

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA LANGKAH PINTAR TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA SD**

Echa Eliza<sup>1</sup>, Anni Malihatul Hawa<sup>2</sup>  
Universitas Ngudi Waluyo Ungaran, Indonesia<sup>1,2</sup>  
[ichaap015@gmail.com](mailto:ichaap015@gmail.com)<sup>1</sup>, [hawa.anni@gmail.com](mailto:hawa.anni@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to "determine the differences and effects of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Smart Steps media on the learning interest of third-grade students of SD Negeri Bandungan 01." The study method applied is quantitative through the Quasi Experimental Design in the form of Nonequivalent Control Group Design. The data collection method is carried out through questionnaires, observations, structured interviews, and documentation. Data analysis is carried out through independent sample t-tests to determine differences and simple linear regression tests to evaluate the influence of variables. The existing findings confirm that there is a significant difference between the experimental class and the control class with a significance score of  $0.034 < 0.05$ . Then, the findings of the regression test describe a significant influence with a significance score of  $0.008 < 0.05$ . Therefore, it can be concluded that "the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Smart Steps media is effective in increasing students' learning interest."*

**Keywords:** *Team Games Tournament, Learning Media, Learning Interest.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan "untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Langkah Pintar terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Bandungan 01." Metode studi yang diterapkan ialah kuantitatif melalui desain *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Metode pengambilan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilangsungkan melalui uji *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan serta uji regresi linear sederhana dalam mengevaluasi pengaruh variabel. Temuan yang ada menegaskan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan skor signifikansi  $0,034 < 0,05$ . Kemudian, temuan uji regresi menjabarkan adanya pengaruh signifikan dengan skor signifikansi  $0,008 < 0,05$ . Maka, bisa disimpulkan "model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Langkah Pintar efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa."

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament, Media Pembelajaran, Minat Belajar.*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan sepanjang sejarahnya selalu merupakan cerminan dari perkembangan peradaban manusia (Hawa et al., 2024). Pendidikan adalah proses yang disengaja dan bertujuan untuk memaksimalkan potensi setiap siswa dengan mendorong pertumbuhan nilai-nilai, pengetahuan, dan karakter mereka (Nurgiansah, T., Heru, 2020). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keberhasilan proses pendidikan bisa ditimbulkan oleh penyampaian materi, sekaligus oleh keterpaduan antara metode, media, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Kamalia & Putra, 2025). Pembelajaran merupakan sebuah proses aktif yang melibatkan inovasi media untuk memfasilitasi kemandirian belajar siswa dalam memperkuat penguasaan konsep secara mendalam (Amir & Hawa, 2026). Keterpaduan tersebut menjadi fondasi penting untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif, inovatif, dan mampu merangsang keaktifan siswa secara berkelanjutan (Sugiyono & Khojir, 2021). Namun demikian, berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa efektivitas

pembelajaran kerap terkendala oleh rendahnya minat belajar siswa, yang berdampak langsung pada minimnya capaian hasil belajar (Lestari & Apoko, 2022). Minat siswa dalam belajar ditandai oleh kenikmatan, penerimaan, rasa ingin tahu, dan keterikatan mereka pada sesuatu atau seseorang, serta keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, dan preferensi serta keterikatan ini berkembang secara independen dari pengaruh eksternal (Rama & Hawa, 2026). Minat belajar sebagai motivasi internal memiliki peran strategis dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran (Kurniasari et al., 2021). Dengan demikian, penguatan minat belajar menjadi urgensi utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar (Harahap, 2022).

Permasalahan rendahnya minat belajar juga ditemukan secara nyata di siswa kelas III SDN Bandungan 01. dari temuan observasi awal, tingkat keterlibatan siswa masih tergolong rendah dengan persentase minat belajar sebesar 39% pada kelas III A dan 54% pada kelas III B. Keadaan tersebut menegaskan adanya gap

antara harapan ideal pembelajaran aktif dengan realitas di lapangan yang masih didominasi oleh pembelajaran pasif. Hasil tersebut diperkuat oleh data angket yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran belum optimal, dengan rata-rata masing-masing sebesar 53% dan 50%. Rendahnya minat belajar ini tidak terlepas dari dominasi metode pembelajaran konvensional yang biasanya berorientasi pada guru, yang menjadikan siswa kurang mempunyai ruang berpartisipasi secara aktif (Rahayu & Suryani, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam kelas ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat repetitif dan kurang bervariasi. Kondisi ini konsisten dengan temuan tersebut (Latifah & Hawa, 2025).

Secara lebih rinci, kondisi minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui indikator utama, yakni perasaan senang, perhatian, rasa ingin tahu, dan rasa tertarik terhadap pembelajaran (Yulianingsih & Gaol, 2019). Keempat indikator ini mencerminkan dimensi afektif yang sangat menentukan kualitas

keterlibatan siswa dalam proses belajar. Adapun data empiris mengenai kondisi tersebut dijabarkan di tabel 1:

**Tabel 1. Rata-rata Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Bandungan 01**

| Indikator        |            |            | Rata-rata  |
|------------------|------------|------------|------------|
| Minat Belajar    | III A      | III B      |            |
| Perasaan Senang  | 49%        | 63%        | 56%        |
| Perhatian        | 61%        | 73%        | 67%        |
| Rasa Ingin Tahu  | 49%        | 60%        | 55%        |
| Rasa Tertarik    | 60%        | 74%        | 67%        |
| <b>Rata-rata</b> | <b>55%</b> | <b>67%</b> | <b>61%</b> |

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa rerata minat belajar siswa masih ada di kategori “sedang” (61%), dengan beberapa indikator tertentu yang masih berada pada kategori rendah, khususnya pada kelas III A. Rendahnya indikator perasaan senang dan rasa ingin tahu menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menikmati proses pembelajaran serta belum memiliki dorongan eksploratif yang kuat

terhadap materi yang dipelajari. Ranah kognitif siswa memiliki kaitan erat dengan minat belajar, di mana ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran akan mendorong konsentrasi yang lebih tinggi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Fajaryani & Hawa, 2025). Tingginya minat belajar siswa yang muncul melalui penggunaan model pembelajaran inovatif berbanding lurus dengan peningkatan ranah kognitif siswa di sekolah dasar (Zunnurain & Hawa, 2025). Hal ini mengindikasikan perlunya intervensi pedagogis yang berfokus pada aspek kognitif, serta memperhatikan aspek afektif secara komprehensif. Selain itu, perbedaan persentase antar kelas juga menunjukkan adanya variasi kondisi pembelajaran yang perlu dianalisis lebih mendalam sebagai dasar pengambilan keputusan dalam perbaikan pembelajaran.

Inovasi pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan kolaboratif diperlukan untuk mengatasi masalah ini dan membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut (Roiv et al., 2024). Rendahnya minat belajar siswa dapat menghambat

proses pembelajaran dan berpengaruh negatif terhadap pencapaian hasil belajar, sehingga diperlukan model pembelajaran inovatif untuk membangkitkan kembali motivasi tersebut (Cahyani & Hawa, 2025). Partisipasi aktif siswa yang dipicu melalui model pembelajaran kooperatif berpengaruh signifikan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan efektivitas pencapaian kompetensi di kelas (Pramudya & Hawa, 2024). Minat belajar siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan aplikatif, dibandingkan dengan pendekatan yang lebih konvensional (Pekei & Hawa, 2025). Sehingga diperlukan inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan antusiasme mereka di kelas (Jannah & Hawa, 2025). Sebuah alternatif yang relevan adalah implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang menekankan pada kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan partisipasi aktif seluruh siswa pada kegiatan pembelajaran (Astuti et al., 2022).

Dalam model TGT, siswa dari berbagai latar belakang, kemampuan, dan jenis kelamin bekerja sama untuk menyelesaikan proyek kelompok dan berkompetisi dalam turnamen. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar melalui pembelajaran kooperatif (Asael & Hawa, 2026). Model ini berfokus pada hasil, sekaligus menekankan proses interaksi sosial, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut studi sebelumnya, model TGT berhasil menumbuhkan atmosfer belajar yang menarik, menyenangkan, dan kooperatif sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa hingga di atas 90% Syadfia & Firdaus (2025) serta bisa menumbuhkan atmosfer pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif (Nurhikmawati et al., 2024).

Kombinasi paradigma pembelajaran yang menarik dan materi pembelajaran mutakhir sangat diperlukan dalam menarik perhatian siswa dan mempertahankannya sepanjang kursus. Media yang mampu menyampaikan pesan dan membangkitkan emosi, ide, dan

motivasi siswa dikenal sebagai media pembelajaran (Sari & Hawa, 2026). Terdapat bukti yang menunjukkan bagaimana siswa dapat terlibat dan lebih memahami isi kursus ketika mereka menggunakan media pembelajaran kontekstual dan interaktif (Maulida & Hawa, 2024). Animasi, permainan instruksional, dan platform digital adalah contoh media pembelajaran yang telah terbukti membangkitkan minat belajar siswa, menurut beberapa studi (Pratama & Hasanah, 2024). Ini membuktikan bahwa media dan model pembelajaran yang sesuai akan bekerja paling baik jika digabungkan, daripada jika digunakan secara terpisah.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran TGT melalui media “Langkah Pintar”, yaitu media berbasis permainan ular tangga yang dirancang untuk mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa. Siswa dapat belajar melalui kegiatan bermain edukatif, yang merangsang proses belajar otak dan fisik mereka. Media Langkah Pintar dan paradigma pembelajaran TGT

merupakan variabel independen secara teoritis pada studi ini, dengan minat belajar siswa menjadi variabel dependen, yang diukur dengan indikator kesenangan, perhatian, rasa ingin tahu, dan minat (Tiwow et al., 2022). Hipotesis yang mendasari penelitian ini adalah bahwa minat belajar siswa akan meningkat, baik secara individu maupun kolektif, ketika model TGT digunakan dengan bantuan media Langkah Pintar.

Maka, penelitian ini bertujuan “untuk menguji bagaimana minat belajar siswa sekolah dasar berubah setelah menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media Langkah Pintar.” Temuan yang ada diproyeksikan bisa berkontribusi teoritis pada kemajuan studi pembelajaran berbasis media kolaboratif dan interaktif serta manfaat praktis bagi pendidik berupa peningkatan keterlibatan siswa melalui pengembangan strategi pembelajaran yang kian efektif dan kreatif. Untuk secara konsisten meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, kebijakan pendidikan di tingkat SD diharapkan dapat diinformasikan oleh temuan penelitian ini.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam melaksanakan uji hipotesis secara objektif, penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif berdasarkan kontrol kualitas data numerik dan analisis statistik. Menurut Sugiyono (2023), studi kuantitatif ialah suatu metode yang diterapkan dalam mempelajari populasi atau sampel yang bertujuan dalam melaksanakan uji hipotesis yang telah ditetapkan melalui analisis data yang mengandung variabel. Dalam hal ini, fokusnya adalah pada dampak media Langkah Pintar terhadap minat belajar siswa, yang sejalan terhadap tujuan penelitian untuk menganalisis perbedaan dan pengaruh model pembelajaran TGT. Desain studi yang diterapkan ialah *Quasi-Experimental Design with Unequal Control Group Setting*. Peneliti menggunakan desain ini karena mereka tidak dapat melakukan pengacakan lengkap pada subjek penelitian, karena kelas-kelas telah diubah secara ekstrem. Dengan cara ini, penelitian membagi partisipan ke dalam dua kelompok: eksperimen dan kontrol, yang kemudian dibandingkan melalui pre-test dan post-test. Berikut ialah contoh desain penelitian:

**Tabel 2. Desain Penelitian**

| Grup       | Pre        | Tindaka | Post      |
|------------|------------|---------|-----------|
|            | - Tes<br>t | n       | -<br>Test |
| Eksperimen | O1         | X       | O2        |
| Kontrol    | O3         | C       | O4        |

Ket:

O1 dan O3 = nilai pretest,

O2 dan O4 = nilai posttest,

X = perlakuan model TGT berbantuan media Langkah Pintar,

C = pembelajaran konvensional.

Ada dua variabel yang dikaji pada studi ini: independen dan dependen. Dengan model pembelajaran TGT berbantuan media Langkah Pintar menjadi variabel independen dan minat belajar siswa menjadi variabel dependen. Konsep variabel dependen mengacu pada aspek yang terpengaruh oleh perlakuan, sedangkan variabel independen adalah variabel yang memiliki pengaruh terhadap perlakuan itu sendiri (Sugiyono, 2023). Indikasi

rasa tertarik, rasa ingin tahu, perhatian, dan rasa senang digunakan untuk mengukur minat belajar dalam penelitian ini (Yulianingsih & Gaol, 2019).

Seluruh siswa yang terdaftar di SD Negeri Bandungan 01 pada tahun ajaran 2025/2026 merupakan populasi yang diteliti. Dengan menggunakan teknik *non random sampling*, sampel penelitian ditentukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu, seperti tingkat minat belajar di kalangan siswa dan kemampuan dasar mereka. Ukuran sampel pada studi ini ialah 54 siswa, yang diambil dari kelas III A dan III B. Sebagai hasil dari perbedaan tingkat minat belajar, studi pendahuluan di kelas III menentukan bahwa kelas III A akan berfungsi menjadi kelas eksperimen dan III B menjadi kelas kontrol.

**Tabel 3. Jumlah Sampel Penelitian**

| Kelas | Jumlah Siswa |
|-------|--------------|
| III A | 28           |
| III B | 26           |
| Total | 54           |

Kuesioner, observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi merupakan bagian dari metode pengambilan data non-tes pada studi ini. Tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan terutama dinilai menggunakan kuesioner. Indikator minat belajar yang mencakup komponen afektif siswa menjadi dasar instrumen kuesioner.

**Tabel 4. Kisi-kisi Angket Minat Belajar**

| Indikator       | Jumlah Butir |
|-----------------|--------------|
| Perasaan Senang | 5            |
| Perhatian       | 5            |
| Rasa Ingin Tahu | 5            |
| Rasa Tertarik   | 5            |
| <b>Total</b>    | <b>20</b>    |

Keterlibatan dan reaksi siswa terhadap model pembelajaran terapan dipantau menggunakan kuesioner dan observasi di kelas. Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang lingkungan pembelajaran dan karakteristik siswa, peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan guru. Foto dan catatan

tentang kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung.

Peneliti menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Untuk memastikan apakah instrumen tersebut secara akurat mengukur variabel yang diteliti, pengujian validitas dilakukan. Hasil dari pengujian validitas menunjukkan bahwa 16 dari 20 item valid, sedangkan 4 item tidak valid. Selain itu, instrumen tersebut dianggap reliabel menurut uji reliabilitas yang dilangsungkan melalui Alpha Cronbach, dengan hasil yakni 0,683 (Sugiyono & Khojir, 2021).

Beberapa pendekatan analisis statistik diterapkan pada studi ini selama tahap analisis. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebagai prasyarat untuk analisis. Data terdistribusi normal jika skor signifikansi  $> 0,05$ , sebagaimana ditentukan oleh uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Pada saat yang sama, data dianggap homogen jika uji homogenitas menghasilkan skor signifikansi  $> 0,05$ , yang diterapkan dalam mengetahui seberapa sebanding varians antar kelompok.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

| Kelompok               | Sig.  | Keterangan |
|------------------------|-------|------------|
| Pretest<br>Eksperimen  | 0,200 | "Normal"   |
| Pretest<br>Kontrol     | 0,061 | "Normal"   |
| Posttest<br>Eksperimen | 0,070 | "Normal"   |
| Posttest<br>Kontrol    | 0,189 | "Normal"   |

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas**

| Data     | Sig.  | Keterangan |
|----------|-------|------------|
| Pretest  | 0,750 | "Homogen"  |
| Posttest | 0,632 | "Homogen"  |

Perumusan masalah awal berkaitan dengan variasi minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk menyelesaikannya, peneliti menerapkan uji T sampel independen untuk mengevaluasi hipotesis. Selanjutnya, dampak model pembelajaran TGT, yang ditingkatkan dengan media Langkah Pintar, terhadap minat belajar siswa diperiksa menggunakan analisis regresi linier sederhana. Perbedaan rata-rata antara dua kelompok dapat ditemukan menggunakan uji t, dan tingkat

pengaruh variabel independen pada dependen dapat ditentukan melalui penerapan regresi linier sederhana, menurut Sugiyono (2023). Hipotesis diterima, menunjukkan perbedaan dan pengaruh yang signifikan, jika skor signifikansi  $< 0,05$ , yang merupakan faktor penentu.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini menyajikan temuan empiris mengenai "perbedaan dan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Langkah Pintar terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Bandungan 01." Analisis dilakukan secara sistematis berdasarkan hasil uji statistik tanpa menampilkan proses perhitungan, melainkan berfokus pada interpretasi hasil yang relevan dengan tujuan penelitian.

**Tabel 7. Rata-rata Nilai *Posttest* Minat Belajar Siswa**

| Kelas      | N  | Mea<br>n | Std.<br>Deviation |
|------------|----|----------|-------------------|
| Eksperimen | 28 | 86,54    | 11,390            |
| Kontrol    | 26 | 79,54    | 12,261            |

Hasil yang ada menegaskan rerata minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Perbedaan skor rata-rata ini mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar yang lebih optimal di kelas yang memperoleh perlakuan berupa model TGT berbantuan media Langkah Pintar.

**Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T-Test***

| Variabel            | t     | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------|-------|----|-----------------|
| Minat Belajar Siswa | 2,174 | 52 | 0,034           |

Skor signifikansi  $0,034 < 0,05$  mengindikasikan ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Temuan tersebut menegaskan implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media Langkah Pintar menyediakan temuan yang berbeda secara nyata terhadap minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa media.

**Tabel 9. Observasi Minat Belajar Siswa**

| Kelas       | Perte muan 1 | Perte muan 2 | Perte muan 3 | Ra ta-rat a |
|-------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| Ekspe rimen | 75%          | 78%          | 82%          | 79 %        |
| Kontr ol    | 73%          | 77%          | 80%          | 77 %        |

Data observasi memperlihatkan minat belajar pada kelas eksperimen menjumpai peningkatan yang konsisten daripada kelas kontrol. Reraa persentase yang lebih tinggi mengindikasikan peneraoan media pembelajaran bisa menumbuhkan keterlibatan siswa secara efektif.

**Tabel 10. Respon Siswa terhadap Pembelajaran**

| Kelas       | Persentas e | Kriteri a   |
|-------------|-------------|-------------|
| Eksperime n | 77%         | Sangat Baik |
| Kontrol     | 75%         | Sangat Baik |

Respon siswa terhadap pembelajaran mengindikasikan kelas

eksperimen mempunyai tingkat penerimaan yang lebih besar terhadap proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa kombinasi model dan media memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

**Tabel 11. Keterlaksanaan Pembelajaran**

| Pertemuan | Eksperimen | Kontrol | Rata-rata |
|-----------|------------|---------|-----------|
| 1         | 96%        | 97%     | 97%       |
| 2         | 98%        | 95%     | 97%       |
| 3         | 98%        | 93%     | 96%       |
| Rata-rata | 97%        | 95%     | 97%       |

Keterlaksanaan pembelajaran di kedua kelas ada dalam kategori “sangat baik”, yang menunjukkan bahwa perlakuan dalam penelitian telah dilaksanakan secara optimal sesuai dengan rancangan pembelajaran.

**Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

| Variabel      | F     | Sig.  |
|---------------|-------|-------|
| Minat Belajar | 8,464 | 0,008 |

Skor signifikansi  $0,008 < 0,05$  menegaskan “ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Langkah Pintar terhadap minat belajar siswa.”

Minat belajar siswa berbeda signifikan antar kelompok ketika mereka menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan materi dari Langkah Pintar dan ketika mereka tidak menggunakannya. Alasan di balik perbedaan ini yakni ada beberapa cara belajar yang bisa mendorong siswa untuk menjadi peserta yang lebih aktif. Menggabungkan media interaktif ke dalam paradigma TGT membuat pembelajaran lebih menyenangkan, yang bisa meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan minat siswa pada topik pembelajaran (Muliani & Arusman, 2022). Secara teori, ada unsur internal dan eksternal yang memengaruhi minat belajar

seseorang; salah satu aspek eksternal yang paling penting adalah penggunaan model dan media pembelajaran (Suhartuti & Mariana, 2025). Model pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dapat merangsang faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa (Prihandini & Hawa, 2025).

Temuan penelitian ini memberikan bukti yang mendukung hipotesis dengan menunjukkan bahwa komponen emosional siswa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan media permainan edukatif dan pendekatan pembelajaran kooperatif. Selain itu, temuan ini relevan terhadap studi lain yang menjabarkan model TGT berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui proyek kelompok dan persaingan yang konstruktif (Sholihah & Hawa, 2024).

Dengan meneliti data dari sudut pandang empiris, jelas bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang signifikan. Hal ini didukung oleh hasil posttest, observasi, dan jawaban siswa, yang semuanya menunjukkan siswa secara aktif berpartisipasi pada tahap

pembelajaran (Purwaningsih et al., 2022).

Untuk mencegah siswa bosan belajar, media Langkah Pintar berfungsi sebagai stimulus yang dapat memikat mereka secara visual dan melalui cara taktil. Aspek unik dari penelitian ini adalah cara menggabungkan paradigma TGT dengan media berbasis permainan yang nyata untuk memaksimalkan interaksi siswa-guru.

Ada hubungan signifikan secara statistik antara antusiasme siswa dalam belajar dan model pembelajaran TGT yang didukung media Langkah Pintar, menurut temuan uji regresi. Ini memberikan lebih banyak bukti bahwa penggunaan pendekatan kreatif dalam pendidikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa sekaligus membuat kelas lebih menarik. Seiring bertambahnya minat belajar siswa, mereka menjadi lebih turut aktif untuk memahami materi, yang menghasilkan hasil belajar yang juga optimal.

Dari temuan yang ada, minat belajar anak-anak sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui penggunaan model kooperatif dan

media interaktif yang menjadi bagian dari rencana inovasi pembelajaran. Temuan ini tidak hanya memperkuat penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan wawasan baru yang dapat digunakan untuk menciptakan program pembelajaran berbasis game edukatif untuk sekolah dasar yang lebih relevan dan bermanfaat.

#### **D. Kesimpulan**

Dari temuan dan pembahasan, bisa disimpulkan “terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa kelas III SD Negeri Bandungan 01 antara yang mengikuti pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Langkah Pintar dan yang tanpa media tersebut.” Kelas eksperimen menunjukkan minat belajar lebih tinggi daripada kelas kontrol, ditinjau dari temuan posttest, observasi, dan respons siswa. Rerata awal kelas eksperimen ialah 55% dan kelas kontrol 67%; dan sesudah perlakuan, bertambah ke angka 86% di kelas eksperimen dan 79% di kelas kontrol.

Selanjutnya, skor signifikansi 0,008 ditunjukkan oleh uji regresi linier sederhana, yang mengindikasikan model TGT berbantuan media

Langkah Pintar, secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Terdapat bukti yang menunjukkan bagaimana menggabungkan media permainan edukatif dengan paradigma pembelajaran kooperatif bisa menjadikan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan serta menjadikan siswa lebih aktif pada proses tersebut. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa media interaktif dan kemajuan dalam pembelajaran berbasis kerja sama sangat penting dalam memaksimalkan komponen afektif, khususnya minat belajar. Kemampuan instruktur untuk memasukkan materi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar sangat penting dalam menentukan efektivitas model pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Artikel in Press :**

Amir, T. P., & Hawa, A. M. (2026). Inovasi Media Colorful Rectangle dalam Pembelajaran Self Directed Learning untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Siswa. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 9(3), 3018–3024.

- Asael, K., & Hawa, A. M. (2026). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Pohon Bupin terhadap Minat Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 67–76.
- Astuti, I., Raharja, E. P., & Asrul. (2022). Pop-Up Book untuk Mendorong Minat Belajar Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Genesis Indonesia (JGI)*, 01(01), 33–41.
- Cahyani, I. D., & Hawa, A. M. (2025). The Effect of Stad Model (Student Teams Achievement Division) Assisted by Smart Treasure Promotional Tools on Learning Interest of Grade IV Elementary School Students. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(2), 271–279.
- Fajaryani, S., & Hawa, A. M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 315–341.
- Harahap, F. D. (2022). Meningkatkan Minat Anak-Anak terhadap Pentingnya Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 2(6), 288–295.
- Hawa, A. M., Putra, L. V., Suryani, E., Yuni, K., & Rizqi, H. Y. (2024). Efektivitas Model Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 52–60.
- Jannah, M., & Hawa, A. M. (2025). The Effect of Game-Based Learning Model Supported by ROMERE Teaching Aids on Elementary School Students ' Learning Activity. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(3), 299–307.
- Kamalia, N. D., & Putra, L. V. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Snake Ladder Question terhadap Minat Belajar Siswa SD. *Janacitta: Journal of Primary and Children's Education*, 8(1), 173–181.
- Kurniasari, W., Murtono, & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa menggunakan Model Blended Learning Berbasis pada Google Classroom. *Jurnal*

- Educatio*, 7(1), 141–148.
- Latifah, N., & Hawa, A. M. (2025). The Effect of the STAD Model Supported by House Game Animal on Elementary School Students' Learning Interest. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 9(3), 288–298.
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(4), 5953–5960.
- Maulida, I., & Hawa, A. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example berbantuan Alat Peraga Koyampin terhadap Minat Belajar Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Adipati Sidurejo. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 269–281.
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Nurgiansah, T., Heru. (2020). *Filsafat Pendidikan*. Purwokerto: CV
- Pena Persada.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1, 1–7.
- Pekei, M., & Hawa, A. M. (2025). The Effectiveness of the Example and Non-Example Learning Model Incorporating Horseshoeing Tools on the Third-Grade Elementary School Students' Learning Interest. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(3), 308–314.
- Pramudya, F. L., & Hawa, A. M. (2024). The Effect of STAD (Student Teams Achievement Division) Model On Student Participation of Class III Elementary School. *Education and Human Development Journal*, 9(3), 307–314.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319.
- Prihandini, P. R., & Hawa, A. M. (2025). The Effect of the Game Based Learning Model Assisted by the Happy Reading Board (HAREBO) on Students' Reading Interest. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(4), 592–604.
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21-26.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Rama, T., & Hawa, A. M. (2026). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think, Pair and Share) berbantuan Media Spin Neptune. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 60–70.
- Roiv, M., Fauziah, A., & Pandra, V. (2024). Systematic Literature Review: Project Based Learning Model in Junior School Mathematics Education. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 6(2), 175–183.
- Sari, I. M., & Hawa, A. M. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC berbantuan Media Thinker's Track terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 55–66.
- Sholihah, M., & Hawa, A. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan Alat Peraga Japin terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 232–241.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

- Sugiyono, & Khojir. (2021). Materi Alat dan Metode Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Islam di Era Digital. *El-Buhuth*, 4(1), 125–142.
- Suhartuti, L. I., & Mariana, N. (2025). Wordwall Educational Games and Elementary Students ' Mathematics Learning : A Systematic Review of Interest and Critical Thinking Development. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 2972–2980.
- Syadfia, D. N., & Firdaus, H. (2025). Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar Negeri 16/VI Muara Siau. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, 6(2), 526–542.
- Tiow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic*, 4(2), 107–122.
- Yulianingsih, D., & Gaol, S. M. M. L. (2019). Keterampilan Guru PAK untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid dalam Proses Pembelajaran di Kelas. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 2(1), 103–122.
- Zunnurain, A., & Hawa, A. M. (2025). Peningkatan Model Student Team Achievement Division (STAD) berbantuan Media Mission Fruits terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 252–265.