

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK SMAN 2 MEJAYAN**

Reza Krisyulinda<sup>1</sup>, Ninik Sriyani<sup>2</sup>, Maretha Berlianantiya<sup>3</sup>  
[rezajuli21@gmail.com](mailto:rezajuli21@gmail.com)<sup>1</sup>, [niniksriyani@unipma.ac.id](mailto:niniksriyani@unipma.ac.id)<sup>2</sup>, [maretha@unipma.ac.id](mailto:maretha@unipma.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Madiun

**Article Info**

**Article history:**

Published Juli 31, 2025

**Kata Kunci:**

Team Games Tournament, Media Educaplay, Hasil Belajar Ekonomi, PTK.

**ABSTRAK**

Pembelajaran pada SMAN 2 Mejayan khususnya mata pelajaran ekonomi di kelas XI-4 lebih berfokus pada pembelajaran individual sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sedangkan peserta didik kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan memiliki karakteristik yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta suka berinteraksi. Mengimplementasikan model pembelajaran TGT melalui media educaplay dapat menyalurkan keaktifan peserta didik dalam kelas, karena TGT adalah model pembelajaran berkelompok dengan adanya turnamen di dalamnya yang membutuhkan interaksi antar peserta didik, apalagi dengan menggabungkan media educaplay yang merupakan media baru untuk peserta didik dengan berbagai permainan di dalamnya yang dapat menarik peserta didik dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran TGT melalui media educaplay untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan pada materi badan usaha dalam perekonomian Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan indikator kinerja yang diterapkan peneliti sebesar 80% dari seluruh jumlah peserta didik yang mendapat nilai >70 berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah sebesar 71. Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian ini dengan mengimplementasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay pada peserta didik SMAN 2 Mejayan dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik yang terlihat dari hasil penilaian post test pada siklus I dan II yang mengalami peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas yaitu pada siklus I sebesar 77,14% peserta didik (27 orang) dan meningkat pada siklus II menjadi 94,29% (33 orang).

**ABSTRACT**

*In Economics classes at SMAN 2 Mejayan, particularly in class XI-4, learning primarily focuses on individual instruction. This approach has impacted student learning outcomes. However, students in SMAN 2 Mejayan's class XI-4 are active, highly*

**Keywords:**

*Team Games Tournament, Educaplay Media, Economic Learning Outcomes, PTK.*

*curious, and enjoy interacting. Implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model through Educaplay media can effectively channel students' activeness in the classroom. TGT is a collaborative learning model that includes tournaments requiring student interaction. Combining it with Educaplay, a new and engaging media for students with various games, can further attract students to learn. This research aimed to investigate the implementation of the TGT learning model via Educaplay media to improve economics learning outcomes for class XI-4 at SMAN 2 Mejayan, specifically on the topic of business entities in the Indonesian economy. This study was a Classroom Action Research (CAR) project using a qualitative approach. The researcher set a performance indicator of 80% of all students achieving a score of >70, based on the school's established Learning Objective Attainment Criteria (KKTP) of 71. Data was collected using tests and observations. The research findings indicate that implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model through Educaplay media significantly improved economics learning outcomes for students at SMAN 2 Mejayan. This improvement is evident from the post-test results in Cycles I and II, which showed an increase in the number of students who achieved mastery. In Cycle I, 77.14% of students (27 individuals) achieved mastery, and this increased to 94.29% (33 individuals) in Cycle II.*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bagian penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas untuk membangun generasi emas di masa depan. Dalam pembukaan UUD 1945 tertuang tujuan negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang artinya setiap warga negara berhak mendapat pendidikan yang layak. Bangsa yang cerdas adalah bangsa dengan kualitas pendidikan yang baik. Dalam upaya memperbaiki pendidikan di Indonesia dilakukan dengan perbaikan kurikulum agar selaras dengan kebutuhan pendidikan di Indonesia. Kurikulum memiliki peran penting dalam alur pelaksanaan pembelajaran karena dengan adanya kurikulum alur dan skema pembelajaran lebih jelas. Sehingga dengan hal tersebut akan membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di Indonesia sendiri memiliki beberapa kurikulum yang pernah berlaku salah satunya adalah kurikulum merdeka atau biasa di singkat dengan KUMER.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang dirancang dengan materi yang lebih ramping agar setiap guru dapat berinovasi untuk membangun pembelajaran yang lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kurikulum Merdeka sendiri memiliki pendekatan “Merdeka Belajar” dan “Kampus Merdeka”. Merdeka belajar yaitu suatu kebebasan berfikir dan kebebasan melakukan inovasi (Ainia, dalam Vhalery et al., 2022). Dengan demikian guru bisa membuat pembelajaran dengan beragam cara seperti penggunaan model pembelajaran yang beragam dan penggunaan media yang lebih inovatif atau menggabungkan keduanya untuk lebih menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan bentuk dari suatu proses pembelajaran yang sudah dirancang secara sistematis untuk dapat digunakan, dievaluasi guru dengan tujuan untuk

dapat tercapainya pembelajaran yang diinginkan (Rokhimawan et al., 2022). Menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan kondisi peserta didik akan membantu seorang guru dalam berinteraksi dengan peserta didik dan akan lebih memungkinkan peserta didik untuk dapat memahami materi sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian tindakan yang dilakukan dalam lingkungan kelas dengan tujuan memperbaiki masalah yang muncul dalam kelas. Pada penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan yang pada penilaian harian mata pelajaran ekonomi bab badan usaha dalam perekonomian Indonesia terdapat 18 peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari jumlah keseluruhan 35 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pembelajaran yang digunakan oleh guru lebih sering menggunakan pembelajaran yang bersifat individual sehingga memungkinkan peserta didik akan merasa jenuh dengan model pembelajaran tersebut, meskipun guru telah berupaya menggunakan media berbasis teknologi. Sehingga penggunaan model pembelajaran yang lebih mengarah ke pembelajaran kelompok dipilih untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah Team Games Tournament (TGT) yang merupakan model pembelajaran kelompok dengan membagi peserta didik kedalam kelompok kecil yang heterogen. Untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran sehingga hasil belajar dapat di tingkatkan maka peneliti juga menggunakan media dalam penerapan model pembelajaran tersebut yaitu media educaplay. Dari penelitian yang dilakukan Agdiyah et al., (2024) bahwa media educaplay mampu memotivasi peserta didik karena dianggap menarik dan terbukti hasilnya berbanding lurus dengan perolehan hasil belajar peserta didik. Pemilihan model pembelajaran dan media tersebut karena karakter peserta didik yang aktif dan tertarik dengan hal baru selain itu model pembelajaran dan media yang digunakan belum pernah digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran ekonomi sebelumnya. Sehingga mengimplementasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik.

## **2. METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Stephen Kemmis PTK adalah suatu penelaahan melalui refleksi diri dilakukan oleh pelaku tindakan dalam memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari tindakan yang dilakukan, pemahaman dari tindakan, dan situasi yang ada (Warso, 2021). Secara singkat Penelitian Tindakan Kelas diartikan sebagai suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan pelaksanaan tindakan tertentu sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Menurut Joni dan Tisno, penelitian tindakan kelas atau PTK adalah penelitian yang bersifat reflektif dalam meningkatkan kemampuan rasional serta memperbaiki praktek tindakan pembelajaran (Azizah, 2021).

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang percaya bahwa kebenaran adalah dinamis dengan menelaah temuan-temuan yang diperoleh dari interaksi dengan partisipan (Danim, dalam Salim & Haidir, 2019). Pendekatan kualitatif diterapkan karena penelitian ini dilakukan di sekolah dengan memperhatikan keadaan atau situasi yang terjadi dalam kelas. Sehingga dengan menggunakan pendekatan kualitatif diharapkan mampu menggali lebih dalam hal-hal yang terjadi dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian ini subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-4 SMAN 2 Mejiyan tahun akademik 2024/2025, dengan total peserta didik 35 peserta didik yang terdiri dari 11 laki-laki dan 24 perempuan. Dimana dalam pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data tes dan observasi. Teknik pengumpulan data melalui tes dilakukan dengan menggunakan tes objektif dan subjektif yang diberikan pada post test atau tes diakhir setelah siklus untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. menurut Crocker dan Algina (Suwanto & Musa, 2022) mengidentifikasi tes sebagai prosedur standar dalam memperoleh sampel perilaku dari domain tertentu. Sedangkan observasi Menurut Bogdan & Biklen yaitu teknik dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengamatan langsung mengenai partisipan dan konteks yang tampak dalam fenomena penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Teknik observasi yaitu mengkaji secara sistematis mengenai permasalahan yang muncul pada mitra yang bersangkutan (Rusliwayati et al., 2022). Sehingga teknik pengumpulan data observasi adalah pengamatan terhadap partisipan secara langsung atau tatap muka untuk menemukan fenomena dan pemasalahan yang muncul atau terjadi dari mitra yang akan diamati, dengan indikator kinerja pada penelitian ini adalah jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran sebesar 80% (berkriteria cukup) dari keseluruhan jumlah peserta didik dalam kelas XI-4. Peserta didik yang dinyatakan tuntas adalah peserta didik yang memperoleh nilai paling rendah 71 (berkriteria cukup).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data kondisi awal peserta didik berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan memperoleh hasil bahwa penilaian harian peserta didik kelas XI-4 sebanyak 18 peserta didik mendapat nilai dibawah KKTP. Hal tersebut tentu perlu adanya perbaikan agar hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Berdasarkan data awal yang telah didapat tersebut, kemudian ditetapkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay. Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay merupakan upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik dengan menggabungkan belajar secara kelompok dan permainan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan interaksi antar individu didalamnya agar pembelajaran lebih bermakna. Menurut Hasanah & Himami (2021) Pembelajaran dapat lebih bermakna jika peserta didik dapat saling bertukar pengetahuan yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran yang menggunakan permainan menjadi daya tarik bagi peserta didik, dengan penggunaan media serta dilakukan secara berkelompok akan membantu peserta didik dalam saling menyampaikan pendapat, menghargai pendapat orang serta mendapat tutor sebaya dalam memahami materi sehingga peserta didik mampu berperan dengan aktif dalam pembelajaran. Bagaimana peserta didik mampu berperan secara aktif dengan melalui permainan dan turnamen dalam pembelajaran bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi sehingga hasil belajar dapat mengalami peningkatan. Pernyataan tersebut sejalan dengan Aprillia et al., (2025) bahwa dengan peserta didik berperan aktif dapat menjadikan pemahaman peserta didik meningkat dengan meningkatnya motivasi belajar melalui unsur kompetisi dan penghargaan.

Hasil post test Dari mengimplementasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay yang telah dilakukan dari 35 peserta didik kelas XI-4 sebanyak 27 orang dinyatakan tuntas dan 8 peserta didik disebutkan belum tuntas dengan nilai KKTP 71, jika dipersentasekan peserta didik tuntas sebesar 77,14% dan yang belum tuntas sebesar 22,86%. Dari data tersebut secara klasikal setelah dilakukan tindakan jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan meskipun belum mencapai 80%.

Jumlah peserta didik sebanyak 27 peserta didik yang dinyatakan tuntas menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan efektif dan dapat memotivasi mayoritas peserta didik kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan khususnya dalam mata pelajaran ekonomi. Dari 27 peserta didik dinyatakan tuntas sebanyak 19 peserta didik mendapat nilai diatas nilai rata-rata dengan persentase 54,29%. Dengan tercapainya ketuntasan berarti pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan baik. Meskipun demikian sebanyak 8 peserta didik dinyatakan belum tuntas atau masih belum mencapai KKTP. Sehingga perlu perhatian apa yang membuat 8 peserta didik ini tidak dapat mencapai ketuntasan untuk memperbaiki kendalanya. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan 8 peserta didik ini ada yang terfokus dengan kegiatan lain sehingga waktu belajar berkurang, dan ada yang sibuk dengan teman sebelahnyanya serta sebagian kesulitan dalam menyampaikan pendapat baik karena malu, takut dan memang karena memiliki karakter pendiam. Hal ini terlihat ketika bertanya kepada peneliti dengan menyampaikan terlebih dahulu kepada temannya untuk membantu menyampaikannya, oleh karena itu untuk memperbaikinya pemberian motivasi dan tutor sebaya dapat dilakukan agar pemahaman peserta didik dapat mencapai target.

Sedangkan pada siklus II sebanyak 33 peserta didik dinyatakan tuntas dan hanya 2 peserta didik dinyatakan belum tuntas. Jika dipersentasekan ketuntasan pada siklus II sebesar 94,29% dan yang belum tuntas sebesar 5,71%. Dari data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan dalam ketuntasan belajar dari siklus sebelumnya. Peningkatan pada siklus II mencapai ketuntasan yang baik dengan nilai rata-rata kelas XI-4 meningkat dari 76,56 menjadi 83,86 yang jauh melampaui nilai KKTP yaitu 71. Dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 33 peserta didik atau sekitar 94,29% dari total peserta didik dalam kelas 35 peserta didik. Secara singkat data hasil belajar ekonomi peserta didik disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1 Perubahan Siklus I ke Siklus II

Keterangan	Siklu I		Siklus II	
	Peserta didik	%	Peserta didik	%
Nilai peserta didik diatas rata-rata	19	54,29%	21	60%
Nilai peserta didik dibawah rata-rata	16	45,71%	14	40%
Nilai peserta didik $\geq$ 71	27	77,14%	33	94,29
Nilai peserta didik $<$ 71	8	22,86%	2	5,71%

Dari tabel tersebut hasil belajar ekonomi peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peserta didik yang dinyatakan tuntas pada siklus I sebesar 77,14% dan pada siklus II sebesar 94,29%, yang artinya ada peningkatan ketuntasan sebesar 17,15%. Tidak hanya presentase ketuntasan akan tetapi nilai peserta didik yang mencapai diatas rata-rata juga mengalami peningkatan sebesar 5,71%. Dan rata-rata nilai peserta didik yang tadinya 76,56 meningkat menjadi 83,86. Serta terlihat nilai peserta didik yang di bawah nilai rata-rata menurun dari tadinya 45,71% menjadi 40%.

#### 4. KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) melalui media educaplay di kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan disimpulkan dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik. Hal tersebut dapat diketahui melalui kenaikan presentase jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas sesuai dengan indikator kinerja, dimana pada awal siklus memperoleh hasil 77,14% dan pada siklu II naik menjadi 94,29% jauh diatas indikator kinerja 80% yang artinya ada kenaikan pada jumlah peserta didik yang memperoleh nilai mencapai KKTP. Selain itu nilai rata-rata peserta didik juga mengalami peningkatan dari 76,56 menjadi 83,86. Keberhasilan penelitian ini juga bisa dilihat melalui penurunan presentase peserta didik yang memperoleh nilai di bawah rata-rata nilai kelas. Peningkatan

hasil belajar ekonomi berdasarkan observasi terjadi dengan adanya keaktifan dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. 2(6).
- Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD Deonety. *Journal of Science and Education Research*, 4(1).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Rusliyawati et al. (2022). Program Sekolah Binaan: Pelatihan, Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Public Speaking Dalam Kepemimpinan Pengurus OSIS dan Pramuka. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(2), 280-286. <https://doi.org/10.33365/jstscs.v3i2.2184>
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Suwarto., & Musa, M. Z. B. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109–120. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>
- Vhalery, R., et al. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research And Development Journal Of Education*, 8(1), 185-201. <http://dx.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Warso, A. W. D. D. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. Sleman: Deepublish Publisher.