

PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI DAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MIN SIBUHUAN

Rani Astria Silvera Harahap¹, Nurhalimah Harahap², Samrot Hasibuan³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Padang Lawas, Indonesia

Email: raniastriasilvera89@gmail.com, halimahharahapn@gmail.com

tsamroharsya4@gmail.com

diterima : 10 Maret 2026, direvisi : 30 Maret 2026, diterbitkan : 11 April 2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan game edukasi dan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN Sibuhuan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya capaian akademik siswa akibat pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, melibatkan dua kelompok eksperimen dengan jumlah total 30 siswa. Kelompok pertama diberikan perlakuan berupa game edukasi dan model TGT, sedangkan kelompok kedua tidak diberikan perlakuan serupa. Instrumen penelitian meliputi angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan game edukasi terhadap hasil belajar siswa ($p < 0,009$), serta pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa ($p < 0,007$). Secara simultan, kombinasi keduanya juga menunjukkan pengaruh positif yang signifikan ($p < 0,012$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggabungan media interaktif dan strategi pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Penelitian ini merekomendasikan penerapan game edukasi dan model TGT sebagai alternatif pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Game Edukasi, Team Games Tournament, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah membawa dunia pendidikan pada suatu titik di mana transformasi pengajaran menjadi sebuah keniscayaan. Di era globalisasi ini, keberhasilan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya, yang dibentuk melalui proses pendidikan yang terencana, sistematis, dan relevan dengan tuntutan zaman. Pendidikan dasar sebagai pondasi awal pembentukan karakter dan intelektualitas peserta didik, memiliki peran krusial dalam menciptakan generasi yang adaptif, kreatif, dan berdaya saing tinggi.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa capaian akademik peserta didik, masih belum memuaskan. Berdasarkan data ulangan semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas III MIN Sibuhuan, hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sementara 60% lainnya masih berada di bawah standar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan

belajar siswa secara optimal. Pembelajaran yang monoton, berpusat pada guru, serta minimnya inovasi media dan metode, menjadi faktor dominan penyebab rendahnya hasil belajar tersebut.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang kini banyak dikaji adalah penggunaan *game edukasi*, yakni media pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. *Game Edukasi* merupakan media pembelajaran yang disusun dalam format permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang edukatif dan menyenangkan bagi para pemainnya (Najuah et al., 2022). *Game edukasi* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menstimulasi kreativitas siswa melalui visualisasi dan tantangan yang menarik. Di samping itu, pendekatan ini dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki karakteristik belajar aktif dan imajinatif.

Strategi pembelajaran juga memegang peran penting dalam keberhasilan proses pendidikan., *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan permainan dan turnamen akademik dengan sistem penilaian berbasis skor (toifur & wahyu, 2022). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan sportivitas. Penerapan model TGT ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa di dalam kelas (Philia Turnip et al., 2023). Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena memberikan ruang kepada siswa untuk aktif, bertanggung jawab, dan terlibat langsung dalam proses belajar.

Hasil belajar di MIN Sibuhuan, khususnya di kelas III, masih menunjukkan hasil belajar yang rendah dan tidak memuaskan. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran. Penggunaan *game edukasi* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN Sibuhuan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *game edukasi* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah bentuk *pretest-posttest* design tanpa pengacakan (*non-randomized*), di mana dua kelompok eksperimen memperoleh perlakuan yang berbeda (Dicky Hastjarjo, 2019). Satu kelompok mendapatkan perlakuan dengan menggunakan *game edukasi* dan model TGT, sedangkan kelompok lainnya tidak mendapatkan *intervensi* yang sama.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Sibuhuan, Kabupaten Padang Lawas, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya selama bulan Juni 2025. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas III, yang terdiri dari 30 siswa. Teknik pengambilan

sampel menggunakan total sampling, mengingat jumlah populasi yang relatif kecil dan homogen (Sugiyono, 2022). Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama: angket, dokumentasi, dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan *game edukasi* dan model TGT dalam proses pembelajaran. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator sikap, pemahaman, serta interaksi dalam pembelajaran (Sugiyono, 2022). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa daftar nama siswa, nilai ulangan, foto kegiatan, dan bukti-bukti fisik pelaksanaan perlakuan (Daruhadi et al., 2024). Sedangkan tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelumnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan uji asumsi klasik. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan data melalui nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi. Sementara itu, untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linear sederhana dan regresi linear berganda guna melihat pengaruh masing-masing variabel secara parsial maupun simultan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game edukasi* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III MIN Sibuhuan. Temuan ini diperoleh melalui serangkaian analisis statistik.

Hasil deskriptif *Game Edukasi*

Adapun hasil nilai deskriptif *Game Edukasi* siswa disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi sesuai pada tabel berikut:

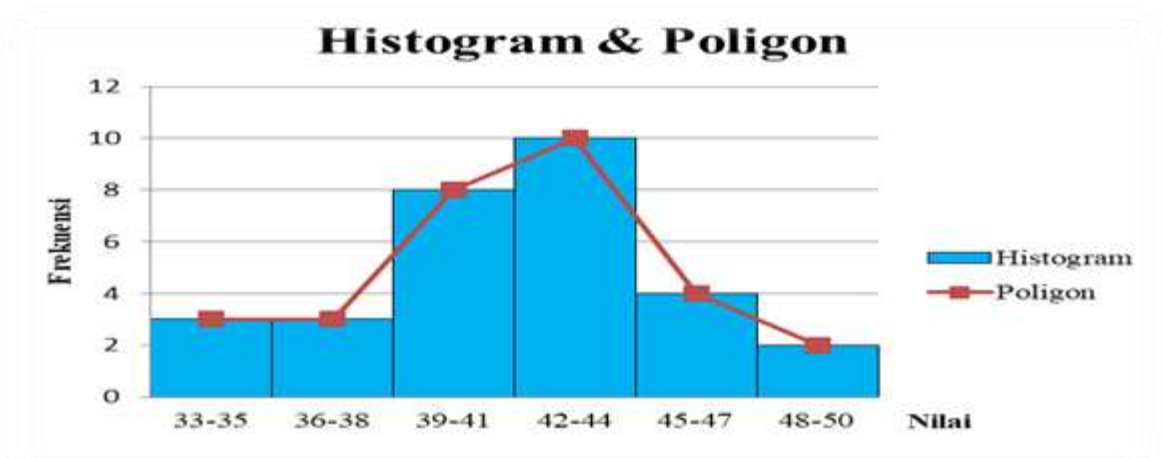
Tabel 1. Hasil Distribusi Frekuensi *Game Edukasi*

No	Nilai	<i>Fi</i>	Presentasi
1	33-35	3	10%
2	36-38	3	10%
3	39-41	8	27%
4	42-44	10	33%
5	45-47	4	13%
6	48-50	2	7%
Jumlah		30	100%

Sumber: Data Olahan (2025)

Dari Tabel 1. di atas menunjukkan bahwa tingkat nilai sebanyak 6, rentan nilai 3. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada nilai 42-44 sebanyak 10 orang atau 33%. Siswa yang mendapat nilai rata-rata sebanyak 4 orang atau 13% pada nilai 45-47 dan sebanyak 2 orang atau 7% pada nilai 48-50. Berdasarkan hasil perhitungan mean (rata-rata) 41,5 pada median sebesar 41,8, pada modus sebesar 42,25 dan pada standard deviasi 2,8.

Berdasarkan hasil perhitungan data diperoleh rata-rata 41,5. Hasil ini menunjukkan bahwa *Game Edukasi* MIN Sibuhuan masih perlu ditingkatkan kearah yang lebih baik. Hasil distribusi frekuensi *Game Edukasi* yang berupa angka-angka ini dapat dibuat gambar histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 1. Hostogram dan Poligon *Game Edukasi*

Hasil Deskriptif Model Pembelajaran TGT

Tabel 2. hasil distribusi frekuensi Model Pembelajaran TGT

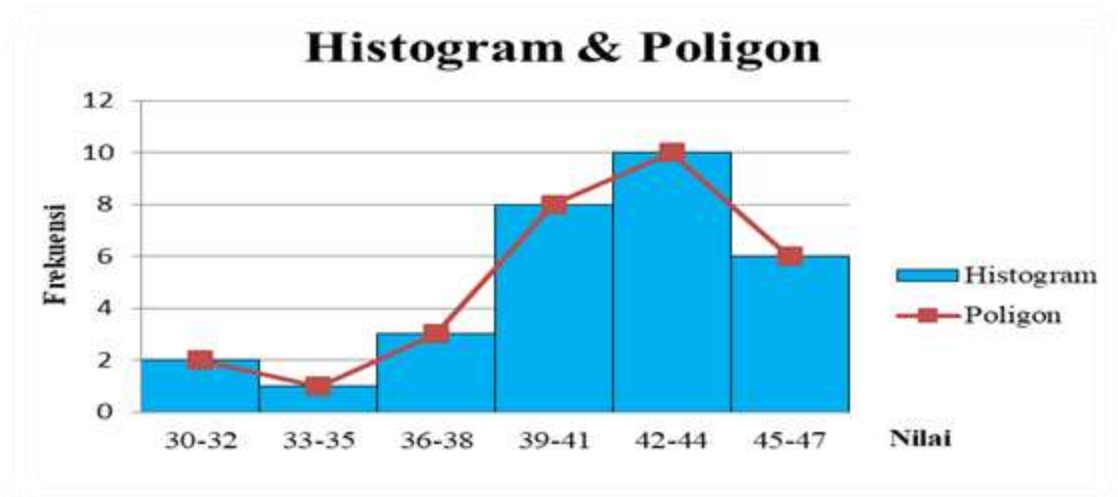
Nomor	Nilai	<i>Fi</i>	Presentasi
1	30-33	2	7%
2	34-37	1	3%
3	38-41	3	10%
4	42-45	8	27%
5	46-49	10	33%
6	50-53	6	20%
Jumlah		30	100%

Sumber: Data Olahan (2025)

Berdasarkan Tabel 2. di atas menunjukkan bahwa banyak nilai 6 dan panjang nilai 3. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa adalah pada nilai 42-44 sebanyak 10 siswa atau 33%. Kemudian siswa yang mendapat nilai rata-rata sebanyak 6 orang atau 20% yaitu pada nilai 45-47. Pada nilai 36-38 sebanyak 3 orang atau 10%. Pada nilai 33-35 sebanyak 1 orang atau 3%. Selanjutnya pada perhitungan mean (rata-rata) didapatkan nilai sebesar 44,9. Pada median sebesar 45,9. Pada modus sebesar 46,82 dan pada deviasi sebesar 1,80.

Berdasarkan hasil perhitungan data diperoleh rata-rata 44,9 hasil ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran TGT masih perlu ditingkatkan kearah yang lebih baik. Data distribusi

frekuensi Model Pembelajaran TGT yang berupa angka-angka ini dapat digambarkan sebuah histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram dan Poligon Model Pembelajaran TGT

Hasil Deskriptif Hasil Belajar

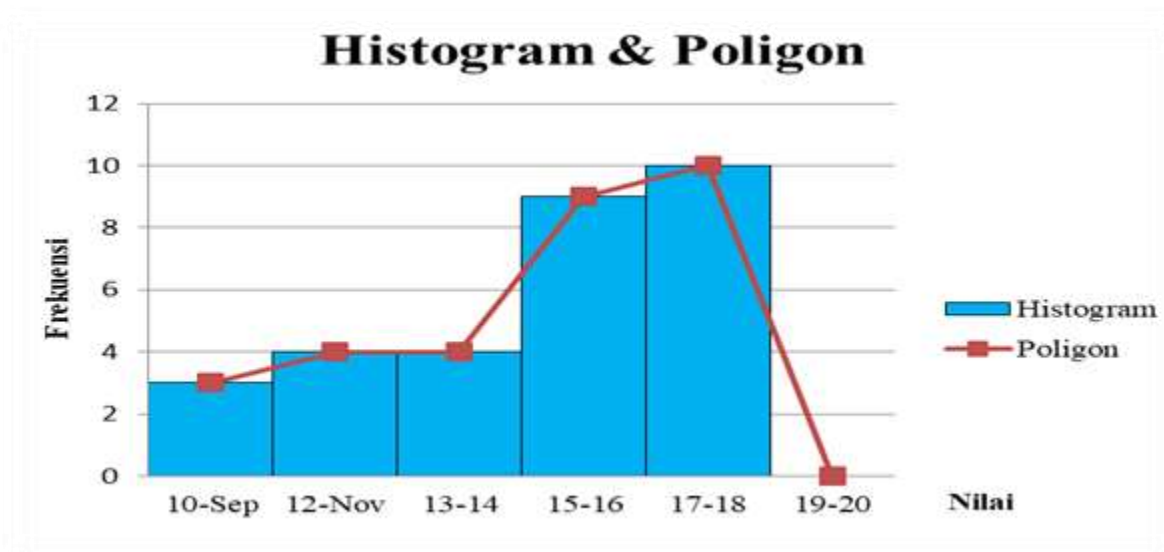
Tabel 3. hasil distribusi frekuensi Hasil Belajar

Nomor	Nilai	<i>Fi</i>	Presentasi
1	9-10	3	10%
2	11-12	4	13%
3	13-14	4	13%
4	15-16	9	30%
5	17-18	10	33%
6	19-20	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber: Data Olahan (2025)

Berdasarkan Tabel 3. di atas menunjukkan bahwa banyak nilai 6 dan panjang nilai 2. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa adalah pada nilai 17-18 sebanyak 10 siswa atau 33%. Kemudian pada nilai 9-10 sebanyak 3 atau 10%, Pada nilai 11-12 sebanyak 4 orang atau 13%. Kemudian pada nilai 13-14 sebanyak 4 atau 13% dan pada nilai 15-16 sebanyak 9 orang atau 30%. Selanjutnya pada perhitungan mean sebesar 14,76 dan pada median sebesar 15,6 dan pada modus sebesar 16,68 dan pada standar deviasi sebesar 2,36.

Berdasarkan hasil perhitungan data diperoleh rata-rata 14,43 hasil ini menunjukkan bahwa Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan masih perlu ditingkatkan kearah yang lebih baik. Data distribusi frekuensi Model Pembelajaran TGT yang berupa angka-angka ini dapat digambarkan sebuah histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram dan Poligon Hasil Belajar

Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. jika data yang didapatkan berdistribusi normal maka akan dilakukan pengujian parametrik, namun jika data tidak berdistribusi normal maka akan dilakukan uji non parametrik. Dalam uji normalitas akan dilihat nilai pada nilai signifikansi 0,05 dimana pada uji *Shapiro Wilk* pada sampel 30 maka w_{tabel} adalah 0,927. Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $w_{hitung} < w_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal
- Jika $w_{hitung} > w_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

Tabel 4. Hasil Pengujian Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

Variabel	P-Value	Tabel Shap	Keterangan
Game Edukasi	0,9401	0,927	Normal
Model Pembelajaran TGT	0,9517	0,927	Normal
Hasil Belajar	0,9326	0,927	Normal

Berdasarkan Tabel 4. di atas dapat diketahui bahwa nilai P-Value pada ketiga variabel lebih besar daripada Tabel Shapiro pada responden 30 atau ($2,994 > 0,927$), ($1258,93 > 0,927$) dan ($0,9592 > 0,927$).

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu uji untuk melihat apakah variabel penelitian homogen atau kondisinya tetap sama, dalam uji homogenitas dapat dikatakan homogen jika

nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka $df(N1) = k-1 = 3-1 = 2$, kemudian $df(N2) = n-k = 30-3 = 27$. Maka $F_{tabel} 3.354$. Adapun hasil yang diperoleh pada uji homogenitas menunjukkan bahwa variabel *Game Edukasi* dan model TGT terhadap Hasil belajar memiliki data yang homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel} (1,1396 < 3,354)$.

c. Hasil Uji Linearitas

Pada uji linearitas bertujuan untuk melihat apakah data yang didapatkan memiliki nilai yang linear antara variabel dependen dengan variabel independen. Dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai P-Value terhadap nilai signifikansi sebesar 0,05. Jika nilai P-Value lebih besar dari pada 0,05 maka data variabel dependen dengan independen dapat dikatakan data yang linear. Adapun hasil yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas Game Edukasi, Model TGT dan Hasil Belajar

No	Variabel	P-Value	Sig
1	Game Edukasi > Hasil Belajar	0,1069	0,05
2	Model TGT > Hasil Belajar	0,1083	0,05

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji linearitas menunjukkan bahwa setiap variabel dependen terhadap independen, memiliki nilai p-value yang lebih besar daripada 0,05 atau ($0,1069 > 0,05$) dan ($0,1083 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua variabel memiliki data yang linearitas.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah variabel *Game Edukasi*, model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikan lebih kecil daripada 0,05 maka dapat dikatakan berpengaruh. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana dan regresi linear berganda.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana antara variabel *game edukasi* terhadap hasil belajar siswa, diperoleh nilai persamaan regresi $Y = 6,1625 + 1,0055X_1$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan game edukasi sebesar satu satuan akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar sebesar 1,0055 satuan. Nilai koefisien positif ini menandakan bahwa *game edukasi* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,421 > t_{tabel} = 1,683$, serta nilai signifikansi $p = 0,009 < 0,05$, sehingga secara statistik dinyatakan signifikan.

Selanjutnya, hasil uji regresi linear sederhana antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar menunjukkan persamaan regresi $Y = 9,8083 + 1,0040X_2$, yang berarti setiap peningkatan penerapan model TGT sebesar satu satuan akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 1,0040 satuan. Hasil ini didukung oleh uji-t dengan nilai $t_{hitung} = 3,201 > t_{tabel} = 1,683$, dan tingkat signifikansi $p = 0,007 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model TGT juga memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Analisis regresi linear berganda yang menguji pengaruh simultan antara kedua variabel bebas (*game edukasi* dan model TGT) terhadap hasil belajar siswa menghasilkan persamaan $Y = 23,62 + 0,20X_1 + 0,72X_2$. Ini menunjukkan bahwa variabel *game edukasi* dan TGT secara bersama-sama memiliki kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji-F menunjukkan nilai $F_{hitung} = 6,133 > F_{tabel} = 1,687$, dengan tingkat signifikansi $p = 0,012 < 0,05$, yang menegaskan bahwa pengaruh simultan kedua variabel terhadap hasil belajar adalah signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan penelitian mengenai pengaruh *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan dapat diketahui bahwa ada pengaruh secara langsung dan secara bersama-sama antara *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil belajar siswa. Kemudian pada uji *Pretest* dan *Posttest* juga menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah adanya penerapan *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran TGT.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Trisanti menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *Game Edukasi* terhadap hasil belajar siswa (Trisanti et al., 2021). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Dotutinggi menyatakan bahwa ada pengaruh antara *game edukasi* dengan hasil belajar siswa (Dotutinggi et al., 2023). Hal yang senada juga disampaikan oleh Faisal Batennie menyatakan ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa (Batennie 2019).

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil temuan sebelumnya mengenai pengaruh *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar menunjukkan memiliki pengaruh baik secara langsung atau secara bersama-sama. Dengan demikian hasil penelitian yang didapatkan sudah sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang langsung antara *Game Edukasi* terhadap Hasil belajar siswa MIN Sibuhuan dengan nilai t_{hitung} sebesar $2,421 > 1,683$ dan nilai Signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$. artinya semakin baik penerapan *Game edukasi* yang diterapkan guru maka akan meningkat Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan. Demikian pula, terdapat pengaruh langsung antara Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan dengan nilai t_{tabel} sebesar $3,201 > 1,683$ dan nilai Signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$. artinya semakin baik model pembelajaran TGT yang diterapkan guru maka akan meningkat Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan. Secara simultan terdapat pengaruh secara bersama-sama antara *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan, dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($6,133 > 1,687$). Kemudian pada nilai signifikansi sebesar $0,012 < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel bebas yang terdiri dari *Game Edukasi* dan Model Pembelajaran TGT berpengaruh secara bersama atau sumultan terhadap Hasil Belajar Siswa MIN Sibuhuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batennie, Faisal. 2019. "Pengaruh Modell Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smpn 5 Kotabaru." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7, No. 2:88.
- Daruhadi, Gagah, dan Pia Sopiati. 2024. "Pengumpulan Data Penelitian." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* Vol.3, No.5:5430.
- Dicky Hastjarjo, T. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design" Vol. 27, No. 2:189.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto zees, dan Abdul Rahma. 2023. "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 03, No. June.
- Najuah, Ricu Sidiq, dan Reny Sabrina Simamora. 2022. *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Philia Turnip, Stefani, Lisbet Novianti Sihombing, dan Desi Sijabat. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar" 06, No. 01 (Desember):2882.
- Sugiyono, Prof, Dr. 2022a. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2022b. *metode penelitian kuantitatif,kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- toifur, Ahnad. 2022. "Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa" Volume 11 Nomor 02:148.
- Trisanti, Lia Budi, Sodi Akbar, dan Widya Ana Rahayu. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, No. 1:53.