



Model TGT dan Educaplay: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V

Ulfa Putri Rahmadiana*, Erwin Putera Permana, Misbahul Anam

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri, SD Negeri 2 Joho Nganjuk

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 2 Joho dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan aplikasi Educaplay. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi langkah-langkah sistematis mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta evaluasi, dengan fokus pada materi yang berkaitan dengan kalimat perintah. Subjek penelitian terdiri dari 24 peserta didik yang dibagi menjadi kelompok heterogen. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 60,83 dengan presentase ketuntasan 33,33% pada siklus I menjadi 77,08 dengan presentase ketuntasan 70,83% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran TGT dan Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Joho pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Aplikasi Educaplay, Hasil Belajar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1556>

*Correspondence: Ulfa Putri
Rahmadiana

Email: ulfaputri09@gmail.com

Received: 14-03-2025

Accepted: 25-04-2025

Published: 05-05-2025



Copyright: © 2025 by the authors.
Submitted for open access publication
under the terms and conditions of the
Creative Commons Attribution (CC BY)
license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research was motivated by the low learning outcomes of students in the Indonesian language subject. The purpose of this study is to improve the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Joho by implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model using the Educaplay application. The method used is Classroom Action Research (CAR), with data collection techniques carried out through observation, tests and documentation. This classroom action research was conducted in two cycles. Each cycle involved systematic steps, including the planning, implementation, observation, and evaluation stages, focusing on materials related to command sentences. The subjects of the study consisted of 24 students divided into heterogeneous groups. The results showed that the average student score increased from 60.83 with a completeness percentage of 33.33% in the first cycle to 77.08 with a completeness percentage of 70.83% in the second cycle. Thus, it can be concluded that the TGT Learning Model and Educaplay are effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 2 Joho in the Indonesian language subject.

Keywords: TGT Learning Model, Educaplay Application, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang mengintegrasikan berbagai unsur, seperti individu, masyarakat, serta komunitas di tingkat nasional (Mudrikah, 2022). Menurut Sofiani dkk. (2024), pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian kesuksesan materi atau keunggulan dalam ilmu pengetahuan saja, tetapi juga menekankan pentingnya nilai-nilai moral, etika, dan spiritual. Pendidikan yang komprehensif tidak hanya memperhatikan kemajuan akademik seseorang, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian yang baik. Dengan demikian, diharapkan tercipta individu-individu yang bertanggung jawab, berakhlak mulia, serta memiliki integritas tinggi dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan kurikulum sebagai kompas, pendidikan Indonesia telah berevolusi seiring dengan iklim sosial, politik, serta ekonomi negara ini. Kurikulum Merdeka mendorong kebebasan belajar dan pengembangan potensi peserta didik secara optimal, berfokus pada peserta didik yang aktif, mandiri, dan kreatif (Suyatno, 2024).

Belajar adalah aktivitas utama dalam seluruh proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh bagaimana peserta didik sebagai peserta didik menjalani proses belajar tersebut (Rahman, 2021). Proses ini terjadi ketika peserta didik mengambil sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dipelajari bisa berupa berbagai aspek seperti kondisi alam, benda mati, hewan, tumbuhan, manusia, atau hal-hal lain yang menjadi objek pembelajaran. Aktivitas belajar tentang hal-hal tersebut kemudian tampak sebagai perilaku belajar yang dapat diamati dari luar (Rozikin, 2021).

Penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dinamakan hasil belajar. Hasil ini mencerminkan sejauh mana peserta didik menguasai pelajaran dan menjadi dasar bagi pendidik untuk memperbaiki strategi belajarmengajar (Fernando, 2024). Menurut Mu'in (2024), hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup keterampilan, nilai, dan sikap. Hasil belajar yang dicapai diharapkan memberikan dampak positif terhadap minat dan bakat peserta didik. Selain aspek kognitif, penilaian juga dapat dilakukan pada aspek afektif, yang berkaitan dengan sikap peserta didik. Aspek afektif mencakup lima komponen, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup (Julhadi 2021).

Bahasa Indonesia memainkan peran penting sebagai media komunikasi utama di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan keterampilan berbahasa, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan rasa nasionalisme peserta didik, serta mendorong pengembangan pola pikir kritis dan kreatif (Sutarini, 2024). Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu kunci keberhasilan kegiatan pembelajaran, karena memungkinkan pendidik menyesuaikan metode dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat terwujud secara optimal (Sinambela, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan, metode ceramah serta pemberian tugas rumah masih mendominasi proses pembelajaran di SDN 2 Joho, yang mengakibatkan

kurangnya minat dan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri secara maksimal. Menurut Wahyuni (2023), dalam pembelajaran konvensional, tidak semua peserta didik dapat belajar secara optimal hanya dengan mendengarkan. Model pembelajaran ini cenderung kurang mendorong pengembangan pemikiran kritis dan minim dalam menekankan pemberian keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan nyata. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat dan partisipasi peserta didik secara maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dan efektif adalah model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) awalnya dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward, kemudian disempurnakan oleh David de Vries bersama Robert Edward Slavin. Model TGT adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan antar kelompok (Sulaiman, 2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki sintaks yang terdiri dari lima langkah utama. Pertama, pendidik menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran secara padat dan jelas (Class Presentation). Kedua, peserta didik belajar dalam kelompok (Teams) untuk menyelesaikan tugas. Ketiga, peserta didik dengan skor awal serupa dari berbagai kelompok dikumpulkan untuk mengikuti permainan akademik (Games). Keempat, dilakukan pertandingan (Tournament) di mana pendidik memeriksa hasil, menghitung peningkatan skor rata-rata, dan menilai kontribusi individu terhadap kelompok. Terakhir, penghargaan (Team Recognition), diberikan kepada kelompok yang mencapai peningkatan skor melebihi kriteria yang telah ditetapkan (Fahrudin, 2022). Tujuan utama TGT adalah mendorong peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai kompetensi yang nantinya dapat diadu dalam turnamen (Krisno, 2016). Selain itu, model ini mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan (reinforcement) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Rusyanto, 2021).

Penelitian Marlita, dkk. (2023) dan Aprilia, dkk. (2025) membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Pada mata pelajaran IPAS, pemahaman siswa meningkat dari 66,67% ke 86,67%, sedangkan untuk Bahasa Indonesia, ketuntasan belajar naik dari 57% menjadi 94%. Meskipun ada siswa yang kurang aktif, intervensi guru membantu mengoptimalkan diskusi kelompok. Unsur kompetisi dan penghargaan dalam TGT memperkuat motivasi siswa, meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan daya ingat, sehingga hasil belajar lebih optimal.

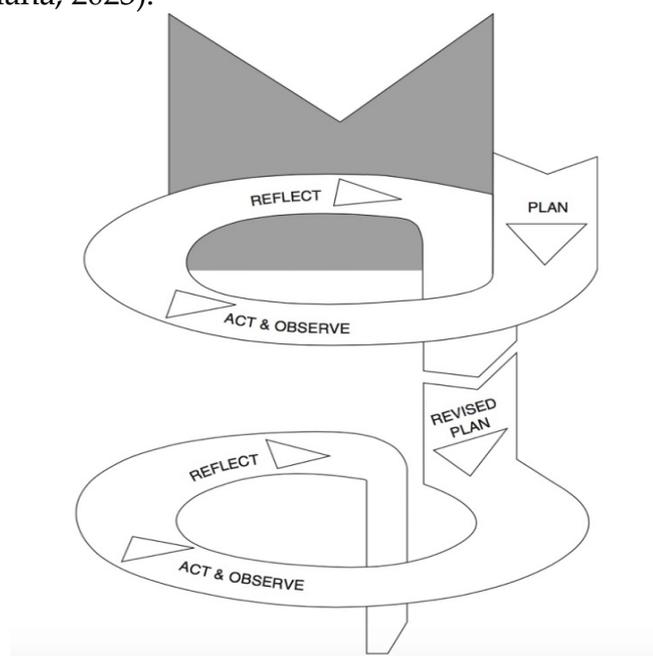
Studi ini bermaksud guna meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SDN 2 Joho melalui penerapan model TGT berbasis aplikasi Educaplay, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, efektif, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Metodologi

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis aplikasi Educaplay pada materi kalimat perintah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Joho, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 24 peserta didik, terdiri dari 18 laki-laki dan 6 perempuan. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, soal tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang mencakup nilai, hasil observasi, dan foto kegiatan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur oleh guru dan kolaborator untuk menilai aktivitas pembelajaran, tes formatif berupa soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi kalimat perintah, serta dokumentasi berupa rekaman nilai, hasil observasi, dan foto kegiatan selama proses pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal dan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Menurut Ardika, dkk. (2020), ketuntasan belajar secara individu dianggap tercapai apabila seorang peserta didik telah mencapai tingkat penguasaan minimal, atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang telah ditetapkan untuk setiap mata pelajaran. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana peningkatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Wajdi, 2024).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan selama tanggal 18-20 Februari 2025, menggunakan model Penelitian Tindakan kelas oleh Kemmis and McTaggart dengan setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arif dan Oktaviana, 2023).



Gambar 1. Desain Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Studi ini bermaksud guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Joho pada materi kalimat perintah melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis aplikasi Educaplay. Dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK) diterapkan dalam studi ini. Hanya 33,33% peserta didik pada siklus I yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rerata kelas 60,83. Hal ini mengindikasikan tingkat ketuntasan belajar peserta didik yang masih kurang. Dari total 24 peserta didik, hanya 8 peserta didik yang berhasil tuntas, sementara 16 peserta didik lainnya belum memenuhi standar ketuntasan. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran, siklus II menunjukkan peningkatan signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 70,83% , dengan jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 17 peserta didik , dan rata-rata nilai kelas naik menjadi 77,08 . Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan model TGT berbasis Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ada beberapa penyebab di balik rendahnya hasil belajar peserta didik pada siklus I. Sebagian besar peserta didik belum terbiasa memakai aplikasi Educaplay, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengoperasikan komputer atau perangkat teknologi lainnya. Selain itu, beberapa kelompok tidak bekerja sama dengan baik selama diskusi kelompok, sehingga pemahaman materi tidak merata. Guru juga kurang optimal dalam memberikan arahan kepada peserta didik saat menggunakan media pembelajaran interaktif. Setelah melakukan refleksi bersama kolaborator, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II. Beberapa langkah perbaikan sudah diambil untuk meningkatkan hasil belajar, seperti: memberikan pelatihan singkat kepada peserta didik tentang cara menggunakan aplikasi Educaplay, memperbaiki pengelolaan waktu dan distribusi tugas dalam kelompok agar lebih efektif, serta menyajikan materi dengan lebih detail dan menarik melalui kombinasi media visual dan audio.

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan bahwa langkah-langkah perbaikan tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dari 24 peserta didik, sebanyak 17 peserta didik berhasil mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 60,83 menjadi 77,08 . Data evaluasi siklus II menunjukkan bahwa terdapat 7 peserta didik (29,17%) yang masih belum tuntas, namun jumlah ini jauh lebih kecil dibandingkan dengan siklus I. Aktivitas pembelajaran seperti diskusi kelompok, turnamen akademik, dan penggunaan media interaktif (PowerPoint, video YouTube, dan game Educaplay) berhasil meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, suasana pembelajaran yang aktif serta menyenangkan juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Temuan ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kesimpulan yang diambil dari studi ini memperlihatkan potensi model pembelajaran baru seperti TGT yang berbasis Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik, motivasi intrinsik, kemampuan kolaboratif, serta

kapasitas berpikir kritis peserta didik bisa ditingkatkan dengan gaya pembelajaran ini. Oleh karenanya, para pendidik diharapkan untuk secara konsisten meningkatkan kemahiran peserta didik dalam memanfaatkan model pembelajaran berbasis teknologi untuk memaksimalkan efektivitas pengajaran dan pencapaian peserta didik. Selain itu, guru juga perlu mampu mengenali setiap permasalahan yang muncul selama pembelajaran, sehingga solusi dapat segera ditemukan dan diterapkan.

Kesimpulan

Bukti memperlihatkan bahwasanya hasil belajar peserta didik meningkat ketika model Teams Games Tournament (TGT), yang didasarkan pada perangkat teknologi, diterapkan. Peningkatan ini diawali dengan semakin tingginya semangat belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbasis teknologi. Semangat belajar yang tinggi tersebut mendorong peserta didik agar lebih tekun, serius, serta fokus dalam proses pembelajaran. Ketekunan dan keseriusan ini menjadi faktor penting yang membantu peserta didik berkonsentrasi dengan baik sehingga mereka dapat mengingat materi secara lebih optimal. Pada akhirnya, konsentrasi yang baik berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Namun, pemakaian media gambar atau alat bantu visual dalam model ini memiliki beberapa kelemahan. Guru harus menyiapkan berbagai peralatan pendukung seperti LCD proyektor, komputer, serta menyusun games yang relevan dengan materi pembelajaran. Untuk mengatasi kendala ini, guru dapat mengganti penggunaan LCD proyektor dan komputer dengan TV LED yang terhubung ke internet. Kendati demikian, tantangan dari penggunaan TV LED adalah kebutuhan akan layar monitor yang cukup lebar agar semua peserta didik dapat melihat tampilan dengan jelas. Hal ini menjadi pertimbangan tersendiri dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT berbasis teknologi.

Daftar Pustaka

- Aprilia, D. d. (2025). Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VISD. *Journal of Science and Education Research* Vol. 4, No. 1, 9-13.
- Ardika, I Wayan, dkk. (2020). Inovasi Dalam Pembelajaran: Kumpulan Naskah Finalis Inobel Dan Juara ONIP Matematika Guru Jembrana 2017. Jembrana: Grapena Karya
- Arif, Solehan dan Shinta Oktaviana. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. Makassar: Mitra Ilmu.
- Fahrudin. (2022). Sikap Ilmiah dalam Perspektif Model Pembelajaran Kooperatif. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Fernando, Y. d. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol.2, No.3, 66.

- Julhadi. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi. Tasikmalaya: Edu Publiser.
- Krisno, A. (2016). SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL). Malang: UMM Press.
- Marlita, I. N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol 7 No 4, 1646-1660.
- Mudrikah, S. d. (2022). Inovasi Pembelajaran di Abad 21. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Mu'in. (2024). Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran. Lombok Tengah: Penerbit P4I.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar. *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0* (p. 297). Gorontalo: Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Rozikin, d. (2021). Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rusyanto. (2021). TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Sinambela, P. d. (2022). Model-Model Pembelajaran. Serang: Sada Kurnia Pustaka.
- Sofiani, Ika Kurnia, dkk. (2024). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara. Bengkulu: DotPlus Publisher.
- Sulaiman, dkk. (2024). Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, implementasi dan perkembangannya. Bantul: Green Pustaka Indonesia.
- Sutarini, P. J. (2024). Bahasa Indonesia SD :Panduan Praktis untuk Mahasiswa PGSD. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Suyatno. (2024). Dasar-dasar Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, Sinta. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif CIRC dan Kebiasaan Membaca dalam Keterampilan Menulis. Sidoarjo: Thalibul Ilmi Publishing & Education
- Wajdi, Farid, dkk. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Penerbit Widina