

## Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Iluh Metta Wimala Suni, Neza Agusdianita, Nani Yuliantini, Irfan Supriatna, Yusnia, Debi Heryanto

Universitas Bengkulu  
[iluhmetta23@gmail.com](mailto:iluhmetta23@gmail.com)

### Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

### Abstract

*This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Educandy media on student interest in learning grade V mathematics in SDN cluster III Bengkulu City. This quantitative research uses the quasy experiment method and the Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consisted of class VB students of SDN 03 Bengkulu City as the experimental class and class V students of SDN 57 Bengkulu City as the control class obtained through cluster random sampling. Non-test instruments to measure interest in learning in the form of a final questionnaire and initial questionnaire. The results of hypothesis testing in the experimental class showed that the tcount value using Equal Variances Assumed = 2.587 and the Sig. (2-tailed) value is 0.013 and the ttable distribution value is 2.021, so that the tcount > ttable (2.587 > 2.021) and Sig. (2-tailed) 0.013 < 0.05. So there is an influence on this study.*

**Keywords:** Math, Educandy Media, Learning Interest

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Educandy terhadap minat belajar siswa dalam pelajaran matematika di kelas V SDN Gugus III Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi dan desain penelitian "The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design". Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VB SDN 03 Kota Bengkulu yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen, serta siswa kelas V SDN 57 Kota Bengkulu yang berperan sebagai kelompok kontrol, yang dipilih melalui teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan setelah intervensi pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan uji hipotesis. Nilai thitung diperoleh sebesar 2,587 dengan nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,013, di mana nilai distribusi ttabel adalah 2,021. Dengan demikian, thitung lebih besar dari ttabel (2,587 > 2,021) dan nilai Sig.(2-tailed) berada di bawah tingkat signifikansi 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model TGT berbantuan Educandy terhadap minat belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa di bidang matematika.

**Kata kunci:** Matematika, Media Educandy, Minat Belajar.



## PENDAHULUAN

Dalam konteks globalisasi yang semakin pesat, pendidikan tidak hanya menjadi landasan bagi pengembangan individu, tetapi juga merupakan faktor penentu dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia yang kompetitif. Seiring dengan perkembangan teknologi, tantangan dalam dunia pendidikan kini semakin kompleks, salah satunya adalah kebutuhan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit, seperti matematika. Berdasarkan kajian Oktaviani et al. (2023), banyak siswa mengalami hambatan dalam membangun ketertarikan terhadap matematika karena berbagai alasan, termasuk ketakutan terhadap materi, minimnya relevansi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, dan metode pengajaran yang kurang menarik. Hal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan inspiratif.

Dalam upaya tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif seperti permainan edukatif muncul sebagai alternatif yang menjanjikan. Educandy, sebagai salah satu aplikasi media pembelajaran berbasis games, menawarkan pendekatan baru dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Apriyani & Sirait (2023), Educandy diakui tidak hanya berfungsi sebagai platform kuis digital, tetapi juga sebagai medium yang menyenangkan dan interaktif yang dapat menarik minat siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa mengakses materi belajar kapan saja, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Lebih jauh, model pembelajaran yang inovatif seperti Teams Games Tournament (TGT) juga menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Model ini, yang didasarkan pada kolaborasi antar siswa dalam konteks permainan, mendorong partisipasi aktif dari semua siswa terlepas dari kemampuan akademis mereka. Menurut Diah & Siregar (2023), TGT tidak hanya berfungsi untuk mengasah kemampuan kognitif siswa yang lebih cerdas, tetapi juga memberi ruang bagi siswa dengan kemampuan akademik yang lebih rendah untuk berkontribusi secara signifikan dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Agusdianita et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penghargaan yang diberikan oleh guru dalam konteks model ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Sebuah studi terbaru yang dilakukan oleh Dewi Rahayu et al. (2023) menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran discovery learning yang berbantuan Educandy terhadap hasil belajar siswa pada materi biologi, yang mendapat respon positif dari siswa dengan rata-rata nilai 78%. Namun, perlu dicatat bahwa penelitian sebelumnya belum mengeksplorasi penerapan media Educandy dalam konteks pembelajaran matematika, yang sering kali dianggap menantang bagi siswa. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Educandy Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V di SDN Gugus III Kota Bengkulu." Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sekaligus mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yang merupakan metode analisis yang berfokus pada pengukuran dan perhitungan berbasis data angka. Dalam konteks ini, peneliti terlebih dahulu harus menentukan populasi dan sampel yang relevan untuk memastikan keakuratan hasil yang diperoleh (Veronica et al., 2022). Metode yang diterapkan dalam penelitian adalah eksperimen semu atau Quasi Experiment, dan desain penelitian yang digunakan adalah The Matching Only

Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel yang diteliti terdiri dari kelas VB SDN 03 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SDN 57 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol, dengan teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah Cluster Random Sampling. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen non-tes berupa angket yang dilaksanakan pada awal dan akhir penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif, yang mencakup statistik deskriptif serta analisis uji prasyarat dan uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Pendekatan ini memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan yang terjadi pada variabel yang diteliti dan memungkinkan peneliti menarik kesimpulan yang signifikan berdasarkan data yang diperoleh.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari angket awal dan angket akhir yang dilaksanakan pada dua kelas: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel 1.1 menyajikan hasil analisis deskriptif mengenai minat siswa terhadap pelajaran sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan. Melalui data yang ditampilkan, peneliti dapat menggambarkan perubahan minat siswa terhadap pelajaran yang diukur dengan menggunakan nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah dari kedua kelompok. Sebelum menganalisis hasil secara lebih mendalam, penting untuk memahami konteks dan metodologi yang digunakan dalam pengumpulan data ini. Dengan demikian, informasi yang terdapat dalam tabel ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas intervensi yang dilakukan dalam penelitian ini, serta perbandingan antara kedua kelompok dalam hal perubahan minat belajar siswa. Selanjutnya, peneliti akan menyajikan tabel yang mengilustrasikan hasil analisis tersebut secara terperinci.

**Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif**

Data	Angket Minat Awal		Angket Minat Akhir	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
<b>Jumlah Siswa</b>	27	22	27	22
<b>Nilai Tertinggi</b>	67	66	80	77
<b>Nilai Terendah</b>	44	45	62	58
<b>Rata-rata</b>	53,18	52,27	69,51	66,09

Tabel 1.1 menyajikan data yang menarik mengenai perkembangan minat belajar siswa di dua kelas yang berbeda, yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Pada pengukuran awal, minat belajar di kelas Eksperimen tercatat dengan rata-rata sebesar 53,18, di mana nilai tertinggi yang diperoleh ialah 67 dan nilai terendah adalah 44. Sementara itu, kelas Kontrol menunjukkan nilai rata-rata yang sedikit lebih rendah, yakni 52,27, dengan nilai tertinggi pada pengukuran awal mencapai 66 dan terendah 45. Setelah intervensi pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa di kedua kelas. Nilai rata-rata minat belajar akhir di kelas Eksperimen mencapai 69,51, dengan angka tertinggi 80 dan terendah 62, yang menunjukkan peningkatan yang substansial. Kelas Kontrol juga mengalami peningkatan, meskipun tidak sekuat kelas Eksperimen, dengan nilai rata-rata 66,09, nilai tertinggi 77, dan terendah 58. Data ini menekankan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa antara kedua kelas saat diukur pada awal dan akhir penelitian. Temuan ini mempunyai implikasi yang besar terhadap metode pengajaran yang digunakan dan memunculkan pertanyaan untuk penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Tabel 1.2 Uji Normalitas hasil Angket Awal

Minat Belajar Siswa	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
	Angket awal Eksperimen	0,931	27	0,074
	Angket awal Kontrol	0,929	22	0,117

Tabel 1.2 merangkum hasil analisis output dari data angket awal yang bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Data diperoleh dari dua kelompok yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini menunjukkan bahwa pada kedua kelompok, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* melebihi ambang batas yang ditetapkan, yakni 0,05. Untuk kelas eksperimen, nilai yang diperoleh adalah 0,074, sedangkan untuk kelas kontrol, nilai yang tercatat adalah 0,117. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa kedua kelompok ini memiliki distribusi data yang normal, mengingat nilai-nilai tersebut berada di atas 0,05. Temuan ini memberikan landasan yang kuat untuk melakukan analisis lebih lanjut terkait perbandingan minat belajar di antara kelas eksperimen dan kontrol, serta memungkinkan penerapan metode statistik yang relevan dalam penelitian ini. Korelasi antara struktur pembelajaran dan respons siswa ini selanjutnya dapat diteliti untuk memberikan wawasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar Matematika secara lebih mendalam.

Tabel 1.3 Uji Normalitas hasil Angket Akhir

Minat Belajar Siswa	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
	Angket akhir Eksperimen	0,955	27	0,283
	Angket akhir Kontrol	0,938	22	0,180

Tabel 1.3 menunjukkan bahwa hasil analisis *output* data angket akhir minat belajar siswa pembelajaran Matematika yang diambil dari kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 menunjukkan angka lebih besar dari 0,05, yaitu sebesar 0,283 ( $0,283 > 0,05$ ). Begitu pula pada kelas kontrol, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 menunjukkan angka lebih besar dari 0,05 yakni sebesar 0,180 ( $0,180 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa data angket akhir pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 1.4 Uji Hipotesis Posttest

		Independent Samples Test									
		Levene's test for equality of variances		t-test for Equality of Means							
						Significance				95% confidence interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	,007	,936	2,587	47	,006	,013	3,428	1,325	,762	6,094
	Equal variances not assumed			2,564	47,704	,007	,014	3,428	1,334	,738	6,117

Tabel 1.4 menunjukkan bahwa nilai thitung dengan menggunakan Equal Variances Assumed adalah 2,587 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,013. Berdasarkan analisis ini, nilai distribusi tabel untuk derajat kebebasan (df) = 47 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 2,021. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa thitung > tabel (2,587 > 2,021) dan nilai Sig. (2-tailed) 0,013 < 0,05, yang mengarah pada penerimaan hipotesis alternatif (Ha) dan penolakan hipotesis nol (Ho). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Aktivitas awal dalam pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Educandy dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Peneliti kemudian menciptakan suasana kelas yang kondusif melalui pembagian angket awal, yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi level pemahaman siswa sebelum pelajaran dimulai. Selama proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif melalui pembagian angket, yang berfungsi untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran. Kegiatan ini sejalan dengan praktik pembelajaran kooperatif yang merangsang interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa (Mulato et al., 2024).

Setelah sesi pembelajaran di kelas, baik kelompok eksperimen maupun kontrol menerima Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sama untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi. Pemberian penghargaan kepada kelompok yang tampil terbaik dalam turnamen memberikan motivasi tambahan dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan (Dyson et al., 2010). Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif, di mana siswa didorong untuk bekerja sama dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama ("Does the Education Games with adding some Entertainment Game Elements will attract the children?", 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon positif siswa di kelompok eksperimen sangat mengesankan. Siswa merasa lebih antusias dan semangat, terutama saat mengerjakan kuis edukasi. Mereka menunjukkan kerja sama yang baik melalui diskusi aktif dan pembagian tugas yang jelas dalam kelompok. Kerjasama ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membangun keterampilan sosial mereka, yang merupakan salah satu tujuan utama dari model pembelajaran kooperatif (Chen & Lin, 2020). Dengan demikian, penerapan model TGT yang didukung oleh media digital

berpotensi besar dalam meningkatkan keterampilan bekerja sama dan interaksi sosial di antara siswa.

Berdasarkan temuan-temuan ini, penting untuk terus menerapkan dan mengembangkan teknik pembelajaran kooperatif dalam konteks pendidikan fisik dan pembelajaran lainnya. Ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga interaksi sosial di antara siswa (Rabi'ah et al., 2021).

### SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini merangkum temuan signifikan yang diperoleh melalui analisis perbandingan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi Educandy, dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model tersebut. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen mencapai 69.51, sementara nilai rata-rata posttest untuk kelas kontrol tercatat lebih rendah, yaitu 66.09. Hal ini menggambarkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Uji hipotesis yang dilakukan mendukung temuan ini, di mana pada angket awal, hasil menunjukkan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0,558 < 2,021$ ) yang mengindikasikan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sebelum perlakuan. Sebaliknya, pada angket akhir,  $t_{hitung}$  yang sebesar 2,587 lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,587 > 2,021$ ) mengindikasikan bahwa terjadi perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diterapkan. Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan Educandy memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas V pada gugus III Kota Bengkulu. Penemuan ini menyisakan implikasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta memberikan rekomendasi untuk penerapan model pembelajaran serupa dalam konteks pendidikan yang lebih luas untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agusdianita, N., & Supriatna, I. (2023). Model Pembelajaran Problem Based-Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *SHEs: Conference Series 6 (3) (2023) 145-154* <https://doi.org/10.20961/shes>
- Agusdianita, N., Puspita, Y. R. A., Kasthori, M., & Bella, Z. S. (2024). PENERAPAN MODEL TGT DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS & HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VD SDN 5 KOTA BENGKULU. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 81-88.
- Ariza, Y., Agusdianita, N., & Noperman, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Chen, J. and Lin, T. (2020). Do cooperative-based learning groups help students learn microeconomics?. *Sage Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/215824402093869>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 4, 1033–1042. <http://jurnaledukasia.org>
- Dyson, B., Linehan, N., & Hastie, P. (2010). The ecology of cooperative learning in elementary physical education classes. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29(2), 113-130. <https://doi.org/10.1123/jtpe.29.2.113>

- Istiono, W (2021). Does the education games with adding some entertainment game elements will attract the children?. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 10(4), 2721-2726. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2021/111042021>
- Lusa, H., Yusnia, Y., & Agusdianita, N. (2024). PENDAMPINGAN PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA. *Jurnal Abdimas Bencoolen*, 2(3), 119-125.
- Mulato, N., Hidayatulloh, F., Purnama, S., & Syaifullah, R. (2024). Optimization of learning physical education in digital era: a systematic review. *Retos*, 54, 844-849. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.105211>
- Oktaviani, F. N., & Firmansyah, D. (2023). Pengaruh sense of humor guru terhadap minat belajar matematika pada siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1757–1766. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.17026>
- Puspita, R. A., Dalifa, D., & Yusnia, Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Early Childhood Research and Practice*, 5(2), 63-72.
- Rabi'ah, R., Baidawi, A., & Hanna, I. (2021). Encourage students' affective value in efl class through cooperative learning. *Lingual Journal of Language and Culture*, 12(2), 17. <https://doi.org/10.24843/ljlc.2021.v12.i02.p03>
- Veronica, A., Abas, M., Hidayah, N., Sabtohadhi, D., Marlina, H., & Mulyani, W. (2022). *METODOLOGI METODOLOGI METODOLOGI PENELITIAN PENELITIAN PENELITIAN Kuantitatif Kuantitatif Kuantitatif* Get press.
- Yusnia, Y., Kurniawati, I., Agusdianita, N., & Supriatna, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran tgt berbantuan media pop up book terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 462-467.