

**PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN *EDUCAPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

Balkis Pratiwi¹

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

¹balkispratiwi5@gmail.com

ABSTRACT

The low level of collaboration skills and mathematics learning outcomes among fourth-grade students represents a problem requiring an instructional innovation capable of fostering student engagement and cooperation. This study aims to: (1) describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Educaplay in fourth-grade mathematics lessons; (2) improve students' collaboration skills through the implementation of this model; and (3) enhance student learning outcomes following the implementation of the Educaplay-assisted TGT model. This study is a Classroom Action Research (CAR) project conducted over two cycles, with each cycle comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 16 fourth-grade students at SD Muhammadiyah I Purworejo. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation, which were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the implementation of the Educaplay-assisted TGT model was carried out successfully in accordance with the model's instructional syntax. Students' collaboration skills improved from 51% in the pre-cycle stage to 61% in Cycle I and 84% in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 31% in the pre-cycle stage to 81% in Cycle I and 94% in Cycle II. Thus, the Educaplay-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model is effective in improving the collaboration skills and mathematics learning outcomes of fourth-grade students, particularly regarding the topics of area and volume unit measurements.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Educaplay, collaboration skills, learning outcomes, mathematics*

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan kolaborasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV menjadi salah satu permasalahan yang memerlukan inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan kerja sama siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* pada pembelajaran Matematika di kelas IV SD; (2) meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan model tersebut; dan (3) meningkatkan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT berbantuan

Educaplay. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas IV SD. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Educaplay* terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran. Keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 51% pada pra siklus menjadi 61% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat dari 31% pada pra siklus menjadi 81% pada siklus I dan 94% pada siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi pengukuran satuan luas dan volume.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Educaplay*, keterampilan kolaborasi, hasil belajar, matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi tantangan global, salah satunya adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 karena mampu membentuk kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan memecahkan masalah dalam berbagai situasi pembelajaran (Setyawan et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar memberikan kesempatan kepada

siswa untuk aktif berinteraksi, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kolaborasi peserta didik (Ihwanto & Warni, 2022).

Sejalan dengan tuntutan tersebut, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui aktivitas yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan bermakna. Namun, implementasinya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas IV SD, pembelajaran

Matematika masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif, kurang aktif berdiskusi, memilih teman tertentu saat bekerja kelompok, serta belum mampu berbagi tugas dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Dampaknya, keterampilan kolaborasi siswa masih rendah. Selain itu, hasil belajar Matematika juga belum optimal. Pada kondisi pra siklus, hanya 31% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 69% siswa lainnya belum tuntas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi sekaligus hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok heterogen melalui tahapan presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2020). Karakteristik tersebut mendorong setiap anggota kelompok saling membantu memahami materi,

meningkatkan partisipasi, serta menumbuhkan tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok (Adiputra & Heryadi, 2021).

Efektivitas model TGT dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Salah satu media yang sesuai adalah *Educaplay*, yaitu platform pembelajaran berbasis *game-based learning* yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti *matching pairs*, *word search*, *froggy jumps*, *line up*, dan kuis. Integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Annisa et al., 2025). Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran kooperatif lainnya (Agustin et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model TGT maupun media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, sebagian besar penelitian masih

berfokus pada salah satu variabel, yaitu hasil belajar atau keterampilan kolaborasi secara terpisah. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan model TGT dengan media *Educaplay* pada pembelajaran Matematika materi pengukuran satuan luas dan volume di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Perbedaan karakteristik siswa, materi, lingkungan sekolah, dan media pembelajaran menyebabkan hasil penelitian sebelumnya belum dapat digeneralisasikan secara langsung ke semua konteks pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* untuk meningkatkan dua aspek sekaligus, yaitu keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pengukuran satuan luas dan volume di kelas IV SD. Integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media digital diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan

mendeskripsikan penerapan model TGT berbantuan *Educaplay*, meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah I Purworejo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Arikunto yang dilaksanakan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2021).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data keterampilan kolaborasi siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa. Wawancara dilakukan dengan guru kelas guna memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan pelaksanaan tindakan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi keterampilan kolaborasi, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, soal tes hasil belajar, dan dokumentasi. Indikator keterampilan kolaborasi yang diamati meliputi partisipasi aktif, komunikasi, tanggung jawab, kompromi, dan saling menghargai antarsiswa selama kegiatan kelompok.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa skor keterampilan kolaborasi dan hasil belajar dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan pada setiap siklus. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila keterampilan kolaborasi siswa mencapai kategori baik dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai minimal 85% siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* dilaksanakan dalam dua siklus pada mata pelajaran Matematika materi pengukuran satuan luas dan volume. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks model TGT yang meliputi presentasi kelas, pembentukan kelompok, permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Pada siklus I, siswa mulai beradaptasi dengan pembelajaran kooperatif dan penggunaan *Educaplay*. Sebagian siswa masih kurang aktif berdiskusi dan belum memahami mekanisme turnamen sehingga kerja sama kelompok belum berjalan optimal. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, meningkatkan pendampingan guru selama diskusi kelompok, membagi

tugas setiap anggota kelompok secara lebih merata, serta memberikan motivasi kepada siswa yang masih pasif. Perbaikan tersebut menjadikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih kondusif dan seluruh tahapan model TGT dapat terlaksana dengan baik.

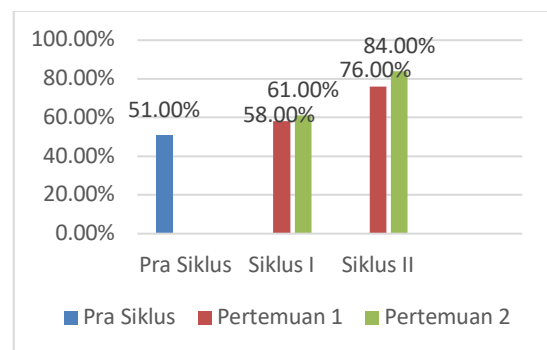
Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Educaplay* mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada setiap siklus. Persentase keterampilan kolaborasi meningkat dari 51% pada pra siklus menjadi 61% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 84% pada siklus II.

Tabel 1 Persentase Keterampilan Kolaborasi Siswa

Tahap	Presentase (%)	kategori
Pra Siklus	51	Kurang Baik
Siklus I	61	Kurang Baik
Siklus II	84	Baik

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk saling berinteraksi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Penggunaan *Educaplay* juga meningkatkan

antusiasme siswa karena proses pembelajaran berlangsung melalui permainan edukatif yang menarik. Kondisi ini sejalan dengan teori Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab individu, dan kerja sama antarsiswa. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar.



Grafik 1 Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Selain meningkatkan keterampilan kolaborasi, penerapan model TGT berbantuan *Educaplay* juga meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan dari 31% pada pra siklus menjadi 81% pada siklus I dan meningkat menjadi 94% pada siklus II.

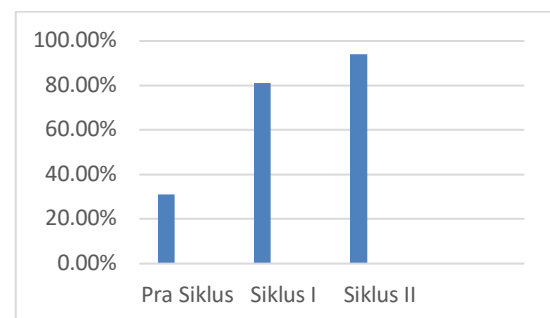
Tabel 1 Persentase Keterampilan Kolaborasi Siswa

Tahap	Ketuntasan (%)	kategori
Pra Siklus	31	Kurang Baik
Siklus I	81	Baik
Siklus II	94	Sangat Baik

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model TGT berbantuan *Educaplay* mampu membantu siswa memahami konsep pengukuran satuan luas dan volume secara lebih baik. Diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling menjelaskan materi, sedangkan kegiatan permainan dan turnamen meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Perbaikan tindakan pada siklus II berupa peningkatan pendampingan guru, pengelolaan kelompok yang lebih efektif, dan optimalisasi penggunaan *Educaplay* turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini mendukung teori Slavin yang menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan prestasi belajar melalui kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, dan kompetisi yang sehat. Selain itu, penggunaan media

pembelajaran digital seperti *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sekolah dasar.



Grafik 2 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok,

permainan, dan turnamen akademik, sedangkan *Educaplay* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, model TGT berbantuan *Educaplay* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* pada pembelajaran Matematika materi pengukuran satuan luas dan volume di kelas IV SD terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran kooperatif. Penerapan model tersebut terbukti mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase dari 51% pada pra siklus menjadi 61% pada siklus I dan mencapai 84% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar dari 31% pada pra siklus menjadi 81% pada siklus I dan meningkat menjadi 94% pada siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan *Educaplay* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Educaplay* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model ini pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau jumlah subjek yang lebih luas, serta mengombinasikannya dengan media pembelajaran digital lainnya agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Agustin, D., Regina, B. D., & Wardani, R. S. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter*, 36(2), 150–165.
- Annisa, S. D., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma*, 21(1), 21–31.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ihwanto, N., & Warni, H. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model teams games tournament Efforts to improve collaboration skills and student learning outcomes using the teams' games tournament model.
- Setyawan, F., Firdaus, M. N., Matematika, P., & Dahlan, U. A. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* (Vol. 23, Number 1).
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media