

Inovasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Ular Tangga Digital terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Indria Aulia Hamidah^{1*}, Nur Latifah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jalan Tanah Merdeka No. 20, DKI Jakarta, Indonesia

E-mail: ¹indriaaulia04@gmail.com, ²nurlatifah@uhamka.ac.id

*Corresponding Author

ABSTRACT

Student interest in learning is a crucial factor in determining the overall success of the educational process. This study aims to examine the extent to which the innovative Teams Games Tournament (TGT) learning model, combined with digital Snakes and Ladders game media, influences the learning interest of third-grade elementary school students. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design—specifically, a posttest-only non-equivalent control group design. The sample was selected using a probability sampling method, specifically cluster random sampling. Data were collected via a learning interest questionnaire—validated prior to use—and administered to two classes: an experimental class and a control class, each consisting of 31 students. The results indicate that implementing the TGT model supported by the digital Snakes and Ladders game significantly influenced learning interest regarding multiplication operations with whole numbers up to 100; the experimental class achieved a higher average posttest score (70.58) compared to the control class (60.97). These findings demonstrate that the TGT model supported by the digital Snakes and Ladders game is effective in boosting third-grade students' interest in learning mathematics. The study implies that this model serves as an innovative and interactive alternative teaching strategy to enhance mathematics learning interest among elementary school students.

Keywords: *digital snakes and ladders; Mathematics; interest in learning*

ABSTRAK

Ketertarikan siswa dalam belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh inovasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media permainan Ular Tangga digital terhadap minat belajar siswa kelas III di jenjang sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen jenis *posttest-only non-equivalent control group design*. Sampel penelitian diambil memakai Teknik *Probability* dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang sudah melalui uji validitas, kemudian disebarkan kepada dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdiri dari 31 siswa tiap kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Ular Tangga digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar materi operasi hitung perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar (70,58) dibandingkan kelas kontrol sebesar (60,97). Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan Ular Tangga digital efektif dalam meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas III. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan ular tangga digital dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan ular tangga digital; Matematika; minat belajar

Dikirim: 24 Mei 2026; Diterima: 11 Agustus 2026; Dipublikasikan: 20 September 2026

Cara sitasi: Hamidah, I. A., & Latifah, N. (2026). Inovasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Ular Tangga Digital terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 11(2), 232–242.

DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v11i2.24533>.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk membentuk dan mempersiapkan masa depan setiap orang. Pendidikan tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan individu, tetapi juga merupakan komponen penting dalam pembangunan dan kemajuan suatu negara. Selama proses pendidikan, anak-anak di Indonesia memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka, baik dalam hal kemampuan akademik maupun dalam hal berbagai bakat dan keterampilan yang tidak terkait dengan pendidikan (Kurniawati et al., 2023). Interaksi antara guru dan siswa merupakan faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Komunikasi di dalam kelas berfungsi untuk menyampaikan materi akademis sekaligus membangun ikatan sosial dan emosional yang meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui komunikasi yang terbuka dan penuh kepedulian, guru dapat menciptakan suasana belajar kondusif yang mendorong partisipasi aktif siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Fitrianti & Hidayati, 2025). Peran guru tidak terbatas hanya sebagai sumber belajar, melainkan juga mencakup tanggung jawab yang lebih luas, mulai dari merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi proses pembelajaran, dengan tujuan membantu siswa mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan (Latifah, 2023).

Pembelajaran matematika diberikan sejak jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama. Karena salah satu sifat matematika bersifat abstrak, pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan rumus, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Dewi et al., 2021). Selain itu, matematika berperan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sya'adah et al., 2023). Pembelajaran matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, sulit dipahami, dan membosankan bagi sebagian siswa. Pandangan tersebut, dapat menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar matematika dan bahkan cenderung menghindari pembelajaran matematika, sehingga pada akhirnya dapat membentuk kesan dan pengalaman yang negatif terhadap matematika (Putri & Safrizal, 2023). Dengan adanya siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran matematika dapat berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, namun pada kenyataannya minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Dalam kegiatan belajar, minat atau ketertarikan memiliki peran penting terhadap keberhasilan siswa, karena ketertarikan tersebut menjadi pendorong utama bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Triastuti et al., 2020) dalam buku *Minat Belajar* (Furqon, 2024). Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui penerapan model pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan penerapan yang konsisten, minat belajar akan berkembang secara bertahap dan pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Metaputri et al., 2016 dalam penelitian (Awalia et al., 2021)).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN Pinang Ranti 05 Pagi, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut antara lain terlihat dari rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah sampai 100. Sehingga siswa belum berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan diskusi dan cenderung memiliki sikap pasif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut diperkuat dengan keterlibatan siswa yang masih terbatas selama kegiatan belajar berlangsung serta penyampaian materi oleh guru yang cenderung monoton. Hal ini pada akhirnya menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan (Patta et al., 2024). Memasuki era abad ke-21, guru dituntut untuk mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam menghadirkan proses pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman (Arifin, 2022). Ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang lebih variatif serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar (Enstein et al., 2022).

Dengan adanya penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penerapan unsur permainan. Dalam model ini, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Oleh karena itu, siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing serta mengarahkan jalannya pembelajaran (Simatupang et al., 2022). Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar, pengembangan sikap saling menghargai dan bekerja sama antaranggota kelompok, serta meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran karena kegiatan belajar disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Isjayanti et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan (Haryani & Ariani, 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media interaktif mampu mendukung terciptanya pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar (Mariati, 2024).

Permainan edukatif berupa ular tangga digital berbasis web merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan, praktis, serta mampu menarik perhatian siswa. Melalui perpaduan antara aktivitas bermain dan kegiatan belajar, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, media ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat, seperti smartphone maupun laptop, sehingga lebih mudah diakses. Platform seperti Genially menyediakan fitur permainan ular tangga serta pilihan template dan game edukatif lainnya yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih bervariasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Putri et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang positif bagi siswa kelas III sekolah dasar. Permainan dirancang dengan aturan yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa, dan mereka memberikan tanggapan yang baik saat berinteraksi dengan game tersebut. Meskipun ada sebagian kecil siswa yang masih mengalami kendala saat menjawab pertanyaan, materi yang disajikan telah disusun sesuai kurikulum kelas III. Dengan demikian, keseluruhan desain permainan dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang relevan.

Peneliti menggunakan media permainan ular tangga digital dikarenakan belum banyaknya penelitian yang mengintegrasikan media ular tangga digital sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya menggunakan ular tangga digital berbasis web genially. Penelitian ini memiliki unsur kebaruan melalui pemanfaatan teknologi digital berbasis web yang diintegrasikan ke dalam permainan edukatif pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Integrasi media permainan ular tangga digital dalam pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk mengatasi permasalahan minat belajar matematika siswa yang masih rendah. Kehadiran media permainan ular tangga digital tersebut menjadi salah satu inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan kajian peneltian yang dilakukan terdapat perbedaan (*research gap*) terhadap penelitian sebelumnya. Terutama pada penelitian mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Ular Tangga Digital dalam pembelajaran matematika sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya yang berfokus pada peningkatan minat belajar siswa kelas III. Dengan adanya perbedaan tersebut sekaligus menunjukkan keunikan pada penelitian ini, yaitu dengan memadukan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan Ular Tangga digital. Perpaduan antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media permainan Ular Tangga digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan tanpa

mengesampingkan tujuan pembelajaran. Untuk membuktikan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran dengan judul “Inovasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Ular Tangga Digital terhadap Minat Belajar Matematika Siswa”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (quasi-experimental) dengan pola *Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design*, dimana terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Permainan Ular Tangga digital, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional sebagaimana yang umumnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SDN Pinang Ranti 05 Pagi pada tanggal 26 dan 27 Februari 2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Pinang Ranti 05 Pagi, tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu Kelas III A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 31 siswa dan Kelas III C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*, yakni cara pengambilan sampel dengan membagi populasi ke dalam beberapa kelompok (cluster), kemudian memilih kelompok tertentu secara acak untuk dijadikan sampel penelitian, sehingga seluruh anggota dalam kelompok yang terpilih menjadi bagian dari sampel (Levy, 2005; Salamadian, 2017 dalam penelitian (Fiqri et al., 2022).

Kerangka desain penelitian diilustrasikan sebagai berikut.

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Keterangan:

R = Kelas Eksperimen

R = Kelas Kontrol

X = Perlakuan yang diberikan

O₁ = Siswa di Kelas Eksperimen

O₂ = Pengaruh Adanya Perlakuan di Kelas Eksperimen

O₃ = Siswa di Kelas Kontrol

O₄ = Pengaruh Tidak Adanya Perlakuan di Kelas Kontrol

Pada penelitian ini, data diperoleh melalui penggunaan angket minat belajar yang dijadikan sebagai instrumen pengumpulan data. Penyusunan angket mengacu pada enam indikator minat belajar menurut (Lestari et al., 2017; Darmadi, 2017 dalam penelitian (Friantini et al., 2019). Instrumen tersebut menggunakan skala Likert dengan empat pilihan respons, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Indikator terdiri dari 19 butir pernyataan yang mencakup mencakup rasa senang terhadap pembelajaran, pemusatan perhatian dan pikiran dalam pembelajaran, kemauan untuk belajar, dorongan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, hingga upaya untuk mewujudkan keinginan belajar. Kelayakan setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian diketahui melalui uji validitas dan uji reliabilitas agar hasil pengukurannya akurat. Pengisian angket dilakukan satu kali setelah proses pembelajaran sebagai tahap posttest, dengan melibatkan 31 siswa dari kelas eksperimen dan 31 siswa dari kelas kontrol. Materi pelajaran yang dipilih adalah Matematika Kelas III mengenai "Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah sampai 100". Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan mengikuti tahapan model *Teams Games Tournament* (TGT), meliputi penyajian materi di kelas, kegiatan belajar kelompok, permainan, turnamen (kompetisi), serta pemberian penghargaan secara berkelompok. Sebagai media pembelajaran, digunakan permainan Ular Tangga digital yang

dirancang untuk memvisualisasikan konsep materi, sehingga dapat meningkatkan minat serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 1 Indikator minat belajar matematika

Variabel	Indikator	No Soal		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Minat Belajar Matematika	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	1,2,3	-	3
	Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran	4,5,6	7	4
	Adanya kemauan untuk belajar	8,9,10	11	4
	Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran	12,13,14	15	4
	Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar	16,17,18	19	4
Jumlah Butir Pernyataan				19



Gambar 1 Penerapan model pembelajaran TGT berbantu ular tangga digital kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas Angket

Uji coba terhadap instrumen penelitian dilaksanakan pada siswa di kelas III. Data angket yang diperoleh dari uji coba tersebut selanjutnya diproses melalui uji validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 20. Validitas instrumen minat belajar ditentukan dengan membandingkan nilai r hitung terhadap r tabel, yakni instrumen dianggap valid jika nilai r hitung melampaui nilai r tabel. Uji coba ini melibatkan 30 siswa sebagai sampel yang berasal dari salah satu Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Pusat, dengan nilai r tabel ditetapkan sebesar 0,361.

Berdasarkan hasil olah data menggunakan SPSS 20 terhadap 20 butir pernyataan, diperoleh 19 pernyataan yang valid dengan nilai (r hitung $> 0,361$), sedangkan 1 pernyataan tidak valid karena nilai (r hitung $< 0,361$). Selanjutnya, 19 pernyataan yang valid tersebut dipilih untuk mewakili setiap indikator dalam penilaian aspek minat belajar.

Tabel 2 Uji reliabilitas angket minat belajar

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,843	20

Berdasarkan dari Tabel 2, menunjukkan bahwa uji reliabilitas dilakukan terhadap item-item pernyataan yang telah dinyatakan valid. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,843 lebih besar dari 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan yang diujikan bersifat reliabel (konsisten).

Hasil Analisis Data

Deskripsi Statistik Posttest

Adapun hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Analisis Deskriptif Statistics

	<i>Posttest_Eksperimen</i>	<i>Posttest_Kontrol</i>
N	Valid Missing	31 0
Mean	70,58	60,97
Median	71,00	61,00
Modus	70 ^a	58 ^a
Std. Deviation	2,218	2,331
Minimum	65	58
Maximum	74	67

Data pada Tabel 3, memperlihatkan bahwa rata-rata skor posttest kelas eksperimen sebesar 70,58, sementara kelas kontrol memperoleh rata-rata 60,97. Nilai tengah (median) kelas eksperimen tercatat sebesar 71, sementara kelas kontrol berada pada angka 61. Adapun kelas eksperimen mencatat nilai minimum sebesar 65 dan nilai maksimum 74, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai minimum 58 serta nilai maksimum 67. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil minat belajar antara kedua kelas yang diteliti.

Hasil Perindikatoran Posttest

Tabel 4 Hasil perindikatoran *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Aspek Indikator	Persentase <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Persentase <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	93,28%	80,38%
2.	Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran	93,95%	78,02%
3.	Adanya kemauan untuk belajar	92,74%	81,05%
4.	Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran	92,34%	80,44%
5.	Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar	92,14%	81,05%

Berdasarkan Tabel 4, mengenai hasil analisis per indikator posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa persentase pencapaian pada setiap aspek minat belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih baik terhadap pencapaian indikator minat belajar siswa. Pada indikator rasa senang terhadap pembelajaran, kelas eksperimen memperoleh angka 93,28%, sedangkan kelas kontrol berada di angka 80,38%. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa pada kedua kelompok telah menunjukkan rasa senang dalam belajar, walaupun tingkat pencapaian kelas eksperimen tetap lebih tinggi. Indikator pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran menunjukkan persentase 93,95% pada kelas eksperimen dan 78,02% pada kelas kontrol. Capaian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memusatkan perhatian dan pikiran dalam belajar, namun kelas kontrol masih membutuhkan peningkatan lebih lanjut untuk mengoptimalkan aspek tersebut. Pada indikator kemauan untuk belajar, kelas eksperimen mencapai persentase 92,74%, sementara kelas kontrol sebesar 81,05%. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki keinginan belajar yang lebih tinggi, sedangkan di kelas kontrol baru sebagian siswa yang menunjukkan keinginan tersebut. Selanjutnya, pada indikator dorongan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, kelas

eksperimen memperoleh persentase 92,34%, sedangkan kelas kontrol sebesar 80,44%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, memiliki kemauan untuk berperan aktif dalam pembelajaran matematika. Terakhir pada indikator upaya untuk mewujudkan keinginan belajar, kelas eksperimen mencatatkan persentase 92,14%, sementara kelas kontrol sebesar 81,05%. Hasil ini mengindikasikan bahwa upaya siswa dalam mewujudkan keinginan belajarnya berada pada kategori yang lebih baik di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data yang diperoleh dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang diolah menggunakan aplikasi SPSS 20, diterapkan pada data posttest dari kedua kelompok. Ketentuan yang berlaku yaitu jika nilai Sig. > 0,05, maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil dari pengujian normalitas ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Uji normalitas

KELAS		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Minat	Posttest_Eksperimen	,139	31	,134	,949	31	,148
	Posttest_Kontrol	,145	31	,096	,937	31	,067

Berdasarkan tabel 5, hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi data posttest kelas eksperimen sebesar 0,134 dan 0,148, sementara kelas kontrol sebesar 0,096 dan 0,067. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut berada diatas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data posttest minat belajar diseluruh kelas penelitian tedistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria yang digunakan dalam pengujian ini menyatakan bahwa apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dapat dikatakan memiliki varians yang homogen. Adapun hasil dari uji homogenitas ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6 Uji homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Minat_Belajar	<i>Based on Mean</i>	,214	1	60	,645
	<i>Based on Median</i>	,308	1	60	,581
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,308	1	59,367	,581
	<i>Based on trimmed mean</i>	,251	1	60	,618

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan rata-rata (*Based on Mean*) sebesar 0,645. Nilai signifikansi tersebut melebihi ambang batas yang ditetapkan, yaitu 0,05 (0,645 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelas bersifat homogen. Dengan demikian, data pada posttest minat belajar dinyatakan homogen berdasarkan hasil *Levene's Test*.

Uji Hipotesis

Tabel 7 Uji-t sampel independen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat_Belajar	Equal variances assumed	,214	,645	16,636	60	,000	9,613	,578	8,457	10,769
	Equal variances not assumed			16,636	59,852	,000	9,613	,578	8,457	10,769

Tahap akhir dari proses analisis data adalah pelaksanaan uji-t sampel independen, yang bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengetahui ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media permainan Ular Tangga digital memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap minat belajar siswa kelas III pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah sampai 100. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mahyuni et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Genially pada minat belajar diperoleh nilai p-value sebesar 0,000, dengan taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Karena nilai p-value 0,000 lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT yang dibantu dengan Genially memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Secara menyeluruh, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan Ular Tangga digital efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas ini terlihat dari selisih nilai rata-rata posttest minat belajar antara kedua kelompok, yaitu 70,58 pada kelompok eksperimen dan 60,97 pada kelompok kontrol, dengan perbedaan sebesar 9,61 poin. Berdasarkan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh (Lestari et al., 2017; Darmadi, 2017 dalam penelitian (Friantini et al., 2019), keseluruhan indikator memperlihatkan hasil yang lebih unggul pada kelompok eksperimen, mencakup rasa senang terhadap pembelajaran, pemusatan perhatian dan pikiran dalam pembelajaran, kemauan untuk belajar, dorongan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, hingga upaya untuk mewujudkan keinginan belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingginya minat belajar mendorong partisipasi aktif, fokus, dan antusiasme siswa, sehingga turut memfasilitasi tercapainya hasil belajar yang lebih baik (Tsai & Chang, 2025; (Furqon, 2024). Selain itu, dalam penelitian (Marzuki et al., 2025) yang menunjukkan bahwa platform Ular Tangga digital interaktif, seperti yang dikembangkan menggunakan Genially dalam pendekatan berbasis permainan, dapat menjadi sarana inovatif yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berbagai temuan ini relevan jika ditinjau melalui perspektif teori minat belajar, yang menyatakan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal (Singal et al., 2025). Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti rasa senang dan keaktifan selama mengikuti proses pembelajaran, yang timbul murni atas kemauan pribadi tanpa adanya dorongan dari pihak lain. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya dukungan dari orang tua, pengaruh lingkungan sekitar serta suasana kelas (Muliani & Arusman, 2022). Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa kehadiran media pembelajaran dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan serta memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Magdalena et al., 2021).

Dalam konteks pendidikan matematika, penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi karena mengaitkan prinsip-prinsip matematika dengan permasalahan nyata serta fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Amalia et al., 2022). Model TGT menumbuhkan sikap tanggung jawab, semangat kerja sama, serta persaingan yang bersifat konstruktif di antara siswa, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pengalaman belajar. Sementara itu, media permainan Ular Tangga digital menyajikan materi secara interaktif dan relevan, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Simatupang et al., 2022).

Dengan adanya kombinasi antara penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang dipadukan media ular tangga dapat dijadikan salah satu solusi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Sementara itu, media permainan seperti ular tangga juga berperan dalam menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Prastika et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan ular tangga digital memberikan pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SDN Pinang Ranti 05 Pagi. Temuan tersebut didukung oleh hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test, yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol.

Pengaruh tersebut juga dilihat dari perbandingan nilai rata-rata posttest kedua kelas. Kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan ular tangga digital memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,58, sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional memperoleh nilai rata-rata 60,97. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan ular tangga digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SDN Pinang Ranti 05 Pagi.

REKOMENDASI

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model TGT dengan bantuan media Ular Tangga digital tidak terbatas pada mata pelajaran Matematika saja, melainkan juga pada pembelajaran yang berbeda. Guna mengetahui seberapa jauh pendekatan ini mampu mendorong kemampuan berpikir kritis, ketertarikan siswa dalam belajar, serta capaian hasil belajar secara menyeluruh. Selain itu, penelitian juga perlu dilaksanakan pada berbagai jenjang pendidikan sekolah menengah untuk melihat apakah model TGT berbantuan Ular Tangga digital ini cocok dan

berdampak positif terhadap tahap perkembangan kognitif serta kebutuhan belajar siswa pada masing-masing jenjang tersebut.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN (AI)

Dalam penyusunan naskah ini, penulis menggunakan Claude AI secara terbatas untuk membantu penyempurnaan bahasa dan memparafrase beberapa bagian teks agar lebih jelas, efektif, dan mudah dipahami, sedangkan ide penelitian, data analisis, metode, hasil pembahasan, dan kesimpulan disusun oleh penulis. Seluruh keluaran AI telah diperiksa, diverifikasi, dan disunting oleh penulis. Penulis bertanggung jawab penuh atas isi, keakuratan, dan integritas naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, F. and F. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*.
- Arum Vilia Putri, Nirmala Maharani, M. S. (2024). Perancangan Antarmuka Board Game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Daleman. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2(November), 1081–1093. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/699>
- Asgar Marzuki, Amir Faqihuddin Assafari, F. N. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Platform Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sdn 347 Lamasi Pantai. *Jurnal Andi Djemma I Jurnal Pendidikan*, 8, 1–10.
- Dea Rizka Amalia, Faizal Chan, M. S. (2022). Analisis Kesulitan Siswa Belajar Operasi Hitung Perkalian Pada Pembelajaran Matematika di kelas IV. 4(3), 945–957.
- Fitrianti, N. H. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Di Kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Frsika Mega Putri, S. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 66–77.
- Ina Magdalena, Rika Nadya, Windar Prahastiwi, Sutriyani, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Jetly Owen Singal, Sjeddie Rianne Watung, J. T. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Maesaan Tompaso Baru Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 1(2), 450–458.
- Jhon Einstein, Vera Rosalina Bulu, R. L. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(1), 101–109. <https://doi.org/10.57084/jeda.v3i1.986>
- Latifah, D. N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 68–75.
- Layyina Mawarda Awalia, Ika Ari Pratiwi, L. K. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949.
- Mariati, S. L. (2024). The Influence of Interactive Learning Media on Students' Learning Interest in Biology Subjects in Junior High Schools. *International Journal of Curriculum Development, Teaching and Learning Innovation*, 2(3), 127–135. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v5i2.3234>
- Motik Dwi Isjayanti, Erik Aditia Ismaya, K. (2023). Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa KELAS IV SDN PATI WETAN 03. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Muhammad Fiqri, Sri Wahyuningsih, T. N. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Marketplace Terbaik Menggunakan Metode AHP pada Kelurahan Gunung Batu. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(02), 268–280. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1724>
- Muhammad Furqon, S.E., M. A. (2024). Minat belajar. In A. Febryanti & A. Asari (Ed.), *Angewandte*

- Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 7, Nomor september).
- Novia Haryani, T. A. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Education and Learning Journal Terbi*, 3(5), 16–20.
- Patta, R., Eka, S., Atjo, P., Nurfadillah, Z., & Makassar, U. N. (2024). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. 2(3), 60–71.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Rizki Nurhana Friantini, R. W. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 4(Sandika IV), 70–75.
- Rizki Tri Kurniawati, K. W. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Dengan Menggunakan Model PBL Berbantuan Make A Match Pada Kelas V SD Negeri Ngabean Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 77–84. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1598
- Sabrina Mahyuni, Mujib, Hasan Sastra Negara, M. (2025). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Genially. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 6(2), 66–73. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Tirtamath/article/view/24289>
- Tsai, L., & Chang, C. (2025). Relationships between high school students ' learning interest , learning motivation , and ocean literacy : a longitudinal study. *Environmental Education Research*, 31(6), 1154–1165. <https://doi.org/10.1080/13504622.2024.2428923>
- Tukmaida Simatupang, Marzuki Ahmad, E. Y. S. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Matematika Siswa SMK. *Education Journal*, 5(1), 112–123. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/2879%0Ahttps://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/download/2879/2343>
- Umi Sya'adah, Sutrisno, N. H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Yoniar Puspita Dewi, Nyoman Sridana, Baidowi, S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kempo. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 254–262. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.47>
- Yulia Prastika, Baidowi, Junaidi, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI Pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286–2294. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2802>