

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MEDIA GAME BELAJAR BANGUN DATAR (LABADA) BERBANTUAN
METODE TGT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SEKOLAH
DASAR**

Isnaini Aprodita Putri Alansyah¹, Ida Putri Rarasati², Devita Sulistiana³

¹PGSD Universitas Islam Balitar

²PGSD Universitas Islam Balitar

³PGSD Universitas Islam Balitar

¹Isnaini.aprodita2018@gmail.com

ABSTRACT

Based on preliminary analysis, it was found that low interest in learning and lack of understanding of students in learning due to limited use of technology-based media can cause a decrease in student learning outcomes. This study aims to explain the increase in interest and learning outcomes of students using flat building learning game media (LABADA) assisted by the TGT method in fifth grade mathematics learning in elementary schools. This study is a quasi-experimental study with a pretest-posttest non-equivalent control group design, with a sample of 56 fifth grade students of UPT SDN Srengat 01, 28 students in class VA and 28 students in class VB. The results of the T Test showed that there was an influence between variable X and Y1, with a t count of $2.142 > t_{table} 2.056$ and a Sig. value of $0.042 < 0.05$, and there was an influence between variable X and Y2, with a t count of $2.413 > t_{table} 2.056$ with a Sig. value of $0.023 < 0.05$. The results of the MANOVA test show that there is an influence between variable X on variables Y1 and Y2, with the obtained f-value of interest $22.863 > f_{table} 4.21$ with Sig. $0.000 < 0.05$, and f-value of learning outcomes $84.419 > f_{table} 4.21$ with Sig. $0.000 < 0.05$. From this study, it can be concluded that there is an increase in students' interest and learning outcomes using the LABADA game media assisted by the TGT method in mathematics learning for grade V of elementary school.

Keywords: LABADA, Interest in learning, learning outcomes

ABSTRAK

Berdasarkan analisis pendahuluan ditemukan, rendahnya minat belajar dan kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran akibat terbatasnya penggunaan media berbasis teknologi dapat menyebabkan penurunan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peningkatan minat dan hasil belajar siswa menggunakan media game belajar bangun datar (LABADA) berbantuan metode TGT pada pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu *pretest-posttest non-equivalent control group design*, dengan sampel penelitian siswa kelas V UPT SDN Srengat 01 sebanyak 56 siswa, pada kelas VA berjumlah 28 siswa dan kelas VB berjumlah 28 siswa. Hasil Uji T menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Y1, dengan diperoleh $t_{hitung} 2.142 > t_{tabel} 2.056$ dan nilai Sig. $0,042 < 0,05$, dan terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Y2, dengan diperoleh $t_{hitung} 2.413 > t_{tabel} 2.056$

dengan nilai Sig. $0,023 < 0,05$. Hasil Uji MANOVA menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y1 dan Y2, dengan diperoleh f_{hitung} minat $22.863 > f_{tabel}$ 4.21 dengan Sig. $0,000 < 0,05$, dan f_{hitung} hasil belajar $84.419 > f_{tabel}$ 4.21 dengan Sig. $0,000 < 0,05$. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa menggunakan media game LABADA berbantuan metode TGT pada pembelajaran matematika kelas V SD.

Kata Kunci: *LABADA, minat belajar, hasil belajar siswa*

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat dipahami sebagai upaya yang dilakukan secara terencana untuk menciptakan proses pembelajaran. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara siswa dan guru, dengan posisi guru adalah fasilitator dan penyampai ilmu kepada siswa. Menurut Putri dan Wibawa (2016), pendidikan dapat dipahami sebagai upaya yang dilakukan secara terencana untuk menciptakan proses pembelajaran. Dalam proses ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan. Melalui pendidikan, siswa diharapkan menjadi individu yang lebih baik dan berkompeten dalam bidangnya masing-masing. Peran pendidikan sendiri cukup penting dalam perubahan, perkembangan, serta kemajuan untuk menghadapi era ilmu dan teknologi (Dewi, 2018). Menurut Wita (2021), matematika merupakan proses memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui

serangkaian kegiatan yang teratur, sehingga mereka dapat menguasai kompetensi pada muatan matematika yang dipelajarinya.

Penggunaan media pembelajaran dengan tepat dapat menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut, berpotensi meningkatkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kenaikan minat belajar ini mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa, yang mencerminkan kualitas dan kemampuan siswa sebagai hasil dari tahap pembelajaran (Nurhasanah, 2016). Minat atau ketertarikan siswa pada pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran matematika (Asiyah dkk, 2020). Tercapainya hasil belajar dapat terpengaruh oleh beberapa faktor, faktor dari dalam diri maupun faktor lingkungan. Faktor tersebut dapat mempengaruhi tingkat pemahaman

dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan begitu, penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dan bervariasi dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014).

Berdasarkan observasi dikelas dan wawancara guru yang peneliti lakukan pada 3 sekolah dasar di kecamatan Srengat, nampak proses pembelajaran *teacher center*, menyebabkan kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk memaparkan materi matematika terlihat sederhana, seperti menggunakan media gambar terdapat dibuku atau ditampilkan menggunakan *power point*, dan menggunakan benda konkret (meja, pintu, papan tulis, dll). Tampilan *power point* yang ditampilkan tidak cukup interaktif dan kurang menarik, sehingga siswa tampak tidak memiliki antusias dalam proses pelajaran matematika. Namun, penggunaan media dalam pembelajaran dapat menaikkan minat belajar siswa dibandingkan jika tidak menggunakan media pembelajaran. Fokus dan perhatian siswa selama penjelasan materi matematika oleh guru tidak

dapat lama, dan siswa kesulitan dalam mengaitkan materi bangun datar dengan situasi sehari-hari. Kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran khususnya pelajaran matematika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan begitu diperlukan perbaikan dan inovasi dalam pembelajaran berupa menggunakan media berbasis teknologi. Salah satu media berbasis teknologi yang bisa kita jumpai saat ini yaitu LABADA (Belajar Bangun Datar). Melalui media LABADA ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

LABADA (Belajar Bangun Datar) yang merupakan media pengembangan yang dikembangkan oleh Selvia Ayu Wardani pada tahun 2020. Media ini belum banyak dikaji terkait efektifitasnya. LABADA merupakan suatu game *slide scrolling* dan *quiz game* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran matematika materi bangun datar. Media game LABADA memiliki 2 jenis fitur yaitu permainan petualangan dan kuis. Berikut kualitas yang terdapat pada media LABADA, diperoleh angka 91,85% oleh ahli

materi, 89,44% oleh ahli media, dan 86,67% oleh ahli bahasa. media game LABADA dinilai sangat layak dengan presentase 94,17% berdasarkan angket keterbacaan siswa, dan 91,29% berdasarkan angket keterbacaan guru.

Pembelajaran yang berlangsung khususnya di sekolah memerlukan interaksi antara guru dan siswa. Guru tidak hanya menjadi pusat di dalam kelas, namun partisipasi siswa dalam kegiatan kelas juga tidak kalah pentingnya. Guru harus mampu mendorong partisipasi siswa dalam setiap proses pembelajaran di kelas. Perlu dilakukan upaya untuk mengubah proses pembelajaran di kelas agar siswa tidak mudah bosan dan hasil belajarnya meningkat. Salah satu model pembelajaran yang memerlukan aktivitas seluruh siswa adalah model TGT (*Teams Game Tournament*). Model ini membantu siswa belajar lebih nyaman dan mendorong rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat dan partisipasi siswa. (Damayanti, 2022).

Penggunaan media game merupakan salah satu upaya menumbuhkan minat belajar siswa dan diharapkan membantu meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siregar (2021), bahwa game dalam teknologi bermanfaat dalam proses belajar dan mengajar di sekolah. Dengan menyajikan materi seperti bangun datar melalui media game bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami bangun datar dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Untuk mengetahui pengaruh game dalam pembelajaran matematika, peneliti telah melakukan analisis dan mendapatkan hasil berupa, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media game memiliki peran penting sebagai media pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2020), didapatkan pula bahwa hasil belajar menggunakan media *sponges* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika FPB dan KPK. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Akbar dan Hadi (2023), pada penelitian tersebut didapatkan hasil penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan analisis dan pembahasan di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan

tujuan untuk menjelaskan peningkatan minat dan hasil belajar siswa menggunakan media game belajar bangun datar (LABADA) berbantuan metode TGT pada pembelajaran matematika kelas V UPT SD Negeri Srengat 01.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasy experimental), dimana penelitian ini mempunyai kelas eksperimen sebagai kelas yang akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Desain penelitian yang digunakan yaitu pretest-posttest non-equivalent control group design. Desain penelitian tergambar pada tabel 1.

Tabel 1, Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

X = perlakuan pada kelompok eksperimen (Media LABADA)

O1 = pemberian *pretest* pada kelas eksperimen

O2= pemberian *posttest* pada kelas eksperimen

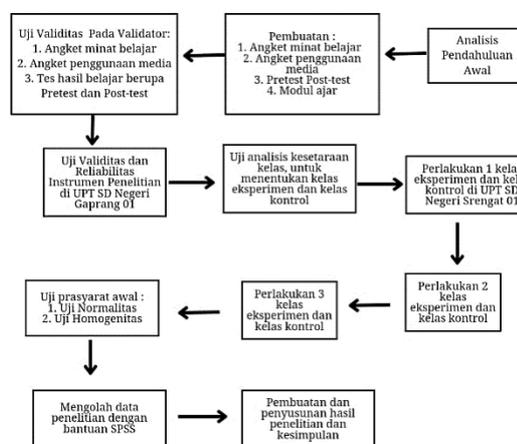
O3= pemberian *pretest* pada kelas

kontrol

O4 = pemberian *posttest* pada kelas kontrol

Bagan alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1, yang memberikan Gambaran mengenai tahapan-tahapan yang dilalui selama proses penelitian

Gambar 1 Bagan Alur Penelitian



Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN Srengat 01 pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Populasi meliputi seluruh siswa kelas V, yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 56 siswa. Kelas V A yang terdiri dari 28 siswa, dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas V B dengan jumlah 28 siswa, dipilih sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner berupa

angket minat belajar dan angket penggunaan media sebanyak 20 item pernyataan berskala *likert*, dan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *post-test* yang terdiri dari 25 item pertanyaan. Peneliti mempergunakan uji coba instrumen dengan uji validitas untuk melihat valid atau tidaknya instrumen yang digunakan dan uji reliabilitas untuk melihat konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen pada waktu yang berbeda.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS *statistic 24.0 for windows*. Langkah awal melibatkan uji prasyarat awal meliputi uji normalitas *Shapiro-wilk*, uji homogenitas *levene*, uji homogenitas varian dan uji homogenitas matrik/kovarian. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan uji T (parsial) dan uji MANOVA. Lalu menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis, mengenai pengaruh penggunaan media LABADA dalam penelitian yang telah dilakukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum dilakukan penelitian, instrumen yang akan digunakan terlebih dahulu diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam

penelitian ini, data yang dipergunakan untuk uji validitas dan reliabilitas dilakukan di UPT SD Negeri Gaprang 01 pada kelas V dengan responden 13 siswa. Uji validitas dan reliabilitas mencakup angket minat belajar siswa dan angket penggunaan media, masing-masing terdiri dari 20 pernyataan. Selain itu, tes hasil belajar dilakukan dengan *pretest* dan *post-test* yang masing-masing memiliki 25 item. Hasil uji validitas dan uji reliabilitas yang diperoleh dari pengujian SPSS menunjukkan bahwa, 20 item pernyataan pada angket penggunaan media dan angket minat belajar serta tes hasil belajar yang terdiri dari 25 item pertanyaan, dinyatakan valid dan reliabel. Dengan demikian, instrumen tersebut dianggap layak digunakan. Instrumen yang dinyatakan valid diberikan ke kedua kelas. Perhitungan uji validitas ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2, Uji Validitas

Variabel	r hitung	r tabel	Keterangan.
Penggunaan Media	0.870	0.552	Valid
Minat Belajar	0.882	0.552	Valid
<i>Pretest</i>	0.727	0.552	Valid
<i>Post-test</i>	0.827	0.552	Valid

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa masing-masing data memiliki nilai r hitung $>$ r tabel, maka dapat disimpulkan keseluruhan data valid. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas

menggunakan SPSS *statistics* 24.0 for windows dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 70. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3, Uji Reabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas	Keterangan.
Penggunaan Media	0.949	> 0.70	Reliabilitas tinggi
Minat Belajar	0.926	> 0.70	Reliabilitas tinggi
<i>Pretest</i>	0.973	> 0.70	Reliabilitas tinggi
<i>Posttest</i>	0.986	> 0.70	Reliabilitas tinggi

Dari tabel di atas memperlihatkan bahwa masing-masing instrumen memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 70 maka dapat disimpulkan keseluruhan data reliabel atau terpercaya. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya peneliti melakukan penelitian di UPT SD Negeri Srengat 01, pada kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Berikut ini deskripsi hasil perlakuan yang telah dilakukan.

Penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pertemuan pertama, siswa diberikan *pretest* dan angket minat awal untuk mengukur pemahaman awal siswa. Selanjutnya melakukan pembelajaran dengan penyampaian materi persegi, persegi panjang, dan segitiga menggunakan media LABADA. Setelah menyampaikan materi, siswa dibagi

menjadi tujuh kelompok untuk mengerjakan LKPD sebagai evaluasi. Pada pertemuan kedua, dilakukan pembelajaran dengan penyampaian materi trapesium, jajar genjang, dan belah ketupat dengan menggunakan media LABADA. Setelah menyampaikan materi, siswa diminta untuk mengerjakan LKPD dan mempresentasikan didepan kelas. Pada media LABADA menu materi berisikan gambar setiap bangun datar, sifat-sifat bangun datar, rumus, dan juga dilengkapi dengan contoh soal. Pada pertemuan ketiga, siswa melaksanakan turnamen dengan menggunakan media.

LABADA pada menu permainan, permainan dilaksanakan selama 35 menit dengan terdapat 3 level yang bisa dimainkan. Sebagai kegiatan penutup siswa diminta untuk mengisi angket penggunaan media, *post-test* dan angket minat belajar. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar dengan menggunakan media LABADA. Media LABADA yang peneliti gunakan dalam pembelajaran, terdiri dari slide pemaparan materi persegi, persegi

panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang dan belah ketupat yang mudah untuk dipahami oleh siswa, serta terdapat kuis berlevel yang menarik didalamnya. Materi ditampilkan melalui proyektor di kelas, slide pemaparan materi berisikan pengertian, sifat, rumus dan penjelasan contoh soal dari masing-masing bangun datar yang dikaitkan dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran selama tiga kali pertemuan mendapatkan skor yang sangat baik. Dengan begitu, terlihat adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa menggunakan media game LABADA berbantuan metode TGT pada materi bangun datar.

Pada kelas kontrol, pertemuan pertama siswa diberi *pretest* dan angket minat awal untuk mengukur pemahaman awal siswa. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan membagi siswa kedalam tujuh kelompok dan menjelaskan materi persegi, persegi panjang, dan segitiga kepada siswa. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD dan mempresentasikannya didepan kelas. Pada pertemuan kedua, pembelajaran

materi trapesium, jajar genjang, dan belah ketupat. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD sebagai evaluasi dari pembelajaran dan mempresentasikan di depan kelas. Pada pertemuan ketiga, siswa melaksanakan permainan selama 35 menit. Sebagai kegiatan penutup siswa diminta untuk mengisi *post-test* dan angket minat belajar. Hasil pengamatan dari tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Hal ini menunjukkan seluruh proses pembelajaran terlaksana dengan efektif.

Setelah memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, seluruh data yang di dapat dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah penggunaan media LABADA berdampak terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan SPSS Statistic 24.0 for Windows tingkat 0,05. hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4, Uji Normalitas Shapiro-wilk

	Tests of Normality		
	Statistic	Shapiro-Wilk df	Sig.
Penggunaan Media	0.953	28	0.237
Minat Eks	0.953	28	0.237
Minat Kontrol	0.957	28	0.296
Pretest Eks	0.844	28	0.138
Posttest Eks	0.941	28	0.119
Pretest Kontrol	0.940	28	0.108
Posttest Kontrol	0.946	28	0.153

Dari tabel di atas, dapat terlihat bahwa masing-masing data memiliki nilai sig. > 0,05, didapatkan Kesimpulan data yang didapatkan berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas *levene* menggunakan SPSS *statistics 24.0 for windows*, menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Berikut hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel 5.

**Tabel 5, Uji Homogenitas
Levene**

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	DF2	Sig.
Minat Belajar	1.789	1	54	0.187
Hasil Belajar	2.194	1	54	0.144

Dari tabel di atas dapat dilihat nilai signifikansi minat belajar sebesar 0,187 > 0,05 dan diketahui hasil belajar sebesar 0,144 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas varian dan uji homogenitas matrik/kovarian menggunakan SPSS *statistics 24.0 for windows* sebagai syarat dalam uji Manova. Dibawah ini merupakan perhitungan uji homogenitas varian

terdapat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a				
	F	df1	df2	Sig.
Minat	1.150	18	9	0.432
Hasil	1.615	18	9	0.234

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi minat belajar siswa 0,432 > 0,05 dan hasil belajar siswa 0,234 > 0,05. Didapatkan kesimpulan berupa, varian kelompok data untuk kedua variabel tersebut adalah sama. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas matrik/covarian terdapat pada tabel 7.

Tabel 7, Uji Homogeitas

Box's Test of Equality of Covariance Matrices ^a	
Box's M	3.582
F	0.546
df1	3
df2	2880.000
Sig.	0.651

Pada tabel di atas, terlihat bahwa nilai *Box's M* = 3.582 dan signifikansi 0,651 > 0,05. Sehingga, disimpulkan matrik varian-kovarian dari variabel dependen adalah sama. Dengan demikian, uji MANOVA dapat dilanjutkan karena kedua prasyarat hipotesis tersebut telah terpenuhi.

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan uji T (parsial) dan uji Manova menggunakan SPSS *statistics 24.0 for windows*. Uji T (parsial) diperlihatkan untuk mengetahui apakah terdapat

pengaruh penggunaan media game LABADA dalam metode TGT terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dan untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media game LABADA dalam metode TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Berikut hasil uji T (parsial) terdapat pada tabel 8.

Tabel 8, Uji T (Parsial)

Variabel	t hitung	t tabel	Keterangan.
Minat Belajar	2.142	2.056	t hitung > t tabel
Hasil Belajar	2.413	2.056	t hitung > t tabel

Hasil perhitungan dari uji T menunjukkan pada minat belajar nilai t hitung sebesar 2.142 > t tabel .056 dan nilai sig. 0,042 < 0,05. Lalu pada hasil belajar nilai t hitung sebesar 2.413 > t tabel 2.056 dan nilai sig. 0,023 < 0,05. Dapat disimpulkan nilai sig. < 0,05 dan t hitung > t tabel, hal ini berarti H₀ ditolak dan H_a diterima artinya hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh secara parsial dari penggunaan media game LABADA dalam metode TGT terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V. Selanjutnya, dilakukan uji Manova untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media game LABADA dalam metode TGT terhadap peningkatan minat dan hasil

belajar siswa pada pembelajaran matematika. Berikut hasil uji Manova terdapat pada tabel 9.

Tabel 9, Uji Manova

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Minat	18130.214 ^a	18	1007.234	22.863	0.000
	Hasil	39620.762 ^b	18	2201.153	84.419	0.000
Intercept	Minat	119897.951	1	119897.951	2721.517	0.000
	Hasil	77857.875	1	77857.875	2986.026	0.000
X	Minat	18130.214	18	1007.234	22.863	0.000
	Hasil	39620.762	18	2201.153	84.419	0.000
Error	Minat	396.500	9	44.056		
	Hasil	214.667	9	24.074		
Total	Minat	156568.000	28			
	Hasil	161296.000	28			
Corrected Total	Minat	18526.714	27			
	Hasil	39855.429	27			

- a. R Squared = .979 (Adjusted R Squared = .936)
- b. R Squared = .994 (Adjusted R Squared = .982)

Hasil perhitungan dari uji Manova diperoleh, pada minat belajar dengan nilai f hitung 22.863 > f tabel 4.21, dan nilai sig. 0,000 < 0,05. Sedangkan, hasil belajar memiliki nilai f hitung 84,419 > f tabel 4.21, dan nilai sig. 0,000 < 0,05. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan, H_a diterima, dimana hal ini menunjukkan penggunaan media LABADA dalam metode TGT berpengaruh secara simultan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, dan keaktifan siswa dalam belajar (Magdalena, 2021). Penggunaan media LABADA pada

pembelajaran matematika materi bangun datar terbukti mampu membuat siswa lebih aktif dan antusias. Antusias siswa saat mempergunakan media ini menunjukkan tingginya minat mereka terhadap pelajaran, yang tentunya mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan lebih baik (Nurfadhillah, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif Quizizz dan media *sponges* dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika di kelas V SD (Azzahra, 2022; Fitri, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran dapat berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Pemberian informasi yang jelas dengan menggunakan media pembelajaran membantu siswa untuk dapat dengan mudah memahami materi yang di sampaikan (Mardatillah, 2023). Temuan ini sejalan dengan penelitian Hilmi (2023), yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Wordwall* juga memberikan dampak tinggi terhadap

minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan merujuk pada teori serta penelitian terkait, terbukti penggunaan media game LABADA dalam metode TGT berdampak terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V di UPT SD Negeri Srengat 01. Dengan demikian, penerapan media LABADA dapat menjadi alternatif dalam proses belajar mengajar, memberikan pengalaman belajar yang memiliki makna, menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menyenangkan, dan mengalihkan fokus pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru, serta membantu guru dan siswa dalam menguasai pemanfaatan teknologi.

E. Kesimpulan

Didapatkan kesimpulan berupa adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa menggunakan media LABADA berbantuan metode TGT pada pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa uji T untuk variabel penggunaan media terhadap minat belajar menghasilkan nilai t hitung

sebesar 2.142 > t tabel 2.056, dengan nilai Sig. 0.042 < 005. Demikian pula, uji T untuk variabel penggunaan media terhadap hasil belajar siswa menunjukkan nilai t hitung sebesar 2.413 > t tabel 2.056, dengan nilai Sig. 0.023 < 0.05. Selain itu, hasil uji Manova untuk variabel penggunaan media terhadap minat dan hasil belajar menunjukkan bahwa, pada minat belajar diperoleh nilai f hitung sebesar 22.863 > f tabel 4.21, dengan nilai Sig. 0.000 < 0.05. Sedangkan untuk hasil belajar didapatkan nilai f hitung sebesar 84.419 > f tabel 4.21, dengan nilai Sig. 0.000 < 0.05. Selama pembelajaran, siswa selalu terlibat aktif, dengan fokus dan perhatian siswa selama pembelajaran menjadi lebih lama. Siswa tampak senang selama mengikuti proses pembelajaran dan menunjukkan minat yang lebih besar ketika menggunakan media game LABADA, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Hilmi Fadhillah, & Hadi, mohamad sofyan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar

Siswa. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.

Asiyah, Topano, A., & Walid, A. (2020). SMA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN GUIDED NOTE TAKING (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751.

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>

Dewi, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. In *Skripsi* (Issue 166).

Fitri, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*,

- 10(2), 171–178.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p171-178>
- Akbar, Hilmi Fadhillah, & Hadi, mohamad sofiyan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Asiyah, Topano, A., & Walid, A. (2020). SMA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN GUIDED NOTE TAKING (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Dewi, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. In *Skripsi* (Issue 166).
- Fitri, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 171–178.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p171-178>
- Fitrianawati, M., Surtiani, I., & Istiandaru, A. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika Kelas V Semester I*.
- Hair J, R, A., Babin B, & Black W. (2014). Multivariate Data Analysis.pdf. In *Australia : Cengage: Vol. 7 edition* (p. 758).
- Harahap, M. S., & Fauzi, R. (2018). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WEB. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 4(5), 13.
<https://doi.org/10.37081/ed.v4i5.153>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatrevi>

- ew.v3i1.349
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98–105.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Putri, A. N., & Wibawa, W. A. (2016). MODELING LEARNING GAME BASED DIGITAL TO CHILDREN OF SENIOR HIGH SCHOOL FOR GEOGRAPHY SCIENCE BASED ON UNITY. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2).
<https://doi.org/10.26877/jiu.v2i2.1266>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI MUSIK UNTUK SISWA SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.
<https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vo11.iss3.176>
- Siregar, S. A., Fitriana, S., Mardiana, N., Hardianti, T., Islam, U., & Utara, S. (2021). Penerapan Game Roulette Media. 4(1), 20–30.
https://kesmas.ulm.ac.id/id/wp-content/uploads/2019/02/BUKU-REFERENSI-STUDY-GUIDE-STUNTING_2018.pdf
- Slameto. (2010). Faktor-faktor yang

- Mempengaruhinya Belajar. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Issue 2). Rineka Cipta. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 6(1). <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i1.7738>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Suyitno. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. https://www.academia.edu/37218201/buku_metode_penelitian.pdf
- Wardani, S. ayu, Riana, desy dwi, & Agustina, dwi kameluh. (2023). *Pengembangan Game Belajar Bangun Datar (LABADA) Kelas IV Sekolah Dasar*. 7(1), 237–258.
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377.