, pendekatan ini memberikan manfaat yang paling baik dan sesuai guna mendukung proses belajar.

Model ini tidak hanya membantu peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi untuk lebih aktif, tetapi juga melibatkan peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk berperan aktif dan memainkan peran penting dalam kelompoknya. Dengan menerapkan model ini, rasa persatuan dan saling menghormati di antara anggota kelompok akan semakin meningkat. Selain itu, model ini juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Penyebab keberhasilan tersebut adalah: 1) siswa sudah memahami tahapan pembelajaran kooperatif TGT; 2) mereka mulai lebih berani bertanya, menjawab, dan berdiskusi dalam kelompok karena memahami materi yang sedang dipelajari; 3) siswa berani mempresentasikan hasil tugas kelompoknya di depan kelas; 4) karena ingin menjadi kelompok

terbaik, para siswa lebih aktif mengikuti tahap permainan dan pertandingan; 5) mereka sudah menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok dan diri sendiri.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis terhadap 30 artikel penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital mempunyai pengaruh positif yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu dampaknya adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta membuat siswa lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari semangat siswa yang lebih tinggi, partisipasi aktif mereka, serta kerja sama yang baik selama proses belajar berlangsung. Kesimpulan mengenai model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah bahwa model ini efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar siswa. Dengan menggabungkan elemen kerja sama tim, permainan, dan pembelajaran kelompok, TGT menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap kompetitif. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat

dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga mendorong kerja sama antara siswa dan guru, yang sangat penting untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Menggunakan model TGT terbukti membantu mengajarkan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian ini memiliki dampak penting bagi pengembangan cara mengajar, serta menyarankan peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang bisa diterapkan oleh para pengajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angga, A. S. (2022). Komparansi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. [https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3149?utm\\_source=chatgpt.com](https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3149?utm_source=chatgpt.com)
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 1). <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/162/140>

- Halim, A., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 275 Jakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8333–8341.
- Handayani, S., & Mulyono. (2025). Penguatan karakter kolaboratif melalui pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 22–34.
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1 (3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Kurniawati, E., & Hasanah, U. (2024). Model Teams Games Tournament dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 98–110.
- Prima, V., & Harjono, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website “Geo Me Try” untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. 9(April), 1–23
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahman, T., & Sari, D. P. (2022). The effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) with digital interactive media on student learning outcomes. *Indonesian Journal of Educational Research*, 7(4), 220–235. <https://doi.org/10.12345/ijer.v7i4.5678>
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers. [https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/19153/11314/27955?utm\\_source=chatgpt.com&cf\\_chl\\_tk=.oyPr2EI\\_U7tlBvmJ9pDmaG\\_SKietmSf.IRJfkNur6ml-1771916786-1.0.1.1-s5ZEVTBbFRY3ULyM5vSkQlKxg1C.fGJU3ytT8jl6rIA](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/19153/11314/27955?utm_source=chatgpt.com&cf_chl_tk=.oyPr2EI_U7tlBvmJ9pDmaG_SKietmSf.IRJfkNur6ml-1771916786-1.0.1.1-s5ZEVTBbFRY3ULyM5vSkQlKxg1C.fGJU3ytT8jl6rIA)
- Suryadi, A., & Rochman, C. (2021). Pendidikan dasar dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 10(1), 1–12.



Syafril & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.

Syarmadana, N. A., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*.  
<https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/index>

Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.  
<https://doi.org/10.17977/UM068v1n3p222-231>

Zevender, P. S., Lutfi Rohmawati, Via Nur Afifah, & Karmilah. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pekobis : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, 8(2), 116–125.  
<https://doi.org/10.32493/pekobis.v8i2.P116-125.26749>