

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL
BELAJAR SENI MUSIK SISWA KELAS V
SDN 101765 BANDAR SETIA**

Daniel Sinaga¹, Putra Afriadi², Elvi Mailani³, Try Wahyu Purnomo⁴, Syahrial⁵
^{1,2,3,4,5} PGSD FIP Universitas Negeri Medan

[1suruk046@gmail.com](mailto:suruk046@gmail.com), [2Putraafriadi@unimed.ac.id](mailto:Putraafriadi@unimed.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Educaplay media on the music learning outcomes of fifth-grade students at SDN 101765 Bandar Setia. This research employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 52 students divided into experimental and control classes, each with 26 students. Data collection techniques used multiple-choice tests. The results showed that the average post-test score of the experimental class was 79.04, higher than the control class at 70.77. Hypothesis testing using an independent sample t-test obtained a significance value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$, meaning H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it is concluded that the TGT cooperative learning model assisted by Educaplay media significantly influences the music learning outcomes of fifth-grade students at SDN 101765 Bandar Setia.

Keywords: *Teams Games Tournament, Cooperative Learning, Educaplay, Learning Outcomes, Music Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar Seni Musik siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain non-equivalent control group design. Sampel berjumlah 52 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 79,04, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 70,77. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t independent sample memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Educaplay berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Seni Musik siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia.

Kata Kunci: Teams Games Tournament; Pembelajaran Kooperatif; Educaplay; Hasil Belajar; Seni Musik

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menitikberatkan pada pengembangan soft skills dan karakter, serta kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peran aktif peserta didik (Rahayu dkk., 2022). Hal ini menuntut pendidik untuk terus berinovasi dalam merancang pengalaman belajar yang adaptif, kontekstual, dan mampu mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran yang efektif tidak lagi cukup hanya mengandalkan transfer pengetahuan satu arah, melainkan harus mampu membangun keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam konteks mata pelajaran Seni Musik, tuntutan kurikulum baru ini mengharapkan siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga mampu mengapresiasi, mengekspresikan, dan menciptakan karya musik sederhana sebagai bagian dari pengembangan kepribadian dan kecerdasan estetik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Seni Musik di SD masih menghadapi berbagai kendala klasik. Berdasarkan observasi awal yang

dilakukan di SDN 101765 Bandar Setia, aktivitas pembelajaran seni musik masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan mencatat. Guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional dengan mengandalkan papan tulis dan buku paket, sementara pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi masih sangat minim. Interaksi yang terjadi di dalam kelas bersifat satu arah, sehingga siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan cenderung pasif. Hal ini sejalan dengan temuan Ani Daniyati dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media ajar memiliki peran pokok sebagai sumber rujukan, dimensi semantik untuk membantu penafsiran, dan fungsi manipulatif untuk menyajikan objek secara tidak langsung. Tanpa media yang tepat, materi yang bersifat abstrak, seperti notasi balok dan interval nada, sulit dipahami oleh siswa SD yang masih berada pada fase berpikir operasional konkret menurut teori Piaget.

Permasalahan semakin kompleks ketika menyangkut materi notasi musik. Sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam membaca notasi balok, terutama dalam mengenali ketepatan nilai serta

bunyi notasi (Siswanto & Firmansyah, 2018 dalam Febiola & Djie, 2022). Keterbatasan guru dalam mengembangkan media interaktif untuk materi ini sering kali membuat pembelajaran seni musik hanya berhenti pada kegiatan menyanyi hafalan tanpa pemahaman konsep musikalitas yang benar. Akibatnya, capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Musik menjadi rendah. Data nilai ulangan harian di kelas V-B SDN 101765 Bandar Setia menunjukkan bahwa dari 26 siswa, hanya 10 orang (38,5%) yang mencapai KKM, sementara 16 orang (61,5%) lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan.

Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan partisipasi aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu solusi yang potensial adalah mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media digital interaktif Educaplay. Model TGT memiliki keunggulan pada unsur permainan (game) dan turnamen (tournament) yang mampu

menciptakan kompetisi sehat sekaligus mendorong kerja sama antarsiswa (Alfira dkk., 2022). Melalui TGT, siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk saling membantu memahami materi, kemudian diuji melalui permainan akademik yang menantang. Sementara itu, Educaplay merupakan platform daring yang memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan, seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan pasangan, yang dapat diakses melalui gawai (Tamba dkk., 2025). Kombinasi TGT dan Educaplay diharapkan mampu mengubah materi notasi musik yang sulit menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah diingat.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model TGT dalam berbagai mata pelajaran. Adiputra & Heryadi (2021) menyimpulkan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar IPA di SD melalui peningkatan rata-rata skor dari 45% menjadi 87%. Rahmi dkk. (2025) juga menemukan pengaruh signifikan TGT berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar IPAS. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh TGT berbantuan Educaplay pada mata pelajaran Seni Musik,

terutama di kelas V SD, masih sangat terbatas. Padahal, karakteristik Seni Musik yang memerlukan visualisasi dan latihan interaktif sangat cocok dengan fitur-fitur gamifikasi yang ditawarkan Educaplay. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah utama dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar Seni Musik siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia?" Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan model TGT berbantuan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi notasi musik. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan ilmu pendidikan seni, serta manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif, bagi siswa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, dan bagi sekolah sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*). Desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2017). Penelitian dilaksanakan di SDN 101765 Bandar Setia pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 52 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*, di mana kelas V-B (26 siswa) ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbantuan Educaplay, dan kelas V-A (26 siswa) sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Educaplay, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Seni Musik pada materi notasi musik. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat

kesukarannya. Uji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* (Forester dkk., 2024). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*.

Analisis data diawali dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene's Test*). Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t (*Independent Sample t-Test*) menggunakan bantuan SPSS 26

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran TGT berbantuan Educaplay selama dua pertemuan, sementara kelas kontrol belajar secara konvensional. Di akhir penelitian, kedua kelas diberikan *post-test*. Rekapitulasi hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah	1380	1840
Nilai Minimum	35	50
Jumlah Maximum	75	90
Rata-Rata	53,08	70.77

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata yang lebih tinggi (22,69 poin) dibandingkan kelas kontrol (17,69 poin). Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (79,04) juga lebih tinggi secara substansial dibandingkan kelas kontrol (70,77).

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kontrol $> 0,05$. Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan data bersifat homogen, dengan nilai signifikansi *pre-test* (0,589) dan *post-test* (0,223) $> 0,05$.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata *post-test* antara kedua kelas. Ringkasan hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

Variabel	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Nilai Post-test	-3.473	0.001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar Seni Musik siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berbantuan Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Musik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmi dkk. (2025) dan Istiqomah (2023) yang menyatakan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif sehingga meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Keunggulan utama model ini terletak pada sintaksnya yang memadukan presentasi kelas, kerja kelompok heterogen, permainan edukatif, dan turnamen (Damayanti & Nurhaedah, 2022). Keterpaduan sintaks ini membuat siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung dalam permainan.

Integrasi Educaplay sebagai media pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap visualisasi materi. Materi notasi balok yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan secara konvensional menjadi lebih konkret melalui permainan interaktif seperti *Match Up* dan kuis digital (Susanti & Vebrianto, 2025). Siswa dapat melihat langsung posisi not pada garis paranada dan mendengarkan bunyi not yang bersamaan dengan permainan. Hal ini membantu siswa kelas V yang masih berada pada tahap berpikir konkret untuk memahami simbol-simbol musik dengan lebih mudah.

Selain itu, unsur kompetisi sehat dalam turnamen TGT memicu motivasi intrinsik siswa. Dalam prosesnya, siswa terdorong untuk belajar lebih giat agar tidak mengecewakan timnya. Namun, peneliti juga mencatat beberapa kendala di lapangan, seperti manajemen waktu yang ketat dan gangguan jaringan internet saat mengakses Educaplay. Meskipun demikian, antusiasme siswa yang tinggi mampu mengompensasi hambatan teknis tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Maulidina

dkk. (2026) yang mengingatkan pentingnya persiapan matang untuk mengoptimalkan pelaksanaan TGT. Secara keseluruhan, kombinasi TGT dan Educaplay terbukti lebih unggul dibandingkan metode konvensional karena menawarkan pengalaman belajar yang multimodal, interaktif, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar Seni Musik siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, model TGT berbantuan Educaplay direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan variabel lain seperti

motivasi belajar atau kreativitas siswa, serta memperluas sampel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfira, A. & H. S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177-183.
- Asmaidah, S., & Siregar, Y. A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Education and Development*, 14(1), 508-514.
- Damayanti, R., & Nurhaedah, N. A. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal Of Education*, 2(5), 199-205.
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian kuantitatif: uji realibilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812-1820.
- Istiqomah, U. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Tematik SBdP Seni Musik di

- Kelas Vb SDN. Kubang Sepat
I. Pendekar: *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 81-90.
- Maulidina, A. P. A., Widiyati, A. M., Makkiyah, N., Zuhdi, R., Karim, A. S., & Pratikno, A. S. (2026). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Mata Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN Pejagan 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1), 889-896.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rahmi, A., Nurhasanah, & Husniati. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116-1122.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Susanti, E., & Vebrianto, R. (2025). Systematic Literatur Review: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan Platform Educaplay Dalam Pembelajaran SKI. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(8), 3558-3567.
- Tamba, S. A., Sitepu, A., Purba, F. J., Bastanta, R., Sembiring, H. M., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Meida Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 Medan Petisah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 635-653.