Master of Pedagogy and Elementary School Learning (Mapels)
Vol.2, No.3, November 2026, pp.276-285
Journal Homepage: https://journals.literaindo.com/mapels
Doi: https://doi.org/10.63461/mapels.v23.381

Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Pembelajaran Ludo Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Datar

Anis Napelia[1*], Zulqoidi R. Habibie, Tri Wera Agrita
[1,2,3,..]Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
Email: [*]anisnapeliaa19@gmail.com

Abstract: *This research was motivated by low student interest in mathematics, particularly in plane geometry. Initial questionnaire results showed that student interest ranged from 61.96% to 65.22%, falling within the moderate to strong category. This indicates that students' interest in mathematics still needs to be improved. This study aimed to determine the effect of the Team Games Tournament model, supported by the Ludo learning media, on fifth-grade students' interest in plane geometry at SDN 88/II Sungai Mengkuang. This study employed a quantitative method with a pre-experimental approach using a One Group Pre-Test Post-Test design. The sample consisted of 33 fifth-grade students at SDN 88/II Sungai Mengkuang, consisting of 14 female students and 19 male students. Data collection techniques included a learning interest questionnaire, observation, documentation, and pre-test and post-test questions. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using a paired sample t-test assisted by SPSS version 27. The results showed that the data were normally distributed with a significance value of 0.104 for the initial data and 0.403 for the final data. The results of the hypothesis test using a paired sample t-test obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.005 < 0.05, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. These results indicate a significant effect on student learning interest after the implementation of the Team Games Tournament model assisted by the Ludo learning media. Thus, it can be concluded that the implementation of the TGT learning model assisted by the Ludo media has a significant effect on the learning interest of grade Vb students in the material on plane figures at SDN 88/II Sungai Mengkuang.*

Keywords: *team games tournament, ludo media, learning interest, flat shapes, mathematics.*

Article info:
Submitted: 21 Juli 2026 | Reviewed: 03 Agustus 2026 | Accepted: 19 November 2026

How to cite: Napelia, A., Habibie, Z. R., & Agrita, T. W. . (2026). Pengaruh Model Team Games Tournament Berbantuan Media Pembelajaran Ludo Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Datar. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, *2*(3). https://doi.org/10.63461/mapels.v23.381

A. INTRODUCTION

matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis dan sistematis pada siswa. Pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar menjadi landasan penting bagi siswa dalam memahami konsep-konsep yang akan dipelajari pada jenjang pendidikan selanjutnya sekaligus membekali mereka dengan kemampuan memecahkan berbagai permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek afektif, khususnya minat belajar siswa. Kemampuan berpikir kritis yang berkembang melalui pembelajaran matematika akan mendukung peningkatan kemampuan berpikir matematis, sedangkan penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa mata pelajaran ini memiliki peranan yang sangat penting untuk dikuasai sejak usia dini (Mulyadi, 2022).

Pada kenyataannya, pembelajaran matematika masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang diminati oleh siswa. Persepsi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, rendahnya partisipasi dalam kegiatan

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

diskusi, serta minimnya keberanian untuk mengajukan maupun menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah dan pada akhirnya memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika (Ananda & Hayati, 2020).

Minat belajar merupakan salah satu faktor afektif yang memiliki kontribusi besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan rasa senang selama mengikuti pembelajaran, memberikan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari, aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, serta memiliki motivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, kurang bersemangat dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Harefa dkk. (2022) minat merupakan rasa ketertarikan atau kesukaan seseorang terhadap suatu objek maupun aktivitas tertentu. Sementara itu, Asiyah dkk. (2020) menjelaskan bahwa minat terbentuk melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Sejalan dengan Sari (2020) mengemukakan bahwa minat belajar dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama yaitu, perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa adalah model *Team Games Tournament*. Model pembelajaran ini mengombinasikan kegiatan belajar kelompok dengan permainan edukatif dan turnamen akademik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Poerwanti (2021) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa membedakan kemampuan akademiknya. Sejalan dengan Aris (2014) menyatakan bahwa penerapan model Team Games Tournament dapat membangun rasa tanggung jawab, kerja sama, serta semangat berkompetisi secara sehat melalui suasana belajar yang lebih santai. Selain itu, Sari (2020) mengemukakan bahwa unsur permainan dalam model *Team Games Tournament* mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran, sedangkan Amni (2021) menyatakan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat diintegrasikan dengan model *Team Games Tournament* adalah media pembelajaran Ludo. Media ini merupakan hasil pengembangan dari permainan tradisional Ludo yang dimodifikasi menjadi media edukatif dengan memuat soal-soal sesuai materi pembelajaran. Melalui media tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain. Menurut Setiawan dan Lastya (2020) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Arsyad (2014) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Sementara itu, Sari (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran Ludo sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar karena karakteristik mereka yang menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Pendapat tersebut diperkuat oleh Lestari (2021) yang menyatakan bahwa permainan Ludo mampu meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan semangat berkompetisi, serta mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Efektivitas model *Team Games Tourament* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan Wordwall dan Quizizz mampu meningkatkan kemampuan numerasi sekaligus minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian Sya'adah dkk. (2023) juga membuktikan bahwa model

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Team Games Tournament berbantuan kartu soal lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Mega dkk. (2023) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari 23,9% pada tahap pra-siklus menjadi 85,3% setelah siklus II. Walaupun demikian, penelitian-penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran yang berbeda sehingga belum banyak penelitian yang mengkaji penerapan model *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media pembelajaran Ludo, khususnya pada materi bangun datar di sekolah dasar.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan model *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media pembelajaran Ludo untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar. Kombinasi antara aktivitas diskusi kelompok, permainan edukatif, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan bermakna sehingga dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, keterlibatan, serta rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi bangun datar di SDN 88/II Sungai Mengkuang.

B. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* melalui rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain Tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 88/II Sungai Mengkuang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas V SDN 88/II Sungai Mengkuang. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh siswa kelas VB yang berjumlah 33 orang dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel tersebut terdiri atas 14 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar, observasi, dokumentasi serta pemberian tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*). Angket minat belajar disusun menggunakan Skala Likert empat pilihan jawaban yang mengukur empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen telah melalui proses uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam pengambilan data.

Tahapan penelitian diawali dengan pemberian *Pre-test* dan angket awal untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media pembelajaran Ludo melalui tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi kelompok, pelaksanaan permainan dan turnamen serta pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tinggi. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan *Post-test* dan angket akhir untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah memperoleh perlakuan. Adapun, media pembelajaran Ludo yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil modifikasi dari permainan Ludo konvensional yang disesuaikan dengan materi bangun datar serta sintaks model *Team Games Tournament.* Modifikasi tersebut dilakukan dengan menambahkan soal pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran, serta melengkapi permainan dengan pion, dadu, dan aturan permainan yang mendukung pelaksanaan diskusi kelompok dan turnamen akademik, Bentuk media pembelajaran Ludo yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Gambar 1. Media Pembelajaran Ludo

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan IBM SPSS versi 27. Analisis diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, data ditransformasikan menggunakan *Method Of Successive Interval* (MSI). Kemudian data dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t*-test pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model *Team Games Tourament* berbantuan media pembelajaran Ludo terhadap minat belajar siswa.

C. RESULT AND DISCUSSION

1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Team Games Tournament berbantuan media pembelajaran Ludo terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi bangun datar di SDN 88/II Sungai Mengkuang. Penelitian dilaksanakan pada 33 siswa kelas Vb dengan menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test*.

Sebelum instrumen digunakan pada penelitian, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket minat belajar. Hasil uji validitas menunjukan bahwa seluruh butir pertanyaan memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 1.

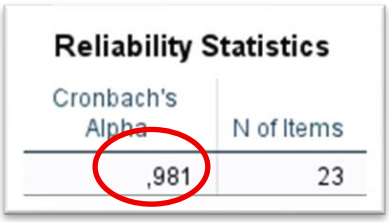
Tabel 1. Uji Validitas

No.	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	P1	0,869	0,344	Valid
2.	P2	0,860	0,344	Valid
3.	P3	0,786	0,344	Valid
4.	P4	0,813	0,344	Valid
5.	P5	0,864	0,344	Valid
6.	P6	0,870	0,344	Valid
7.	P7	0,831	0,344	Valid
8.	P8	0,853	0,344	Valid
9.	P9	0,867	0,344	Valid
10.	P10	0,849	0,344	Valid

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

No.	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
11.	P11	0,777	0,344	Valid
12.	P12	0,893	0,344	Valid
13.	P13	0,814	0,344	Valid
14.	P14	0,717	0,344	Valid
15.	P15	0,837	0,344	Valid
16.	P16	0,898	0,344	Valid
17.	P17	0,875	0,344	Valid
18.	P18	0,803	0,344	Valid
19.	P19	0,856	0,344	Valid
20.	P20	0,837	0,344	Valid
21.	P21	0,865	0,344	Valid
22.	P22	0,865	0,344	Valid
23.	P23	0,874	0,344	Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh butir pertanyaan memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Setelah instrumen dinyatakan valid, dilakukan uji reabilitas untuk menguji tingkat konsistensi instrumen penelitian. Nilai Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Uji reliabilitas

Tahap selanjutnya dilakukan pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo berupa angket minat belajar. Pengukuran minat belajar dilakukan menggunakan instrumen angket minat belajar yang diberikan kepada seluruh siswa sebelum (*Pre-test*) dan setelah (*Post-test*) pelaksaan pembelajaran. Hasil angket awal dan angket akhir minat belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Angket awal dan Angket akhir

NO.	Nama Siswa	P/L	Angket Awal	Angket Akhir
1.	Adinda Febbyandssa	P	81	59
2.	Affdi Alkhfi	L	58	57
3.	Agung Febrian Putra	L	83	58
4.	Akhza Danis Prasetyo	L	92	58
5.	Alkiano Rahmat Ripai	L	53	58
6.	Angeli	P	58	58
7.	Eka Ramadeta	L	92	58
8.	Elvina Daiva Siagian	P	82	60
9.	Febrian Trymulya	L	50	59
10.	Hafis Jordan	L	84	59
11.	Indah Pratayana Fitri	P	47	57
12.	Josua Kalep Korneilius Silalahi	L	51	59
13.	Keisa Salsabila Ramadani	P	72	58
14.	Kenzino Putra Pratama	L	23	58
15.	Khanza Aira Ramadani	P	26	60

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

NO.	Nama Siswa	P/L	Angket Awal	Angket Akhir
16.	Miracle Trivani Sinaga	L	43	59
17.	Muhammad Amniko	L	30	58
18.	Muhammad Jordan	L	75	59
19.	Nagita	P	35	60
20.	Putri Qyorha	P	25	59
21.	Rizal Abdullah	L	92	58
22.	Selfi Bastian	P	59	59
23.	Yezkiel Bornardo Sidabutor	L	70	59
24.	Yosephin Mau Baik Silalahi	P	25	59
25.	Zerina Putri Sigandari	P	51	59
26.	Habibbullah Al Amin	L	68	60
27.	Raziq hanan El Bahri	L	30	58
28.	Rakel Rafadel	P	80	60
29.	Latifa Nafandy	L	41	57
30.	Ardiansyah lubis	L	57	60
31.	Farel Saputra Defry	L	42	59
32.	Nabila Aisyah Putri	P	91	58
33.	Judika Hasudian	L	66	60

Pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa menunjukkan perubahan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model dan media tersebut. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap penjelasan guru, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta keberanian menjawab pertanyaan selama kegiatan turnamen berlangsung.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas 2 diperoleh nilai signifikansi Angket awal sebesar 0,104 dan angket akhir sebesar 0,403. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian berdistibusi normal. Dengan demikian analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada gambar 3.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data_Awal	,097	33	,200*	,946	33	,104
Data_Akhir	,104	33	,200*	,967	33	,403

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data penelitian. Hasil Pengujian menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada gambar 4.

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data_Angket_Akhir	Based on Mean	19,802	1	3	,021
	Based on Median	7,666	1	3	,070
	Based on Median and with adjusted df	7,666	1	2,000	,109
	Based on trimmed mean	18,594	1	3	,023

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test berbantuan* SPSS versi 27. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,005, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,005 < 0,05). Berdasarkan hasil tersebut H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi bangun datar. Hasil uji *Paired Sample t-test* dapat dilihat pada gambar 5.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Data_Awal - Data_Akhir	9,82879	18,50360	3,22106	3,26770	16,38988	3,051	32	,005

Gambar 5. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

2. Pembahasan

a. Pengaruh penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Media Pembelajaran Ludo terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi bangun datar. Hasil analisis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005 (Sig. < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo terhadap minat belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan media permainan edukatif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Farikhah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Pengaruh tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum diberikan perlakuan, siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam kegiatan diskusi, serta menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap pembelajaran matematika. Setelah diterapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih berani menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan diskusi kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Temuan ini didukung oleh Hasanah dkk. (2020) yang menjelaskan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh terhadap partisipasi siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo juga terlihat pada indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, aktif bekerja sama dalam kelompok, serta bersemangat mengikuti permainan dan turnamen. Menurut Zega & Harefa (2024) antusiasme belajar ditunjukkan melalui semangat, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, Agusti, dkk. (2024) menjelaskan bahwa minat belajar muncul ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap suatu aktivitas sehingga terdorong untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Pendapat tersebut diperkuat oleh Putri dkk. (2022) yang menyatakan bahwa ketertarikan merupakan salah satu indikator utama minat belajar yang ditunjukkan melalui perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Pengaruh tersebut ditunjukkan melalui perubahan sikap dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran seperti meningkatnya perhatian, ketertarikan, keterlibatan, serta antusiasme dalam pembelajaran materi bangun datar.

b. Perbedaan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Pembelajaran Ludo

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkanya model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo. Perbedaan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil pengukuran menggunakan angket minat belajar, tetapi juga dapat diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah diberikan perlakuan, siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap pembelajaran, lebih aktif mengikuti diskusi kelompok, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta lebih antusias mengikuti permainan dan turnamen dibandingkan sebelum perlakuan.

Perbedaan minat belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan kerja sama kelompok dengan permainan edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui kegiatan diskusi, permainan, kompetisi akademik, dan pemberian penghargaan, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Maghfiroh (2022) yang menyatakan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian Febrianti dan Ferazona (2024) juga menunjukkan bahwa minat belajar memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa. Selain itu, Putra (2023) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Unengan dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Wahyuni dan Netti (2021) menjelaskan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar siswa sehingga guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sementara itu, Susan (2022) menyatakan bahwa permainan Ludo mampu menciptakan suasana belajar yang positif sehingga siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo. Perbedaan tersebut diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,005 (Sig. < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi bangun datar di SDN 88/II Sungai Mengkuang.

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi bangun datar di SDN 88/II Sungai Mengkuang. Hasil pengujian hipotesis menggunaka *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,005 yang lebih kecil dari tarif signifikansi 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, sejumlah saran dapat diajukan. Pertama, Guru disarankan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ludo sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa. kedua, diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan media pembelajaran yang inovatif sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Ketiga, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda dengan menggunakan desain penelitian yang lebih luas agar diperoleh temuan yang semakin komprehensif.

REFERENCES

Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2024). Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik elektro/article/view/63109.

Amni, Z., & Ningrat, H. K. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 15(2). 2840–2848. https://journal.unnes.ac.id/nju/JIPK/article/view/25716

Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar (kompilasi konsep)*. Medan: CV. Pusdika Mitra Jaya. http://repository.uinsu.ac.id/12021/

Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asiyah, dkk. (2020). Meningkatkan minat dan hasil belajar biologi siswa di SMA Negeri 10 Kota Bengkulu dengan menggunakan strategi pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan, 5*(2), 742–751. https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.395

Farikhah, L., Purbasari, I., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257

Febrianti, N., & Ferazona, S. (2024). Hubungan minat belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Citra Pendidikan*. 4(2). 746-1754. https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/3461

Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3244–3252. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928

Harefa, dkk. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(2), 381–389. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/21000

Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA:*

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(2), 104–111. https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/view/5334

Lestari, R., & Iswendi. (2021). Pengembangan permainan Ludo kimia sebagai media pembelajaran pada materi asam dan basa kelas XI SMA/MA. *Ranah Research, 3*(2), 116–122. https://doi.org/10.38035/rrj.v3i2.371

Maghfiroh, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Malang (*Skripsi*). Universitas Islam Malang. https://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/5308

Mega dkk. (2023). Penerapan Model Tgt Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sd. 7(4). 1761. http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i4.2724

Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan model TGT. *JIIP,* 5(10), https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048

Poerwanti, T. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi. *JIPSINDO*, 8(2), 136–149. https://doi.org/10.21831/jipsindo.v8i2.42855

Pratiwi dkk. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantuan Wordwall dan Quizizz terhadap Kemampuan Numerasi dan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan MIPA.* 15(5). 2621-9166. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.3487

Sari, I. F. (2023). The effectiveness of using Android-based chemical Ludo game media. *Prisma Sains,* 11(2), 267–280. https://doi.org/10.33394/j-ps.v11i2.7474

Sari, P, F,. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Di SD Negeri 343 Gresik. (*Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Gresik). https://eprints.umg.ac.id/4123/

Sya'adah, dkk, (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. 14(2). 154. https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073

Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TITL SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro,* 5(2), 131–137. https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437

Susan. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan permainan Ludo akuntansi. *Journal of Business Research, 11*(1), 1–15. https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5189

Wahyuni, Y., & Netti, S. (2021). Analisis motivasi belajar matematika siswa kelas XII. *Aksioma, 12*(1), 52–59. https://doi.org/10.26877/aks.v12i1.6022

Wibowo, A. (2024). Analisis mendalam tentang keberhasilan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4). https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7

Zega, M. Y., & Harefa, A. R. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan. *Journal of Education Research*, 5(1). https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.871

Master of Pedagogy and Elementary School Learning is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License