

**PENINGKATAN HASIL KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA MATERI
PENGUKURAN SUDUT DENGAN MODEL KOOPERATIF TGT BERBASIS
MULTIMEDIA**

**Arina Hevy Alifiyah¹, Hesti Wahyu Widayanti², Mahsa Kamilah³, Andika Adinanda
Siswoyo⁴**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura^{1,2,3,4}
e-mail: arinahevyalifiyah@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan literasi digital siswa pada mata Pelajaran matematika, khususnya pada topik pengukuran sudut menggunakan satuan baku, masih tergolong rendah di SDN Kamal 1. Kondisi ini disebabkan oleh minimnya minat baca siswa, metode pengajaran yang kurang bervariasi, serta pemanfaatan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan hasil literasi digital siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis multimedia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek sebanyak 32 siswa kelas III yang dilaksanakan dalam dua siklus. Proses dalam setiap siklus mencakup kegiatan merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan tes tertulis, yang hasilnya dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian membuktikan adanya kenaikan signifikan pada hasil kemampuan literasi digital siswa dalam topik pengukuran sudut dengan satuan baku. Pada pra siklus, nilai rata-rata siswa tercatat sebesar 36,88 dengan persentase ketuntasan belajar 12,5%. Setelah penerapan model TGT berbasis multimedia, nilai rata-rata meningkat menjadi 57,19 dengan ketuntasan 28,13% pada siklus I, dan mencapai 74,01 dengan ketuntasan belajar sebesar 81,25% pada siklus II. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa model TGT berbasis multimedia terbukti dapat meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa pada materi pengukuran sudut dengan satuan baku karena mendorong keterlibatan aktif siswa, memperkuat kerja sama, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implemmentasi model pembelajaran TGT berbasis multimedia berperan dalam peningkatan hasil kemampuan literasi digital siswa pada materi pengukuran sudut dengan satuan baku dan direkomendasikan untuk diterapkan pada materi lain dan kelas yang berbeda dengan penyesuaian tertentu.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Teams Games Tournament, Multimedia.*

ABSTRACT

Students' digital literacy skills in the mathematics subject, particularly in the topic of measuring angles using standard units, are still considered low at SDN Kamal 1. This condition is caused by students' low reading interest, limited variety in teaching methods, and the use of conventional and less interactive learning media. The purpose of this study is to optimize students' digital literacy outcomes through the implementation of a cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type based on multimedia. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) with 32 third-grade students as subjects, conducted in two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection instruments include interviews, observations, and written tests, which are analyzed descriptively using a quantitative approach. The results of the study demonstrate a significant increase in students' digital literacy skills regarding the topic of

measuring angles with standard units. In the pre-cycle, the students' average score was 36.88 with a mastery learning percentage of 12.5%. After applying the multimedia-based TGT model, the average score increased to 57.19 with a mastery of 28.13% in cycle I, and reached 74.01 with a mastery learning percentage of 81.25% in cycle II. This improvement indicates that the multimedia-based TGT model effectively enhances students' digital literacy skills in the angle measurement topic by encouraging active student engagement, strengthening collaboration, and utilizing technology as an engaging and enjoyable learning aid. This study concludes that the implementation of the multimedia-based TGT learning model plays a role in improving students' digital literacy outcomes on the topic of measuring angles with standard units and is recommended for application in other topics and different classes with certain adjustments.

Keywords: *Digital Literacy, Teams Games Tournament, Multimedia.*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu universal yang menjadi dasar kemajuan teknologi dan pengembangan berpikir logis. Perkembangan teknologi informasi saat ini banyak didukung oleh cabang-cabang matematika seperti aljabar dan peluang. Karena itu, penguasaan matematika sejak dini sangat penting untuk menghadapi tantangan masa depan, karena dapat membentuk dasar berpikir logis, kritis, dan sistematis yang bermanfaat bagi perkembangan akademik serta kesiapan menghadapi perubahan zaman (Aledya, 2019; Yuliandari & Anggraini, 2021). Matematika merupakan mata pelajaran penting di Sekolah Dasar karena mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa. Sebagai ilmu yang bersifat deduktif, formal, abstrak, dan memakai simbol, matematika berbeda dengan ilmu sosial karena memiliki kepastian dalam proses dan hasilnya. Oleh karena itu, pengenalan matematika sejak dini sangat diperlukan karena tidak hanya membangun fondasi kecintaan anak terhadap matematika (Anggraini, 2021; Yuliandari & Anggraini, 2021), tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca dan capaian akademik secara umum (Duncan et al., 2013).

Namun berdasarkan hasil wawancara di SDN Kamal 1, minat baca peserta didiknya masih rendah dan pemahaman siswa pada mata Pelajaran matematika topik pengukuran sudut dengan satuan baku yang masih rendah dan nilai hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Beberapa penyebab permasalahan tersebut adalah cara guru dalam menyampaikan materi masih terbilang monoton yakni hanya terfokus pada metode ceramah dan media pembelajaran yang dipakai bersifat konvensional, yang mana hal itu kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menghambat pemahaman siswa dalam memahami topik yang diajarkan. Pada pelaksanaan proses pembelajaran guru masih berpatokan pada buku LKS saja, dikarenakan materi yang ada di buku guru/siswa dengan materi yang di buku LKS itu tidak sama. Inovasi dalam bidang pendidikan selalu diperbarui mengikuti kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang masih tergolong rendah. Inovasi pendidikan berbasis teknologi, mencakup e-learning, aplikasi interaktif, virtual reality, AI, dan Learning Management Systems, terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan motivasi, keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan digital, dan hasil akademik—tentu dengan syarat kesiapan infrastruktur dan pelatihan guru yang memadai (Permata Sari & Munir, 2024; Pratistiningsih et al., 2024; Qureshi et al., 2021; Flores-Chacón et al., 2023).

Selain media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang sesuai juga penting dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Salah satu cara yaitu dengan penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan bentuk proses pembelajaran yang mengorganisasi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil terdiri atas 5–6 siswa dengan

latar belakang kompetensi, gender, serta golongan suku bangsa yang beragam. Dalam model Team Games Tournament (TGT), siswa ditempatkan dalam tim heterogen dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan akademis yang berorientasi poin, di mana setiap individu mewakili timnya untuk menjawab soal turnamen. Pendekatan ini terbukti meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keaktifan belajar (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017; Damayanti & Apriyanto, 2017; Rusman, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya pada topik pengukuran sudut di SDN Kamal 1, menjadi persoalan yang perlu ditangani dengan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran TGT berbasis multimedia dipandang sebagai solusi yang tepat, karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar secara keseluruhan. Penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas penerapan model TGT berbasis multimedia dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa abad 21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SDN Kamal 1 dengan partisipan sebanyak 32 siswa kelas 3. Penelitian dilakukan dalam dua siklus berdasarkan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa pada materi pengukuran sudut dengan satuan baku melalui implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia. Metode pengumpulan data yang dipakai mencakup wawancara dengan guru kelas, observasi selama proses pembelajaran, serta tes tulis yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan dalam bentuk soal pengukuran sudut. Instrumen disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang sesuai dengan topik yang dibahas. Data diolah dengan tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara sistematis untuk memperoleh gambaran menyeluruh terhadap hasil tindakan yang dilakukan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 70% siswa mencapai nilai di atas kriteria ketercapaian kemampuan literasi digital siswa, yang menunjukkan adanya kenaikan hasil kemampuan literasi digital siswa pada materi pengukuran sudut dengan satuan baku. Analisis ketuntasan dilakukan menggunakan perhitungan persentase sederhana yang menggambarkan banyaknya siswa yang tuntas dibandingkan dengan banyaknya keseluruhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan melibatkan 32 siswa kelas III sebagai subjek di SDN Kamal 1 yang berlokasi di Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa pada topik pengukuran sudut dengan satuan baku melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia.

Pra Siklus

Pada langkah awal (pra siklus), siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Hasilnya menunjukkan bahwa dari total 32 siswa, hanya tercatat 4 siswa (12,5%)

yang memenuhi nilai di atas kriteria ketercapaian kemampuan literasi digital siswa yaitu 70. Nilai rata-rata keseluruhan siswa yaitu 36,88%, Skor maksimal yang diperoleh adalah 80, sedangkan skor terendah adalah 10. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kurang memahami materi pengukuran sudut dengan satuan baku secara optimal dan belum terbiasa menggunakan media digital dalam proses pembelajaran.

Siklus I

Pada siklus pertama, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia mulai diterapkan dengan bantuan media sederhana berupa video pembelajaran dan permainan edukatif. Pembelajaran disusun sesuai tahapan kegiatan TGT, yaitu presentasi materi, pembentukan kelompok, permainan edukatif “Botak Batuk Batik”, pertandingan turnamen, dan evaluasi melalui post test. Model dan media ini ditujukan guna meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa terhadap konsep pengukuran sudut dengan satuan baku secara interaktif dan menyenangkan.

Hasilnya, rata-rata nilai siswa setelah post test mencapai 57,19, dengan tingkat keberhasilan belajar sebesar 28,13%. Hanya 9 dari 32 siswa yang berhasil memenuhi nilai di atas KKTP, namun 23 siswa lainnya masih belum tuntas. Observasi terhadap siswa menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan cukup aktif, namun sebagian besar dari mereka masih menghadapi kesulitan memahami konsep dasar materi. Observasi guru oleh observer menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran dalam kategori cukup, dengan beberapa indikator pelaksanaan belum berjalan maksimal.

Temuan ini memperlihatkan bahwa aktivitas pembelajaran mulai menunjukkan peningkatan, namun hasil belajar siswa belum optimal. Beberapa faktor penyebab diidentifikasi, antara lain kurangnya kejelasan dalam penyampaian materi, pengelolaan kelas yang belum kondusif, serta minimnya bimbingan dalam diskusi kelompok. Selain itu, penggunaan multimedia belum sepenuhnya efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Perbaikan pada siklus selanjutnya akan difokuskan pada peningkatan kualitas penyampaian materi, penguatan dalam pengelolaan kelas, serta optimalisasi peran media pembelajaran dalam proses belajar.

Siklus II

Hasil refleksi siklus I memperlihatkan adanya kemajuan, namun pembelajaran masih belum optimal. Oleh sebab itu, dilakukan perbaikan pada siklus II, terutama dalam hal penyampaian materi yang lebih sistematis, pemanfaatan multimedia yang lebih menarik, serta pengelolaan kelas yang lebih efektif. Selain itu, aktivitas permainan edukatif disesuaikan agar lebih relevan dengan materi dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil post test pada siklus II memperlihatkan adanya kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 74,06% dengan skor maksimal mencapai 90, dan skor minimal tetap berada di angka 30. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan yang sangat baik, yaitu sebesar 78,13%. Artinya, sebanyak 25 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 7 siswa yang belum memenuhi nilai di atas kriteria ketercapaian kemampuan literasi digital siswa.

Selain peningkatan dari segi nilai, terjadi pula perubahan positif dalam suasana pembelajaran di kelas. Proses belajar berlangsung lebih kondusif, siswa tampak antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran, termasuk saat menonton video pembelajaran, berdiskusi kelompok, dan memainkan game edukatif berbasis materi. Antusiasme ini memperlihatkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia tidak hanya membantu meningkatkan hasil kemampuan literasi digital

siswa, tapi sekaligus mengajak siswa agar lebih aktif dan interaktif dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajarnya. Interaksi antarsiswa dalam kelompok menjadi lebih hidup dan terarah, serta menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Perbandingan Nilai Siklus I, dan Siklus II

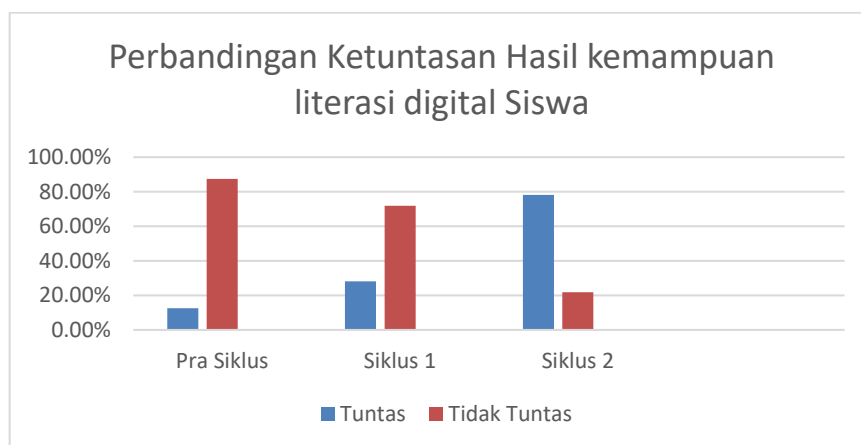
Tabel 1 menyajikan hasil evaluasi pembelajaran pada dua siklus yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia. Tindakan ini dirancang untuk meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa terhadap materi pengukuran sudut dengan satuan baku melalui model TGT yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan penggunaan teknologi berupa multimedia dalam proses pembelajaran.

Tabel 1: Data persentasi ketuntasan belajar siswa pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2

Deskripsi Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Skor Rata-rata	36,88%	57,19%	74,06%
Skor Maksimal	80	90	100
Skor Minimal	10	30	40
Ketuntasan Belajar	12,5%	28,13%	78,13%

Berdasarkan data pada tabel 1, terdapat kenaikan yang signifikan hasil kemampuan literasi digital siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Ditinjau dari aspek nilai rata-rata serta tingkat ketuntasan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 36,88% pada Pra Siklus menjadi 74,01 pada Siklus ke II dengan nilai tertinggi dari 80 menjadi 100, dan nilai terendah dari 10 menjadi 40. Peningkatan paling mencolok terlihat pada persentase ketuntasan belajar, yaitu dari 28,13% pada Siklus I menjadi 81,25% pada Siklus II.

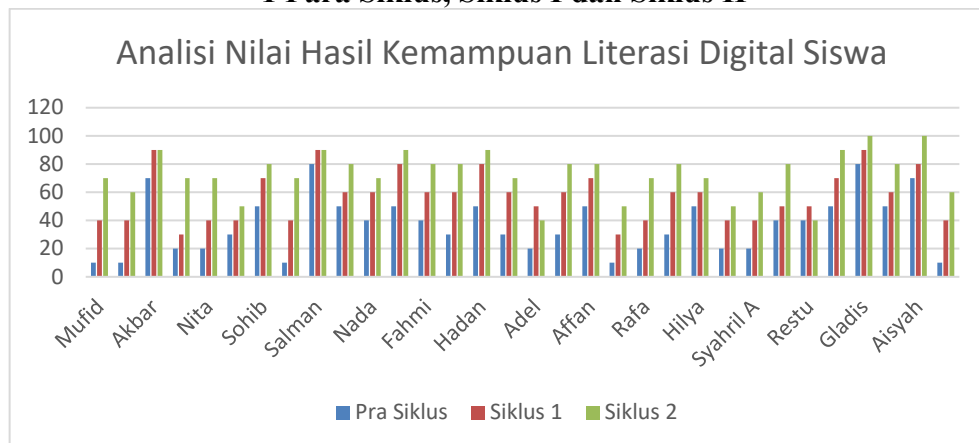
Gambar 1. Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas III SDN Kamal 1 Para Siklus, Siklus I dan Siklus II



Hal ini menggambarkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia berdampak positif pada peningkatan hasil kemampuan literasi digital siswa pada topik pengukuran sudut dengan satuan baku karena mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif.

Pembahasan

Gambar 2: Analisis Nilai Hasil Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas III SDN Kamal 1 Para Siklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan pemaparan diagram dan hasil yang diperoleh selama proses penelitian, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia pada proses pembelajaran matematika topik pengukuran sudut dengan satuan baku terbukti dapat meningkatkan hasil kemampuan literasi digital pada topik pengukuran sudut dengan satuan baku pada siswa kelas 3 SDN Kamal 1. Pembelajaran Model Kooperatif tipe TGT berbasis multimedia mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelompok, berkolaborasi, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini turut membangun rasa percaya diri serta semangat siswa dalam menguasai materi pelajaran serta menuntaskan tugas yang diberikan.

Pada tahap pra penelitian, siswa diberikan tes awal (pretest). Dari total 32 siswa, hanya terdapat 4 siswa yang dinyatakan tuntas. Hal ini menggambarkan bahwa rata-rata siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai mata Pelajaran matematika pada topik pengukuran sudut dengan satuan baku.

Setelah pemberian tindakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia pada Siklus I, diperoleh hasil sebanyak 9 siswa yang dinyatakan tuntas belajar, sementara 23 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 28,13%, masih jauh dibawah dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil pengolahan data di tahap Siklus I, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran model Kooperatif TGT pada tahap awal belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa pada topik pengukuran sudut dengan satuan baku pada kelas 3 di SDN Kamal 1. Sehingga perlu dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dan penguatan penggunaan model kooperatif TGT berbasis multimedia dalam proses pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Pada tahap Siklus II, setelah dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran dari siklus I melalui pengelompokan yang lebih efektif, pemilihan permainan edukatif yang relevan dengan materi, serta optimalisasi penggunaan multimedia interaktif terjadi peningkatan hasil kemampuan literasi digital siswa pada materi pengukuran sudut dengan satuan baku secara signifikan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan naik menjadi 24 siswa, sedangkan masih terdapat 8 siswa yang belum tuntas. Sehingga diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 78,13% dan sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis

multimedia pada Siklus II membawa dampak yang lebih efektif terhadap hasil kemampuan literasi digital siswa pada topik pengukuran sudut dengan satuan baku pada kelas 3 di SDN Kamal 1 dengan persentase ketuntasan mencapai 78,13%.

Temuan dalam penelitian ini selaras dengan hasil studi sebelumnya yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia efektif diterapkan untuk meningkatkan literasi digital siswa pada materi pengukuran sudut dengan satuan baku di sekolah dasar. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta rasa ingin tahu siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi pengukuran sudut di sekolah dasar (Sutaryo, Dewi, & Natalia, 2023; Wahyuni & Arifin, 2022). Hal ini dibuktikan melalui penelitian di kelas IVB SD Kanisius Sengan yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari 61,67% pada pra siklus menjadi 87,98% pada siklus II, serta peningkatan rasa ingin tahu dari 59,47% menjadi 83,37%. Peningkatan ini menggambarkan bahwa model TGT mampu membangun suasana belajar yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Penelitian lain juga dilaksanakan oleh (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif terbukti efektif meningkatkan literasi digital siswa SD. Sesuai dengan temuan (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023), penelitian oleh Setiawan & Pratama (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi digital, keterlibatan siswa, serta pemahaman materi di tingkat sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik (uji-t independen dan berpasangan) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara tingkat literasi digital siswa sebelum dan setelah penerapan media tersebut.. Multimedia dinilai sangat layak oleh para ahli dan guru, serta berhasil menarik minat siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan dilengkapi permainan edukatif. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menjadi strategi yang efektif untuk memperkuat kecakapan digital siswa secara menyenangkan dan bermakna.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia yang terbukti efektif untuk diterapkan di SDN Kamal 1. Berdasarkan pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil literasi digital siswa pada topik pengukuran sudut di kelas 3 SDN Kamal 1. Peningkatan hasil literasi digital siswa pada materi pengukuran sudut dengan satuan baku tersebut tampak jelas dari analisis perbedaan pra siklus, siklus I, dan siklus II yang sudah diterapkan pada kelas 3 di SDN Kamal 1. Dalam peningkatan ini dipicu oleh penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan baik hasil belajar maupun keterlibatan siswa dalam mata pelajaran matematika. Penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbasis multimedia—seperti penggunaan Jam Sudut dan flashcards—telah terbukti efektif meningkatkan literasi digital dan hasil belajar matematika siswa SD. Beberapa penelitian mencatat peningkatan nilai dan ketuntasan belajar yang besar dari pra-siklus hingga pasca-intervensi, dengan nilai N-Gain > 0,7 dan ketuntasan $\geq 90\%$ (Fantikasari et al., 2024; Yunita et al., 2024)

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia sangat membantu dalam meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa pada topik pengukuran sudut dengan satuan baku. Dari awal sebelum tindakan (pra siklus), rata-rata nilai siswa hanya 36,88 dengan ketuntasan 12,5%.
Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah

Setelah diterapkan model TGT berbasis multimedia di siklus pertama, rata-rata nilai siswa naik menjadi 57,19 dengan ketuntasan mencapai 28,13%. Selanjutnya pada siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat lagi menjadi 74,01 dengan ketuntasan belajar mencapai 81,25%. Ini membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan cara yang lebih seru, interaktif, dan menggunakan teknologi membuat siswa lebih semangat dan mempermudah dalam memahami topik.

Model pembelajaran dan media pembelajaran ini bisa dipakai juga untuk materi lain dan pada kelas yang berbeda dengan penyesuaian yang pas. Selain itu, penelitian selanjutnya bisa tertuju pada pengaruhnya ke kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan karakter siswa. Jadi, cara belajar seperti ini bukan hanya untuk meningkatkan hasil kemampuan literasi digital siswa saja, tapi juga siap membantu siswa menghadapi tantangan belajar di zaman digital dengan lebih percaya diri dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa. *May*, 0–7.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2415-2422.
- Anggraini, Y., & Yuliandari, A. D. (2021). Pengenalan konsep matematika sejak dini sebagai dasar pembentukan sikap positif terhadap matematika. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 12–18.
- Damayanti, I., & Apriyanto, D. (2017). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 24–33.
- Duncan, G. J., Claessens, A., Huston, A. C., Pagani, L., Engel, M., Sexton, H., ... & Duckworth, K. (2013). School readiness and later achievement. *Developmental Psychology*, 43(6), 1428–1446. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.6.1428>
- Fantikasari, F., Fatimah, S., & Fitriani, D. (2024). Penerapan model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 55–64.
- Flores-Chacón, R., Alario-Hoyos, C., Gallego-Braile, A., & Muñoz-Merino, P. J. (2023). *A learning analytics architecture for professional development of university teachers in digital competences*. *Nature Humanities and Social Sciences Communications*, 10, 115. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01598-9>
- Pratistiningsih, S., Muhlisin, H., Harsono, A. W., & Utama, I. (2024). *Inovasi Pendidikan Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Era Industri 4.0: Sebuah Tinjauan Sistematis*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 29(2), 88–101. <https://doi.org/10.21831/jpk.v29i2.45678>
- Permata Sari, I., & Munir. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Interaktif di Era Industri 4.0*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 15–26. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.12345>
- Purwandari, R., & Wahyuningtyas, S. R. (2017). *Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 2(2), 71–80.
- Qureshi, S., Khan, R. A., Ahmad, R., & Qureshi, A. A. (2021). *Education 4.0: A review of the fourth industrial revolution and learning*. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4681–4704. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10540-4>

- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, R., & Pratama, A. (2022). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi digital dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–54.
- Sutaryo, J. B. K. P., Dewi, R. P., & Natalia, A. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Rasa Ingin Tahu Belajar Siswa Materi Pengukuran Sudut Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IVB SD Kanisius Sengkan. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(3), 141–149.
- Wahyuni, D., & Arifin, M. B. (2022). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 1–10.
- Yuliandari, A. R., & Anggraini, L. (2021). Matematika dan kecakapan abad 21: Sinergi pengenalan konsep dan literasi dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 98–105.
- Yunita, E., Mahmudah, R., & Fadilah, S. (2024). Multimedia dan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan literasi digital siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 9(1), 13–22.
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital siswa kelas V SD/MI. *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi informasi)*, 25(1), 103-120.