

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Annas Kurniawan¹, Wulan Sutriyani²

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara^{1,2}

e-mail: 191330000513@unisnu.ac.id¹, sutriyani.wulan@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media video animasi terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode one group pretest-posttest design yang dilaksanakan di SD Negeri 6 Bulungan dengan jumlah sampel 20 siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test karena data tidak berdistribusi normal, serta dilanjutkan dengan uji N-Gain untuk melihat tingkat efektivitas perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,9139 atau 91,39% menunjukkan tingkat efektivitas yang sangat tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa SD, serta berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Kata Kunci: *TGT, animasi, minat belajar*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by animated video media on increasing elementary school students' interest in learning mathematics. The study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design conducted at SD Negeri 6 Bulungan with a sample size of 20 fourth-grade students. The instrument used was a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was performed using the Wilcoxon Signed Rank Test because the data were not normally distributed, followed by the N-Gain test to determine the level of treatment effectiveness. The results showed a significant difference between the pretest and posttest scores with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating an increase in student learning interest after the implementation of the learning model. The average N-Gain value of 0.9139 or 91.39% indicates a very high level of effectiveness. Based on these findings, it can be concluded that the application of the TGT learning model assisted by animated video media is proven to be effective in increasing elementary school students' interest in learning mathematics and has the potential to become an alternative interactive and enjoyable learning strategy in elementary schools.

Keywords: *TGT, animation, interest in learning*

PENDAHULUAN

Minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Ali et al., 2025). Dalam suatu pembelajaran, siswa seharusnya menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi pembelajaran, terlibat aktif hingga

memiliki keinginan kuat untuk memahami materi pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih bersemangat, mandiri dan bertanggung jawab terhadap capaian belajar yang akan dituju (Wiradarma et al., 2021). Minat yang tinggi seharusnya dimunculkan terlebih pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit bagi sebagian besar siswa. Pada mata pelajaran matematika khususnya, idealnya siswa dapat menikmati proses belajar sambil menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap konsep-konsep yang dipelajari agar dapat menstimulus motivasi dan berdampak pada hasil belajar mereka.

Minat belajar sebaiknya ditanamkan sedini mungkin kepada para siswa demi pemahaman dan prestasi siswa itu sendiri (Sabila & Harahap, 2023). Minat belajar siswa harus benar-benar diupayakan semaksimal mungkin. Hal itu tentu menjadi bagian integrasi dari tujuan pendidikan yang mencerdaskan para generasi penerus. Minat belajar sendiri dapat diukur melalui indikator seperti perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian penuh dalam kegiatan pembelajaran serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Zulfah, 2023). Berbagai indikator tersebut perlu untuk direalisasikan agar belajar menjadi hal yang menyenangkan karena adanya minat yang sudah tumbuh dari para siswa.

Namun kenyataannya, minat belajar siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Banyak siswa merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan penuh dengan angka-angka yang membingungkan (Haq et al., 2025). Hal itu membuat mereka cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung bahkan ada yang menunjukkan sikap tidak peduli. Kondisi ini tentu menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut juga terjadi di SDN 6 Bulungan. Berdasarkan studi pendahuluan, banyak siswa masih kurang memperhatikan pembelajaran. Fenomena itu dapat terjadi karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan media yang kurang menarik (Yuliana, 2024).

Rendahnya minat belajar ini tidak hanya berdampak pada keterlibatan siswa selama pembelajaran, melainkan juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang mereka capai. Siswa yang tidak memiliki minat cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru, jarang mengerjakan tugas dan tidak memahami materi pembelajaran yang diberikan (Rahma et al., 2023). Temuan tersebut tidak dapat dibiarkan begitu saja. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menimbulkan ketertinggalan akademik dan bahkan rasa takut terhadap mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, perlu upaya konkret untuk meningkatkan minat belajar siswa sedini mungkin, terlebih lagi bagi mata pelajaran matematika yang selalu bersinggungan langsung dengan kehidupan. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pendekatan dan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa dapat dilakukan dengan penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model yang potensial adalah *Team Games Tournament* (TGT). TGT yaitu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerjasama tim dan permainan dalam proses belajar (Nurhikmawati et al., 2024). Model TGT dapat menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan, sehingga mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media video animasi sebagai pendukung pembelajaran dapat menambah daya tarik materi matematika. Dengan demikian maka akan mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep abstrak yang terkandung dalam matematika. Kombinasi antara model TGT dan media animasi diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Model TGT berbasis permainan edukatif memiliki kelebihan dalam membangun interaksi sosial (Mufida & Nurtjahyani, 2024). Pemahaman siswa melalui diskusi kelompok

Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

dan peningkatan semangat belajar sangat mungkin terjadi melalui model TGT. Dalam permainan yang terstruktur, siswa dituntut untuk aktif, berpikir cepat dan bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas tersebut dapat memupuk rasa tanggung jawab dan semangat berkompetisi secara positif. Sementara itu, media video animasi memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual, menarik dan mudah dipahami. Aspek tersebut sangat cocok terutama bagi siswa SD yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget (Fadilah et al., 2025). Ketika kedua strategi ini digabungkan, maka diharapkan dapat menciptakan sinergi positif dalam menumbuhkan minat belajar matematika siswa. Hal ini tentu perlu dibuktikan melalui pendekatan ilmiah yang terukur.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi siswa. Penelitian oleh Zahara & Saputra (2024) menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, studi dari Pradana (2025) membuktikan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa terhadap materi matematika yang berkonsep abstrak. Kombinasi keduanya juga pernah diteliti oleh Utomo et al., (2024) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran TGT berbantuan animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan respon aktif siswa di dalam kelas. Penelitian-penelitian ini menjadi dasar kuat bahwa pendekatan ini layak dikaji lebih lanjut dalam konteks peningkatan minat belajar siswa.

Meskipun terdapat banyak penelitian terkait TGT dan video animasi secara terpisah, belum banyak yang secara khusus meneliti efektivitas gabungan keduanya terhadap minat belajar, terutama pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Padahal, minat belajar merupakan aspek afektif yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran jangka panjang (Rozikin & Sanjaya, 2025). Dengan demikian, maka masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi untuk membuktikan apakah penerapan model TGT berbantuan media video animasi benar-benar efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. Fokus pada aspek minat belajar ini akan memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa serta menyenangkan.

Berdasarkan problematika tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas penerapan model TGT berbantuan media video animasi terhadap minat belajar matematika siswa SD. Hal ini dilandasi oleh urgensi peningkatan minat belajar matematika sejak dini, kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang menarik hingga potensi dari model TGT dan media video animasi yang telah terbukti dalam beberapa studi sebelumnya. Hal itu kemudian dituangkan dalam rumusan masalah tentang bagaimana efektivitas penerapan model TGT berbantuan media video animasi terhadap minat belajar matematika. Melalui rumusan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisa seberapa efektif penerapan model TGT berbantuan media video animasi terhadap minat belajar matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan berbagai tinjauan tersebut, maka harapannya penelitian ini akan menghasilkan temuan yang mengoptimalkan pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *one group pretest-posttest design*. *One group pretest-posttest design* menjadi metode yang memungkinkan pengujian sebab akibat dapat dilaksanakan sesuai kondisi nyata tanpa adanya proses pengacakan

terhadap subjek yang diteliti (Anantasia & Rindrayani, 2025). Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animasi terhadap minat belajar matematika siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Bulungan. Objek penelitian ini berfokus pada minat belajar matematika siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan video animasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD Negeri 6 Bulungan yang menjadi sasaran intervensi. Sampel diambil dengan teknik sampel jenuh yaitu dengan mengambil seluruh populasi sebagai sampel penelitian. Dengan demikian maka sampel penelitian yaitu sebanyak 20 siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner minat belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar. Kuesioner merupakan metode untuk mengumpulkan data dengan memberi beberapa pertanyaan untuk kemudian dijawab oleh responden (Romdona et al., 2025). Sebelum kuesioner dibagikan kepada para siswa, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Data kemudian diuji normalitasnya, apabila terdistribusi normal maka analisis data menggunakan *uji paired sample t-test*, sedangkan apabila data tidak terdistribusi normal maka akan dianalisis menggunakan *uji wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Selain itu, untuk mengukur tingkat efektivitas perlakuan, maka digunakan perhitungan *n-gain score* yang menganalisis tingkat efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi (Dewi et al., 2022). Penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan, yang mana pertemuan pertama dilakukan untuk pemberian *pretest* dan pertemuan kedua untuk pemberian perlakuan serta *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk menganalisis kondisi minat belajar siswa sebelum adanya perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk menganalisis kondisi minat belajar siswa setelah adanya perlakuan yang diberikan (Oktafyani et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji instrumen yang diperlukan dalam penelitian kuantitatif. Uji ini digunakan untuk menganalisis apakah instrumen penelitian telah memenuhi standar untuk digunakan dalam mengukur penelitian atau tidak. Instrumen harus bernilai valid agar dapat digunakan sebagai instrumen data penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No Soal	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
1.	0,706	0,444	Valid
2.	0,598	0,444	Valid
3.	0,905	0,444	Valid
4.	0,796	0,444	Valid
5.	0,796	0,444	Valid
6.	0,491	0,444	Valid
7.	0,818	0,444	Valid
8.	0,827	0,444	Valid
9.	0,556	0,444	Valid
10.	0,620	0,444	Valid
11.	0,840	0,444	Valid
12.	0,657	0,444	Valid
13.	0,448	0,444	Valid

No Soal	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
14.	0,554	0,444	Valid
15.	0,905	0,444	Valid
16.	0,796	0,444	Valid
17.	0,554	0,444	Valid
18.	0,620	0,444	Valid
19.	0,840	0,444	Valid
20.	0,796	0,444	Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel (0,444) dan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, seluruh item dalam instrumen kuesioner dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan mampu merepresentasikan aspek-aspek minat belajar secara konsisten dan tepat.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji instrumen yang digunakan untuk menganalisis seberapa baik derajat kestabilan sebuah instrumen. Hal ini dapat diukur melalui peninjauan pada nilai *Cronbach Alpha*. Apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,7$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian bernilai reliabel dan dapat digunakan untuk mengukur aspek penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach Alpha</i>	Acuan	Keterangan
0,947	0,7	Reliabel

Berdasarkan tabel 2 hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,947 untuk 20 item pernyataan. Nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,7 yang menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, kuesioner minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel yang diteliti.

Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel cenderung kecil yaitu 20 responden. Apabila hasil uji menunjukkan data berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji *Paired Sample t-test*, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *Wilcoxon*.

Tabel 3. Hasil Uji *Shapiro-Wilk*

Kategori	df	Sig	Keterangan
Pretest	20	0,000	Tidak terdistribusi normal
Posttest	20	0,001	Tidak terdistribusi normal

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,000 dan untuk data posttest sebesar 0,001. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon*.

Hasil Uji *Wilcoxon*

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan antara dua data berpasangan apabila data tidak berdistribusi normal. Uji ini merupakan alternatif dari *Paired Sample t-test* yang digunakan pada data parametrik, namun tetap mampu menunjukkan adanya perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, uji *Wilcoxon*

digunakan untuk menganalisis perbedaan minat belajar matematika siswa antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animasi.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Jenis Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Asymp Sig
Negative ranks	0	0,00	0,00		
Positive ranks	20	10,50	210,00	-3,927	0,000
Ties	0	-	-		

Berdasarkan tabel 4 Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa seluruh data termasuk dalam kategori *positive ranks* ($N = 20$), yang berarti skor *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video animasi. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media video animasi terbukti efektif meningkatkan minat belajar matematika siswa SD Negeri 6 Bulungan.

Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan terhadap peningkatan hasil atau kemampuan setelah pembelajaran. Analisis ini membandingkan skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah diterapkan model pembelajaran tertentu. Dalam penelitian ini, uji N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animasi terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa SD Negeri 6 Bulungan, yang kemudian dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas rendah, sedang, atau tinggi.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Kategori	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
N-Gain skor	0,80	0,97	0,91	0,057
N-Gain persen	80,00	97,40	91,40	5,725

Berdasarkan tabel 5 hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* sebesar 0,9139 dan rata-rata N-Gain persen sebesar 91,39%, keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animasi mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa SD Negeri 6 Bulungan.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data statistik yang komprehensif, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animasi menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi dalam mendongkrak minat belajar matematika siswa. Temuan ini dikonfirmasi melalui hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000, jauh di bawah ambang batas 0,05, menandakan adanya lonjakan minat yang nyata antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Seluruh 20 siswa yang menjadi subjek penelitian mengalami peningkatan skor (*positive ranks*) tanpa terkecuali, yang mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran ini berhasil menjangkau seluruh siswa secara merata. Validitas temuan ini semakin diperkuat oleh capaian *N-Gain score* rata-rata sebesar 0,91 atau 91,39 persen, yang masuk dalam kategori efektivitas tinggi. Angka ini membuktikan bahwa TGT bukan sekadar alternatif, melainkan solusi strategis yang mampu mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari mata pelajaran yang menakutkan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan dinantikan.

Keberhasilan model TGT dalam penelitian ini tidak terlepas dari strukturnya yang memadukan kompetisi akademik dengan kerjasama tim, menciptakan dinamika kelas yang hidup dan partisipatif. Sebagaimana diungkapkan oleh Ali et al. (2025), minat belajar adalah motor penggerak utama keberhasilan akademik; ketika siswa tertarik, mereka akan belajar dengan sukarela dan antusias. Dalam implementasi TGT, turnamen akademik yang dirancang dalam bentuk permainan kelompok berhasil memicu adrenalin positif siswa untuk berkompetisi secara sehat. Rasa tanggung jawab individual terhadap skor kelompok mendorong setiap siswa untuk lebih serius mempelajari materi agar dapat berkontribusi bagi timnya. Mekanisme ini secara efektif mengubah kepasifan menjadi keaktifan, di mana siswa yang biasanya diam menjadi berani tampil dan berdiskusi demi kemenangan kelompoknya, sehingga proses internalisasi materi matematika terjadi secara alami tanpa paksaan.

Selain faktor model pembelajaran, integrasi media video animasi memegang peranan vital dalam menyederhanakan konsep matematika yang abstrak menjadi visualisasi konkret yang mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar. Temuan ini selaras dengan pandangan Pradana (2025) yang menekankan bahwa media visual bergerak mampu menjembatani kesenjangan kognitif siswa dalam memahami logika matematika. Video animasi dengan karakter kartun yang menarik dan alur cerita yang relevan dengan dunia anak-anak berhasil merebut atensi siswa sejak awal pembelajaran. Visualisasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi sebagai alat bantu kognitif yang memperjelas materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Akibatnya, beban kognitif siswa berkurang dan rasa frustrasi dalam belajar matematika dapat diminimalisir, digantikan oleh rasa ingin tahu dan kepuasan saat mereka berhasil memahami konsep melalui tayangan yang disajikan.

Sinergi antara model TGT dan media video animasi menciptakan ekosistem belajar yang holistik, menyentuh aspek kognitif sekaligus afektif siswa. Dukungan empiris dari Nurhikmawati et al. (2024) mempertegas bahwa TGT mampu menyeimbangkan suasana kompetitif dengan kolaboratif. Di satu sisi, siswa berlomba untuk menjadi yang terbaik dalam turnamen, namun di sisi lain, mereka harus saling mengajar dan mendukung rekan satu timnya dalam sesi belajar kelompok. Interaksi sosial yang intensif ini membangun iklim emosional yang positif di dalam kelas, di mana siswa merasa didukung dan dihargai. Kehadiran video animasi sebagai pemantik diskusi kelompok semakin memperkaya interaksi tersebut, memberikan bahan visual yang sama untuk dibahas bersama. Hal ini menjadikan proses belajar matematika bukan lagi aktivitas soliter yang menegangkan, melainkan petualangan kolektif yang penuh keceriaan dan solidaritas.

Analisis lebih lanjut terhadap hasil *positive ranks* pada uji Wilcoxon menunjukkan bahwa perubahan minat belajar ini bersifat konsisten di seluruh spektrum kemampuan siswa, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah. Hal ini membantah asumsi bahwa metode kompetisi hanya menguntungkan siswa pintar. Dalam TGT, sistem turnamen yang mengelompokkan siswa berdasarkan level kemampuan setara (*homogeneous ability grouping*) memastikan setiap siswa memiliki peluang menang yang adil. Mufida dan Nurtjahyani (2024) mencatat bahwa keadilan dalam kompetisi adalah kunci untuk menjaga motivasi semua peserta didik. Siswa yang sebelumnya merasa minder dalam pelajaran matematika, kini memiliki kesempatan untuk menyumbang poin bagi kelompoknya dan merayakan keberhasilan bersama. Pengalaman sukses (*success experience*) ini menjadi momentum penting yang memulihkan kepercayaan diri mereka dan menanamkan persepsi baru bahwa mereka juga mampu berprestasi dalam matematika.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak yang sangat positif, terdapat beberapa implikasi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penggunaan video animasi menuntut kesiapan guru dalam literasi digital dan penyediaan sarana teknologi yang memadai di kelas.

Tanpa dukungan infrastruktur seperti proyektor dan pelantang suara yang baik, efektivitas media ini bisa berkurang. Selain itu, model TGT memerlukan manajemen waktu yang disiplin dan pengelolaan kelas yang ekstra ketat agar suasana kompetisi tidak berubah menjadi kegaduhan yang tidak terkendali (Dewi et al., 2025; Khasanah et al., 2025; Lestari et al., 2024; Sari et al., 2025; Tawakal & Purnomo, 2025). Guru harus berperan aktif sebagai fasilitator yang menjaga ritme permainan dan memastikan bahwa euforia kompetisi tidak mengaburkan tujuan utama pembelajaran, yaitu pemahaman konsep matematika itu sendiri. Oleh karena itu, keberhasilan metode ini sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru dalam meramu teknologi dan strategi permainan secara proporsional (Dila et al., 2025; Kurniawati et al., 2025).

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan video animasi adalah inovasi pedagogis yang terbukti ampuh meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan ini memperkuat bukti-bukti terdahulu dari Utomo et al. (2024) serta Rozikin dan Sanjaya (2025) mengenai efektivitas gamifikasi dalam pendidikan. Implikasi praktis bagi dunia pendidikan adalah perlunya guru untuk lebih berani meninggalkan metode ceramah konvensional dan beralih ke metode yang lebih *student-centered* dan berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh model ini terhadap variabel lain seperti hasil belajar kognitif jangka panjang atau kemampuan berpikir kritis, serta mengujicobakannya pada cakupan materi matematika yang lebih luas untuk melihat konsistensi efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa SD Negeri 6 Bulungan. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,9139 atau 91,39%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan media video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran dengan pendekatan ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar matematika. Dengan demikian, model TGT berbantuan video animasi layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., et al. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Dewi, A. C., et al. (2022). Efektifitas model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah perencanaan pembelajaran kejuruan. *Jurnal Konsepsi*, 11(2), 373–379. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/226>
- Dewi, E. K. A., et al. (2025). Efektivitas model cooperative learning tipe Team Game Tournament terhadap hasil belajar siswa dengan bantuan media Educaplay. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 763. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4946>

- Dila, D., et al. (2025). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada materi bangun datar menggunakan Construct 3 kelas VII SMP Kartika XX-6 Kendari. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1523. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.7031>
- Fadilah, K., et al. (2025). Meningkatkan kesadaran hak dan kewajiban anak melalui poster edukatif “Aku Cinta Indonesia” pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 793–799.
- Haq, H. A., et al. (2025). Penerapan media papan penjumlahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 2 MIN 4 Garut. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 548–556.
- Khasanah, E. R., et al. (2025). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar informatika kelas IX. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 770. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4963>
- Kurniawati, L., et al. (2025). Analisis kemampuan literasi numerasi dalam menyelesaikan soal HOTS materi pecahan siswa kelas V sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1322. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6746>
- Lestari, K. I., et al. (2024). Pengaruh model TGT berbantuan media tarik gambar dalam peningkatan prestasi belajar IPAS kelas V SD Negeri Tawangmas 01. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.51878/social.v4i1.3101>
- Mufida, H. A., & Nurtjahyani, S. D. (2024). Dinamika pembelajaran matematika dalam model Teams Games Tournament (TGT): Studi kasus penggunaan media interaktif berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 235–244.
- Nurhikmawati, A. P., et al. (2024). Inovasi pembelajaran IPS melalui metode Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Oktafyani, A., et al. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu angka perkalian terhadap minat belajar matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67–75. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1908>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.
- Rahma, F. I., et al. (2023). Urgensi media pembelajaran pada pembelajaran matematika ditinjau dari minat siswa belajar matematika. *Journal AL-MUDARRIS*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1259>
- Romdona, S., et al. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Rozikin, A., & Sanjaya, E. (2025). Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Negeri 8 Surabaya. *Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 54–60.
- Sabila, I. H., & Harahap, A. R. (2023). Motivasi belajar baca pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Nizhamiyah*, 13(2), 116. <https://doi.org/10.30821/niz.v13i2.2444>
- Sari, S. P., et al. (2025). Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4898>
- Tawakal, L., & Purnomo, A. (2025). Analisis tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan

- media flash card. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 874.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6732>
- Utomo, B. G., et al. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament berbantu media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 784–801.
- Wiradarma, K. S., et al. (2021). Analisis hubungan minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA siswa kelas III sekolah dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408.
<https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i3.39212>
- Yuliana, E. (2024). Analisis kesulitan belajar matematika pada Kurikulum 2013 (K-13) materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) kelas IV MI Yusuf Abdussatar Kediri tahun ajaran 2024/2025. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 130–143.
- Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar matematika siswa kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*, 450–458.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23553>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>