

PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKN 7 MEDAN

Octavia Siregar¹, La Hanu², Sondang Aida Silalahi³, Rini Herliani⁴, Pasca Dwi Putra⁵

Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponden E-mail; @octaviasiregar21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AKL 4 SMK Negeri 7 Medan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* pada materi jurnal khusus. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 35 siswa. Data aktivitas belajar dikumpulkan melalui lembar observasi yang mencakup lima indikator, yaitu aktivitas visual, lisan, motorik, menulis, dan emosional. Data hasil belajar diperoleh melalui *pre-test* yang diberikan sebelum tindakan dan *post-test* yang diberikan pada setiap akhir siklus. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal, serta secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil pengamatan, dengan indikator keberhasilan minimal 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 51,43% pada siklus I menjadi 82,86% pada siklus II. Ketuntasan klasikal hasil belajar meningkat dari 25,71% sebelum tindakan menjadi 77,14% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan media *Educaplay* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

Kata kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*, *Educaplay*

Abstract

This study aims to improve the accounting learning activity and learning outcomes of grade X AKL 4 students at SMK Negeri 7 Medan through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Educaplay media on the topic of special journals. This study is a classroom action research based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles with 35 students as subjects. Learning activity data were collected using observation sheets covering five indicators, namely visual, oral, motor, writing, and emotional activities. Learning outcome data were obtained through a pre-test administered before the action and a post-test administered at the end of each cycle. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis, namely percentages, mean scores, and classical mastery, and descriptive qualitative analysis based on observation results, with a minimum success indicator of 75%. The results show that the percentage of students in the active and very active categories increased from 51.43% in cycle I to 82.86% in cycle II. Classical mastery of learning outcomes increased from 25.71% before the action to 77.14% in cycle I and 100% in cycle II. Therefore, the implementation of the TGT model assisted by Educaplay media can improve students' accounting learning activity and learning outcomes.

Keywords: Learning Activity, Learning Outcomes, *Teams Games Tournament*, *Educaplay*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi manusia agar menjadi individu yang berkarakter serta mampu beradaptasi dengan dinamika kehidupan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pendidikan bermutu yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa. Salah satu penanda pendidikan bermutu adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (Torres Castro, 2024) mengemukakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran bukan hanya menjadi indikator keberhasilan akademik, melainkan juga mencerminkan sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks tersebut, aktivitas belajar menjadi

unsur penting karena menunjukkan tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Adapun hasil belajar merupakan representasi capaian siswa setelah mengikuti proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2013). Kedua aspek tersebut saling berkaitan, (Park et al., 2019) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan merupakan prasyarat bagi efektivitas pembelajaran akuntansi. Oleh karena itu, aktivitas belajar dan hasil belajar perlu dipandang sebagai dua indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran.

Kesadaran akan pentingnya pembelajaran yang aktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa menjadi salah satu dasar penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia sejak tahun 2022. Namun, implementasi kurikulum tersebut di berbagai satuan pendidikan belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan harapan dan masih memerlukan evaluasi serta pembaruan (Mardiana & Emmiyati, 2024). Pada jenjang SMK, guru dituntut berperan lebih besar dalam menumbuhkan semangat belajar siswa agar tujuan Kurikulum Merdeka dapat tercapai (Widiyaningsih & Narimo, 2023).

Kesenjangan tersebut juga ditemukan di kelas X AKL 4 SMK Negeri 7 Medan. Berdasarkan observasi awal pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026, aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar masih rendah. Dari 35 siswa, sebagian besar hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan tanggapan. Ketika diberi kesempatan berdiskusi, hanya beberapa siswa yang menyampaikan pendapat, sementara siswa lainnya cenderung diam. Siswa juga kurang berani menjawab pertanyaan guru, tidak mencatat materi yang disampaikan, dan menunggu jawaban teman ketika diberi tugas. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penugasan individu menyebabkan interaksi antarsiswa maupun antara siswa dan guru belum berkembang.

Rendahnya aktivitas belajar tersebut sejalan dengan capaian hasil belajar. Data ulangan harian mata pelajaran Akuntansi Dasar menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 masih terbatas, yaitu 14 siswa (40,00%) pada ulangan harian pertama, 10 siswa (28,57%) pada ulangan harian kedua, dan 19 siswa (54,29%) pada ulangan harian ketiga. Artinya, lebih dari separuh siswa belum mencapai KKTP pada ulangan harian pertama dan kedua, sedangkan pada ulangan harian ketiga pun hampir separuh siswa (45,71%) belum mencapainya. Data tersebut memperkuat temuan observasi bahwa siswa belum menguasai materi secara memadai karena belum terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya.

Permasalahan rendahnya aktivitas dan hasil belajar tersebut menuntut penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memadukan kerja sama dalam kelompok heterogen, permainan akademik, dan turnamen antarkelompok sehingga setiap anggota bertanggung jawab atas perolehan skor kelompoknya (Slavin, 2015). Efektivitas TGT dalam pembelajaran akuntansi dilaporkan oleh (Lestari & Widayati, 2022) yang menemukan peningkatan rata-rata aktivitas belajar dari 71,28% pada siklus I menjadi 90,03% pada siklus II serta peningkatan rata-rata hasil belajar dari 81,56 menjadi 95,70. Penerapan TGT juga terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa (Parhusip et al., 2023) serta aktivitas dan hasil belajar siswa (Widodo, 2018).

Diperlukan juga suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang tepat. Pemanfaatan media

pembelajaran berbasis game edukasi dalam pembelajaran akuntansi menawarkan pendekatan yang inovatif dan interaktif. Game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Nurwendary et al., 2023). Salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi yang banyak digunakan adalah *Educaplay*, yaitu platform daring yang menyediakan beragam format permainan edukatif, seperti kuis, *Froggy Jumps*, dan *Riddle*. Penggunaan *Educaplay* terbukti meningkatkan keaktifan siswa (Rizkiani & Nurhasanah, 2025) dan minat belajar siswa (Syarmadana et al., 2024), serta berpengaruh terhadap hasil belajar (Batitusta & Hardinaata, 2024). Dalam pembelajaran ekonomi, *Educaplay* juga dipandang sebagai inovasi pembelajaran berbasis permainan yang interaktif bagi generasi digital (Ramadhan & Koryati, 2025).

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus memadukan TGT dengan media *Educaplay* masih terbatas. (Putri et al., 2024) serta (Tamba et al., 2025) melaporkan peningkatan hasil belajar melalui TGT berbantuan *Educaplay*, tetapi keduanya dilaksanakan di sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan hanya mengukur hasil belajar. Pembatasan pada satu variabel tersebut menyisakan persoalan. Meta-analisis (Li et al., 2025) menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik serta persepsi otonomi dan keterhubungan siswa, tetapi pengaruhnya terhadap persepsi kompetensi sangat kecil. Temuan tersebut mengisyaratkan bahwa meningkatnya keterlibatan karena unsur permainan belum tentu diikuti oleh meningkatnya penguasaan materi sehingga keduanya perlu diukur secara bersamaan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan TGT berbantuan *Educaplay* pada materi akuntansi yang bersifat prosedural dan menuntut ketelitian di jenjang sekolah menengah kejuruan, dengan aktivitas belajar dan hasil belajar diukur sekaligus sebagai dua sisi keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media *Educaplay* pada materi jurnal khusus mata pelajaran Akuntansi Dasar di kelas X AKL 4 SMK Negeri 7 Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*, yaitu proses inkuiri sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menerapkan tindakan perbaikan, dan mengevaluasi dampaknya terhadap praktik pembelajaran (Mertler, 2021). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 7 Medan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026, yaitu bulan Mei sampai dengan Juni 2026. Tindakan siklus I dilaksanakan pada 19 dan 22 Mei 2026, sedangkan tindakan siklus II dilaksanakan pada 26 Mei dan 2 Juni 2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X AKL 4 yang berjumlah 35 orang, terdiri atas 4 siswa laki-laki dan 31 siswa perempuan. Objek penelitian adalah penerapan model TGT berbantuan media *Educaplay* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi pada materi jurnal khusus.

Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang setiap siklusnya terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit (2×35 menit) per pertemuan. Penelitian ini bersifat kolaboratif. Guru mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X AKL 4 bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer yang mengamati

aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi dan mencatat kejadian penting selama pembelajaran pada catatan lapangan.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun modul ajar berbasis TGT, menyiapkan materi ajar dan permainan *Educaplay*, membentuk kelompok heterogen beranggotakan 4–5 siswa berdasarkan nilai ulangan harian dan jenis kelamin, serta menyusun instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran mengikuti sintaks TGT, yaitu penyajian kelas, belajar dalam tim, permainan (*games*), turnamen, dan penghargaan kelompok. *Educaplay* digunakan sebagai wadah permainan dan turnamen: setiap kelompok menjawab soal secara serentak melalui satu telepon pintar, sedangkan papan peringkat ditampilkan secara langsung di layar. Format permainan yang digunakan adalah *Froggy Jumps* dan *Quiz* pada siklus I serta *Riddle* pada siklus II. Tahap observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung, sedangkan tahap refleksi dilakukan oleh guru dan peneliti untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar. Validitas kedua instrumen ditetapkan melalui validitas isi (*content validity*) dengan teknik penilaian ahli (*expert judgment*) oleh guru mata pelajaran Akuntansi Dasar. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian indikator dan butir instrumen dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, serta kejelasan bahasa, dan instrumen digunakan setelah dinyatakan layak. Butir tes disusun dengan mengacu pada buku pegangan guru dan buku Akuntansi Dasar yang digunakan siswa. *Pre-test* terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda dan diberikan pada awal pertemuan pertama siklus I sebelum tindakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Post-test* I dan *post-test* II terdiri atas soal pilihan ganda dan uraian, masing-masing diberikan pada akhir siklus I dan akhir siklus II. Dokumentasi berupa foto kegiatan, laporan skor turnamen *Educaplay*, dan dokumen pembelajaran digunakan sebagai data pendukung.

Aktivitas belajar diamati melalui lima indikator, yaitu aktivitas visual, lisan, motorik, menulis, dan emosional. Setiap indikator diberi skor 1–4 berdasarkan rubrik pada Tabel 1. Skor kelima indikator kemudian dijumlahkan sehingga setiap siswa memperoleh skor total antara 5 dan 20. Skor setiap siswa pada satu siklus merupakan skor akhir hasil pengamatan selama dua pertemuan pada siklus tersebut. Skor total tersebut selanjutnya dikonversi ke dalam kategori aktivitas sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Rubrik Penskoran Indikator Aktivitas Belajar

Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Visual	Memperhatikan penjelasan guru, media, instruksi, dan materi secara konsisten	Memperhatikan, tetapi sesekali kurang konsisten pada salah satu aspek	Memperhatikan, tetapi sering teralihkan dan kurang mengikuti media atau instruksi	Berbicara dengan teman saat guru menjelaskan atau tidak mengikuti arahan
Lisan	Aktif bertanya, menjawab, dan berpendapat dengan lancar dalam diskusi kelompok dan pembelajaran klasikal	Menjawab dan berpendapat dengan lancar dalam diskusi kelompok dan pembelajaran	Menjawab dan berpendapat hanya dalam diskusi kelompok	Jarang terlibat; hanya memberikan respons singkat
Motorik	Terlibat langsung menggunakan media, mengikuti permainan dan turnamen, serta bekerja sama dalam kelompok	Terlibat menyelesaikan soal turnamen dengan cepat dan tepat	Menyelesaikan soal turnamen dengan tepat, tetapi tidak cepat	Menyelesaikan soal turnamen dengan tidak cepat dan tidak tepat
Menulis	Mencatat seluruh materi, mengerjakan tugas, dan menuliskan jawaban dengan baik dan lengkap	Mencatat materi dan mengerjakan tugas, tetapi masih ada yang belum lengkap	Menulis sebagian materi atau tugas secara sederhana dan memerlukan arahan guru	Kurang aktif mencatat dan mengerjakan tugas; lebih sering menunggu jawaban teman
Emosional	Bersemangat dan berani berpendapat dalam pembelajaran klasikal dan diskusi kelompok	Bersemangat dan berani berpendapat hanya dalam diskusi kelompok	Bersemangat, tetapi tidak berani berpendapat	Kurang bersemangat dan tidak berani dalam pembelajaran

(Sumber: diadaptasi dari (Aqib, 2017))

Tabel 2. Kategori Aktivitas Belajar Siswa

Rentang Skor Total	Kategori
17-20	Sangat aktif
14-16	Aktif
10-13	Kurang aktif
5-9	Tidak aktif

(Sumber: diadaptasi dari (Aqib, 2017))

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase skor setiap indikator aktivitas, persentase aktivitas belajar klasikal, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal dengan rumus berikut.

$$P_i = \frac{\sum S_i}{S_{\text{maks}}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan: P_i adalah persentase skor indikator ke- i ; $\sum S_i$ adalah jumlah skor indikator ke- i yang diperoleh seluruh siswa; S_{maks} adalah skor maksimum setiap indikator, yaitu $35 \times 4 = 140$. Persentase skor total seluruh indikator dihitung dengan cara yang sama menggunakan skor maksimum 700.

$$P_a = \frac{n_a}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan: P_a adalah persentase aktivitas belajar klasikal; n_a adalah jumlah siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif (skor total ≥ 14); N adalah jumlah seluruh siswa.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{N} \quad (3)$$

Keterangan: $\bar{x}$ adalah nilai rata-rata kelas; $\sum x_i$ adalah jumlah nilai seluruh siswa; N adalah jumlah seluruh siswa.

$$P_k = \frac{n_t}{N} \times 100\% \quad (4)$$

Keterangan: P_k adalah persentase ketuntasan klasikal; n_t adalah jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 ; N adalah jumlah seluruh siswa.

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap catatan lapangan dan sebaran skor setiap indikator untuk menjelaskan perubahan perilaku belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Penelitian dinyatakan berhasil apabila memenuhi dua indikator keberhasilan, yaitu (1) minimal 75% siswa memperoleh skor observasi ≥ 14 atau berada pada kategori aktif dan sangat aktif dan (2) minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan KKTP yang ditetapkan sekolah. Apabila salah satu atau kedua indikator tersebut belum tercapai, tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Belajar

Rekapitulasi skor aktivitas belajar setiap indikator pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Skor Aktivitas Belajar per Indikator

Indikator	Skor Maksimum	Siklus I		Siklus II		Peningkatan Skor
		Skor	%	Skor	%	
Visual	140	100	71,43	110	78,57	10
Lisan	140	98	70,00	111	79,29	13
Motorik	140	91	65,00	113	80,71	22
Menulis	140	96	68,57	116	82,86	20
Emosional	140	88	62,86	96	68,57	8
Jumlah	700	473	67,57	546	78,00	73

(Sumber: data diolah)

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh indikator aktivitas belajar meningkat dari siklus I ke siklus II. Total skor aktivitas belajar meningkat dari 473 (67,57%) menjadi 546 (78,00%). Peningkatan terbesar terjadi pada aktivitas motorik, yaitu 22 poin (65,00% menjadi 80,71%), diikuti aktivitas menulis sebesar 20 poin (68,57% menjadi 82,86%). Aktivitas menulis juga menjadi indikator dengan perolehan tertinggi pada siklus II. Sebaliknya, aktivitas emosional merupakan indikator dengan perolehan terendah pada kedua siklus sekaligus peningkatan terkecil, yaitu 8 poin (62,86% menjadi 68,57%). Pada siklus II, empat indikator telah melampaui 75%, sedangkan aktivitas emosional belum mencapainya.

Sebaran skor setiap indikator memperjelas pola tersebut. Jumlah siswa yang memperoleh skor 3 atau 4 pada aktivitas motorik bertambah dari 17 menjadi 32 siswa, pada aktivitas

menulis dari 19 menjadi 31 siswa, pada aktivitas lisan dari 24 menjadi 29 siswa, dan pada aktivitas visual dari 20 menjadi 27 siswa. Pada siklus II, tidak ada lagi siswa yang memperoleh skor 1 pada keempat indikator tersebut. Adapun pada aktivitas emosional, jumlah siswa yang memperoleh skor 3 atau 4 hanya bertambah dari 16 menjadi 21 siswa, sedangkan 12 siswa masih memperoleh skor 2 dan 2 siswa memperoleh skor 1.

Ditinjau dari kategori aktivitas secara klasikal, hasil observasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kategori Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Sangat aktif	7	20,00	11	31,43
Aktif	11	31,43	18	51,43
Jumlah siswa aktif	18	51,43	29	82,86
Kurang aktif	11	31,43	6	17,14
Tidak aktif	6	17,14	0	0,00
Jumlah	35	100,00	35	100,00

(Sumber: data diolah)

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada siklus I hanya 18 siswa (51,43%) yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif, terdiri atas 7 siswa (20,00%) sangat aktif dan 11 siswa (31,43%) aktif, sedangkan 11 siswa (31,43%) kurang aktif dan 6 siswa (17,14%) tidak aktif. Pada siklus II, jumlah siswa yang aktif dan sangat aktif meningkat menjadi 29 siswa (82,86%), terdiri atas 11 siswa (31,43%) sangat aktif dan 18 siswa (51,43%) aktif, sedangkan 6 siswa (17,14%) masih kurang aktif dan tidak ada lagi siswa yang tidak aktif. Dengan demikian, persentase aktivitas belajar klasikal meningkat sebesar 31,43 poin persentase dan indikator keberhasilan aktivitas belajar ($\geq 75\%$) telah tercapai pada siklus II.

Hasil Belajar

Rekapitulasi hasil belajar siswa sebelum dan setelah tindakan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test I</i>	<i>Post-test II</i>
Nilai rata-rata	51,43	80,00	87,91
Nilai tertinggi	90	100	100
Nilai terendah	10	45	76
Jumlah siswa tuntas	9	27	35
Jumlah siswa belum tuntas	26	8	0
Ketuntasan klasikal (%)	25,71	77,14	100,00

(Sumber: data diolah)

Nilai rata-rata kelas meningkat dari 51,43 pada *pre-test* menjadi 80,00 pada *post-test I* (naik 28,57 poin) dan 87,91 pada *post-test II* (naik 7,91 poin) sehingga peningkatan total dari kondisi awal sebesar 36,48 poin. Ketuntasan klasikal meningkat dari 25,71% sebelum tindakan menjadi 77,14% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Nilai terendah juga meningkat dari 10

pada *pre-test* menjadi 45 pada siklus I dan 76 pada siklus II sehingga delapan siswa yang belum tuntas pada siklus I seluruhnya mencapai KKTP pada siklus II.

Pada siklus I, ketuntasan hasil belajar telah memenuhi indikator keberhasilan (77,14%), tetapi aktivitas belajar baru mencapai 51,43%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan fokus perbaikan pada aktivitas belajar. Tindakan perbaikan tersebut meliputi rotasi anggota kelompok, kewajiban setiap siswa membuat rangkuman yang diperiksa guru sebelum turnamen, penunjukan secara bergilir terhadap siswa yang belum aktif berbicara, pemeriksaan perangkat dan jaringan sebelum turnamen, serta penggunaan format permainan *Riddle* yang menuntut siswa menghitung dan menuliskan sendiri jawabannya. Karena kedua indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II, penelitian dihentikan pada siklus tersebut.

Pembahasan

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme dan prinsip pembelajaran kooperatif. Dalam pandangan konstruktivisme, pengetahuan tidak dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa, tetapi dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi sosial (Bustomi et al., 2024). Perspektif ini relevan bagi sekolah kejuruan yang menuntut siswa mengonstruksi kompetensi melalui praktik (Tishana et al., 2025). Sintaks TGT menyediakan ruang bagi proses tersebut: siswa memperoleh penjelasan konsep pada tahap penyajian kelas, mendiskusikannya dalam kelompok heterogen, kemudian menguji pemahamannya melalui permainan dan turnamen. (Slavin, 2015) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif bertumpu pada tujuan kelompok dan tanggung jawab individu. Dalam TGT, kedua unsur tersebut diwujudkan melalui skor kelompok yang hanya dapat diraih apabila setiap anggota memahami materi.

Peningkatan terbesar pada aktivitas motorik berkaitan langsung dengan tahap permainan dan turnamen. Setiap kelompok mengoperasikan sendiri permainan *Educaplay* melalui telepon pintar, sementara skor dan catatan waktu terekam secara otomatis dan ditampilkan pada papan peringkat. Pada siklus I, format *Froggy Jumps* dan *Quiz* yang berupa pemilihan jawaban mendorong sebagian kelompok mengutamakan kecepatan sehingga kelompok yang paling cepat selesai justru memperoleh skor terendah. Perubahan ke format *Riddle* pada siklus II menuntut siswa menghitung terlebih dahulu dan menuliskan sendiri jawabannya. Akibatnya, waktu penyelesaian turnamen menjadi lebih panjang, yaitu 01.51–02.50 menit dibandingkan 00.37–01.19 menit pada siklus I, tetapi seluruh kelompok memperoleh skor sempurna pada kedua pertemuan siklus II. Pola ini menguatkan temuan (Park et al., 2025) bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan berbasis permainan merupakan prasyarat bagi efektivitas pembelajaran akuntansi.

Peningkatan aktivitas menulis dipengaruhi oleh tindakan perbaikan pada siklus II. Pada siklus I, sebagian siswa hanya menyalin tayangan presentasi tanpa merangkum kembali. Kewajiban membuat rangkuman yang diperiksa sebelum turnamen menjadikan catatan sebagai bekal kelompok untuk bertanding, bukan sekadar kewajiban administratif. Selain itu, soal *Riddle* yang berupa perhitungan pada kolom jurnal khusus, potongan tunai, dan rekapitulasi mendorong setiap kelompok menuliskan langkah perhitungan sebelum memasukkan jawaban. Dengan demikian, kegiatan menulis berlangsung sepanjang pembelajaran dan menjadi sarana bagi siswa untuk mengonstruksi pemahamannya secara mandiri.

Peningkatan aktivitas lisan didorong oleh aturan bahwa setiap kelompok hanya menggunakan satu telepon pintar sehingga anggota kelompok harus berdiskusi dan menyepakati satu jawaban sebelum jawaban dikirim. Rotasi anggota kelompok dan penunjukan secara bergilir pada siklus II memperluas interaksi tersebut sehingga siswa yang sebelumnya jarang berbicara mulai berani menjawab pertanyaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa TGT berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial (Kamaruddin & Yusoff, 2019) dan kemampuan komunikasi siswa (Maghfira & Khikmah, 2023). Adapun aktivitas visual meningkat karena suasana belajar yang menyenangkan dan keinginan memenangkan turnamen membuat siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, tayangan media, dan jalannya diskusi. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan memang berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Miftah & Syamsurijal, 2024).

Berbeda dengan indikator lainnya, aktivitas emosional hanya meningkat dari 62,86% menjadi 68,57% dan belum mencapai 75%. Indikator ini menilai dua aspek sekaligus, yaitu semangat belajar dan keberanian mengemukakan pendapat. Dari aspek semangat, unsur permainan, papan peringkat, dan penghargaan kelompok berhasil menumbuhkan antusiasme siswa; hal ini sejalan dengan temuan (Luo et al., 2020) bahwa penerapan TGT meningkatkan motivasi belajar. Namun, dari aspek keberanian, sebagian siswa baru berbicara setelah ditunjuk karena jawaban turnamen diberikan atas nama kelompok sehingga siswa dapat terlibat tanpa harus berpendapat secara individu. Kondisi ini selaras dengan meta-analisis (Li et al., 2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi lebih kuat menumbuhkan motivasi dan rasa keterhubungan daripada persepsi kompetensi. Keberanian berpendapat merupakan aspek afektif yang memerlukan pembiasaan dalam rentang waktu yang lebih panjang sehingga belum dapat berubah secara optimal dalam dua siklus tindakan.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut sejalan dengan peningkatan hasil belajar. Kenaikan terbesar terjadi dari *pre-test* ke siklus I, sedangkan kenaikan dari siklus I ke siklus II relatif lebih kecil. Meskipun demikian, kualitas ketuntasan pada siklus II paling menonjol karena nilai terendah naik dari 45 menjadi 76 dan seluruh siswa mencapai KKTP. Artinya, tindakan pada siklus II tidak sekadar menaikkan rata-rata kelas, tetapi juga menuntaskan siswa yang sebelumnya tertinggal. Pemerataan ini dapat dijelaskan melalui interaksi dalam kelompok heterogen, yaitu siswa berkemampuan tinggi membantu anggota lain memahami materi, serta umpan balik langsung dari *Educaplay* yang memungkinkan kesalahan konsep segera dibahas setelah turnamen. Hasil turnamen juga mencerminkan pemerataan tersebut: rata-rata skor kelompok meningkat dari 76,25 pada pertemuan pertama siklus I menjadi 85,00 pada pertemuan kedua siklus I, kemudian mencapai 100 pada kedua pertemuan siklus II.

Temuan penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian terdahulu dari tiga sisi. Pertama, dari sisi model dan mata pelajaran, hasil penelitian ini sejalan dengan (Lestari & Widayati, 2022) yang juga menemukan peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi melalui TGT dalam dua siklus. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan media digital *Educaplay* yang mencatat skor dan waktu secara otomatis serta mengukur aktivitas tidak hanya melalui persentase skor, tetapi juga melalui proporsi siswa yang mencapai kategori aktif. Kedua, dari sisi pepaduan model dan media, penelitian ini memperkuat temuan (Putri et al., 2024) dan (Tamba et al., 2025) bahwa TGT berbantuan *Educaplay* meningkatkan hasil belajar, sekaligus memperluasnya ke jenjang SMK dan materi akuntansi dengan turut mengukur aktivitas belajar. Ketiga, dari sisi media, TGT yang dipadukan dengan media permainan

nondigital, seperti ludo (Hasanah et al., 2020) dan *mice target board* (Mertayasa, 2022), serta TGT pada pembelajaran IPA dan IPS (Novritasari et al., 2022); (Matitaputty et al., 2023) juga terbukti meningkatkan hasil belajar. Keunggulan *Educaplay* dibandingkan media tersebut terletak pada umpan balik dan papan peringkat yang tampil seketika, sejalan dengan temuan bahwa *Educaplay* meningkatkan keaktifan siswa (Rizkiani & Nurhasanah, 2025).

Berdasarkan refleksi pelaksanaan, penerapan TGT berbantuan *Educaplay* memiliki keunggulan dalam mendorong diskusi, kerja sama, dan tanggung jawab kelompok, serta menyediakan penilaian turnamen yang objektif karena skor dan waktu tercatat secara otomatis. Namun, penerapannya juga menghadapi kendala, yaitu ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet, seperti gangguan jaringan yang mengharuskan satu kelompok mengulang permainan pada siklus I, kebutuhan alokasi waktu yang relatif besar pada materi berbasis perhitungan, serta kesulitan guru memantau setiap siswa secara bersamaan. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas dan satu materi sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi, serta indikator aktivitas emosional belum mencapai kriteria keberhasilan.

SIMPULAN

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AKL 4 SMK Negeri 7 Medan pada materi jurnal khusus. Persentase siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 51,43% pada siklus I menjadi 82,86% pada siklus II, dengan peningkatan terbesar pada aktivitas motorik dan aktivitas menulis. Ketuntasan klasikal hasil belajar meningkat dari 25,71% sebelum tindakan menjadi 77,14% pada siklus I dan 100% pada siklus II, dengan nilai rata-rata akhir sebesar 87,91. Kedua indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II.

SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut, guru akuntansi disarankan menerapkan TGT berbantuan *Educaplay* dengan memilih format permainan sesuai karakteristik materi, misalnya format *Riddle* untuk materi berbasis perhitungan, serta memastikan kesiapan perangkat dan jaringan sebelum turnamen. Penelitian selanjutnya disarankan menambahkan tindakan yang secara khusus melatih keberanian siswa berpendapat, seperti babak lisan dengan juru bicara kelompok yang ditunjuk secara bergilir, serta menerapkan model ini pada materi dan kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2017). *PTK: Penelitian tindakan kelas TK/RA-SLB/SDLB* (Nurhid, Ed.). Ar-Ruzz Media
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi *Educaplay* berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JiIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Bustomi, B., Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran konstruktivisme dalam teori pendidikan kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37551>

- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan permainan ludo terhadap hasil belajar siswa. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The effectiveness of cooperative learning model jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards social skills. *Creative Education*, 10(12), 2529–2539. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012180>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to improve student's learning activity and learning outcome: Classroom action research. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. *Sustainability*, 12(15), 6147. <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Maghfira, S. N., & Khikmah, N. (2023). Effectiveness of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the communication ability of Madrasah Ibtidaiyah students. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(3), 942–958. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.4069>
- Mardiana, M., & Emmiyati, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran: Evaluasi dan pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121–127. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p121-127>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The effect of Team Games Tournament (TGT) in social science learning to improve student learning outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374–388. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media mice target board untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57.
- Mertler, C. A. (2021). Action research as teacher inquiry: A viable strategy for resolving problems of practice. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 26(1), Article 19. <https://doi.org/10.7275/22014442>
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan indikator pembelajaran aktif, inovatif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 95–106.
- Novritasari, B., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. A. (2022). Implementation of cooperative learning model Teams Games Tournament to improve student science learning outcome of junior high school. *Jurnal Pijar MIPA*, 17(5), 650–656.

- Nurwendary, W., Sriwedari, T., & Herliani, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis game edukasi. *JAKPI – Jurnal Akuntansi, Keuangan & Perpajakan Indonesia*, 11(1). <https://doi.org/10.24114/jakpi.v11i1.48013>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Park, Y. H., Paik, T. Y., & Koo, J. H. (2019). Effect of student activity participation on accounting education. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 5(3), 40. <https://doi.org/10.3390/joitmc5030040>
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Educaplay kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331–340. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.839>
- Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). Educaplay sebagai inovasi game based learning dalam pembelajaran ekonomi: Solusi interaktif untuk generasi digital. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5416–5423.
- Rizkiani, W., & Nurhasanah. (2025). Efektivitas penggunaan aplikasi Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 647–651. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.690>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik* (N. Yusron, Penerj.). Nusa Media.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Syarmadana, Aisyah, N., & Rahmatullah. (2024). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(2), 51–56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- 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 media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 060847 Medan Petisah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/31165>
- Tishana, A., Alvendri, D., Pratama, A. J., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2023). Filsafat konstruktivisme dalam mengembangkan calon pendidik pada implementasi Merdeka Belajar di sekolah kejuruan. *Journal on Education*, 5(2), 1855–1867. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.826>
- Torres Castro, U. E. (2024). Toward a unified framework: The intellectual lineage of student engagement in higher education (1999–2024). *Cogent Education*, 11(1), Article 2369002. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2369002>
- Widiyaningsih, P., & Narimo, S. (2023). Peran guru dalam memaksimalkan semangat belajar peserta didik pada implementasi program Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Boyolali.

JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(8), 6325–6332.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2753>

Widodo, S. (2018). Implementation of TGT learning model to improve learning activities and study results. *JCER: Journal of Chemistry Education Research*, 2(1), 37–44.
<https://doi.org/10.26740/jcer.v2n1.p37-44>