



## PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *FLASHCARD* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD

**Wiwi Safitri<sup>1\*</sup>, Kiki Fatkhiyani<sup>2</sup>, Ririn Andriani Kumala Dewi<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Darul Ma'arif

\*Email: [safitriwiwi805@gmail.com](mailto:safitriwiwi805@gmail.com), [fatkhiyani@gmail.com](mailto:fatkhiyani@gmail.com), [ririn.akd@gmail.com](mailto:ririn.akd@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4164>

### Article info:

Submitted: 08/10/25

Accepted: 16/11/25

Published: 30/11/25

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan. Proses mengajar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya antusiasme, serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan adalah *True Exsperimental Design* dengan bentuk *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah 60 siswa kelas IV SDN 1 Bakung Kidul yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu, kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model TGT berbantuan *flashcard* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian terdiri dari angket untuk mengukur minat belajar matematika siswa dan tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat, uji-t, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek minat belajar, N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,29 (kategori rendah) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,15 (kategori rendah). Sedangkan hasil belajar, uji N-Gain kelas eksperimen mencapai 0,53 (kategori sedang) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 0,40 (kategori sedang). Uji-t memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, yaitu sig.(2-tailed) sebesar 0,001 untuk minat belajar dan sig.(2-tailed) sebesar 0,047 untuk hasil belajar, keduanya berada pada taraf signifikansi  $\alpha < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *flashcard* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament* (TGT), *flashcard*, minat belajar, hasil belajar

### 1. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam meningkatkan taraf hidup manusia sangatlah penting. Lembaga pendidikan diharapkan mampu ikut serta dalam kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin canggi (Ginting et al., 2022). Pendidikan menduduki peranan yang cukup penting dalam kehidupan berbangsa. Sebagai upaya persiapan menggapai cita-cita di era modern, pendidikan dituntut dapat membimbing siswa dan menanamkan keterampilan-keterampilan yang kelak akan mampu menunjang kehidupannya dimasa depan. Adanya perubahan-perubahan terhadap teknologi informasi dan pengetahuan mengakibatkan perubahan alur berpikir manusia. Perubahan pada teknologi informasi dan pengetahuan juga berpengaruh terhadap cara berpikir manusia (Ilyas, 2022).

Keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan sumber daya manusia bergantung pada



pendidikan yang baik. Pendidikan juga merupakan proses memperoleh pengetahuan, baik melalui pendidikan formal disekolah maupun pendidikan informal melalui dirumah dan masyarakat. Pendidikan adalah upaya yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu dan memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada setiap orang untuk menggali dan mengembangkan bakat dan kepribadian mereka sendiri (Popla & Arini, 2019). Dalam pasal 1 UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia (Utami et al., 2020).

Jadi dapat diartikan pendidikan itu memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan taraf hidup manusia dan mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan di era modern. Pendidikan diharapkan dapat menanamkan keterampilan serta pengetahuan yang relavan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus maju, selain itu pendidikan berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang akan mendukung kemajuan negara. Dalam proses pendidikan tidak hanya dilakukan melalui lembaga formal, tetapi Selain faktor yang ada dalam diri siswa, faktor luarpun sangat berpengaruh terhadap minat dan rendahnya hasil belajar siswa. Peran pendidik dalam menciptakan suasana menyenangkan di kelas sangatlah penting. Pendidik dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar mentrasfer ilmu akan tetapi sebagai fasilitator bagi peserta didik. Pendidik bukan hanya satu-satunya sumber pengetahuan bagi peserta didiknya, akan tetapi pendidik dituntut untuk dapat menjembatani peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajarannya (Handayani & Sholikhah, 2021).

Minat merupakan ketertarikan seorang anak dalam proses pembelajaran sehingga akan menimbulkan keaktifan baik dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung dan anak cenderung berfikir karena minat belajar anak tersebut baik (Rahmi et al., 2020). Minat memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran, namun ketika tidak adanya minat dalam suatu pelajaran otomatis siswa tidak akan mengikuti pelajaran tersebut dan dengan sendirinya siswa akan sulit untuk memahami isi dari pelajaran. Menurut Santika et al., (2020) terdapat empat indikator minat belajar siswa yaitu sebagai berikut 1) perasaan senang, 2) perhatian siswa, 3) ketertarikan siswa, 4) keterlibatan siswa.

Sedangkan hasil belajar merupakan suatu sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik yang dihasilkan melalui nilai-nilai didapatkan melalui proses pembelajaran. Menurut Novita et al. (2019) mengatakan hasil belajar siswa adalah suatu pencapaian target keberhasilan siswa yang ditetapkan oleh pendidik atau guru dapat diukur melalui 3 ranah yaitu, ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Sedangkan Nabillah & Abadi (2019) menjelaskan hasil belajar merupakan salah satu peran yang penting dalam pembelajaran, seorang guru dapat memahami dan mengetahui apakah seorang peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan melihat hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Bakung Kidul Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon terdapat masalah yang dihadapi oleh peserta didik saat proses pembelajaran, dimana masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami soal dan menentukan strategi penyelesaian dalam memecahkan masalah. Salah satu mata pelajaran dengan nilai hasil belajar yang rendah adalah pelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada UTS semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Hasil belajar siswa masih rendah, terbukti dari 60 peserta didik terdapat 48 siswa (80%) yang memperoleh nilai dibawah KKM, sedangkan hanya 12 siswa (20%) yang mencapai KKM. Dalam wawancara kepada wali kelas IV masih banyak peserta didik yang belum memahami materi mengenai pembelajaran Matematika yang berdampak pada minat dan hasil belajar peserta didik yang menjadi rendah. Kurangnya pemahaman mengenai pembelajaran matematika disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya penyampaian dalam pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang masih monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran membuat peserta didik tidak fokus terhadap pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan pembelajaran Matematika menjadi kurang menyenangkan saat proses belajarnya.

Untuk menyelesaikan permasalahan, maka seorang pendidik memerlukan model pembelajaran dan media yang menarik sesuai dengan materi yang sedang dipelajari peserta didik. Salah satunya



dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, diharapkan peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, yang berarti minat dan hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan bentuk pembelajaran yang berkelompok dimana prosesnya berisi permainan sehingga peserta didik bersemangat dalam mempelajari materi (Suandika et al., 2020). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) ini dimulai saat guru membagikan materi kepada murid kemudian peserta didik berkelompok didalam kelompok tersebut berisi 5-6 anak, dengan saling membantu dan memahami materi yang selanjutnya perwakilan dari masing-masing kelompok mengerjakan apa yang diperintahkan guru melalui kompetensi atau tournament (Agustyani et al., 2020). Dalam model pembelajaran TGT bisa melibatkan bantuan benda atau media konkrit supaya pembelajaran dapat direspon peserta didik dengan baik. Salah satunya menggunakan media Flashcard.

Flashcard adalah suatu media pendukung yang diberikan untuk siswa guna mempermudah proses pembelajarannya (Azhima et al., 2021). Flashcard adalah media yang membantu siswa merangsang pikiran pada saat memperoleh materi. Selain itu juga media Flashcard menjadikan kegiatan pemberian materi menjadi lebih menarik dan santai, sehingga siswa berlatih tanggung jawab, kejujuran, kerja sama dan materi yang disampaikan oleh guru menjadi mudah dan peserta didik tidak merasa bosan (Febrianto et al., 2020).

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Flashcard Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Bakung Kidul Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Randomized Pretest-Posttest Control Group*. Dengan menggunakan desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (*random*) dari populasi yang homogen pula. Objek dari penelitian ini yaitu minat peningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Bakung Kidul Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon T.A 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bakung Kidul dengan jumlah 60 orang terdiri dari IV A ada 30 siswa (sebagai kelas eksperimen) dan IV B ada 30 siswa (sebagai kelas kontrol). Alasan peneliti memilih peserta didik kelas IV karena peneliti menemukan masalah tentang hasil belajar kelas IV.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Pretest-Posttest Control Group*. Dengan menggunakan desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (*random*) dari populasi yang homogen pula. Didalam desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Kemudian itu kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus yaitu pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan *Flashcard*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasanya yaitu menggunakan model konvensional. Setelah diberi perlakuan kedua kelompok di tes dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*postes*) hasil kedua tes akhir dibandingkan, demikian juga antara hasil tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok. Berikut adalah tabel desain yang digunakan:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok eksperimen (R)	O <sub>1</sub>	x	O <sub>2</sub>
Kelompok kontrol (R)	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

R : kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O<sub>1</sub> : pretes kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : pretes kelompok kontrol



X : perlakuan menggunakan model TGT berbantuan *Flashcard*

O<sub>2</sub> : posttest kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus

O<sub>4</sub> : posttest kelompok kontrol pembelajaran biasa

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

##### Minat Belajar Matematika

Pengukuran minat belajar matematika siswa dilakukan melalui penyebaran angket yang telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Angket ini dirancang untuk mengukur indikator minat belajar, seperti rasa senang terhadap pelajaran matematika, perhatian terhadap materi, keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta keinginan untuk mempelajari materi lebih lanjut. Instrumen diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol pada dua tahap, yaitu sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*). Sebelum dilakukan perbandingan hasil minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah kedua uji prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kedua kelompok.

##### a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data minat belajar matematika siswa pada kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji kolmogorov-smirnov pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Kriteria pengambilan keputusan adalah, jika nilai  $sig > \alpha 0,05$  maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika  $sig \leq \alpha 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil dari uji normalitas.

Berdasarkan pada Tabel 4.1 hasil uji coba normalitas data angket minat belajar menggunakan *Kolmogorov-Smirnov (a)* pada kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,120 dan 0,130 yang artinya bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai signifikansi lebih dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

##### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Pengujian ini menggunakan uji levene pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengambilan keputusan adalah, jika nilai  $sig > 0,05$  maka varians kedua kelompok homogen, sebaliknya jika nilai  $sig \leq 0,05$  maka varians tidak homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas.

Tabel 4. 1 Uji Homogenitas Minat Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket_Minat	Based on Mean	2.800	1	58	.100
	Based on Median	2.915	1	58	.093
	Based on Median and with adjusted df	2.915	1	45.977	.095
	Based on trimmed mean	2.919	1	58	.093

Berdasarkan Tabel 4.2, hasil uji homogenitas angket minat belajar terhadap kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh nilai  $sig > 0,05$  yaitu 0,100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat homogen. Kondisi ini memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis statistik inferensial, sehingga proses perbandingan antar kelompok dapat dilakukan dengan pendekatan statistik parametrik secara valid dan reliabe.

##### c) Uji Hipotesis

Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar matematika siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Berikut adalah hasil uji hipotesis.



Tabel 4. 2 Uji Independent Sample t-test Minat Belajar

		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	2.800	.100	3.396	58	.001	6.067	1.786	2.491	9.643
	Equal variances not assumed			3.396	48.085	.001	6.067	1.786	2.475	9.658

Berdasarkan tabel diatas hasil uji *Independent sample t-test* terhadap data minat belajar matematika siswa, diperoleh nilai *Levene's Test* sebesar  $0,100 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians homogen. Selanjutnya hasil uji  $t_{hitung} = 0,0396$  dengan  $df = 58$  dan  $sig.(2-tailed)= 0,001 < 0,05$ . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan rata-rata antara kedua kelompok ditunjukkan oleh nilai *Mean Difference* sebesar 6,067 yang berarti bahwa skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, selisih rata-rata tersebut berada pada rentang 95% *Confidence Interval of the Difference* antara 2,491 hingga 9,643 yang memperkuat keyakinan bahwa perbedaan tersebut benar-benar signifikan secara statistik.

#### d) Uji N-Gain

Untuk mengetahui besarnya peningkatan minat belajar, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Uji ini bertujuan untuk melihat seberapa besar efektivitas model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Berikut hasil uji N-Gain sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Uji N-Gain Minat Belajar

Kelas	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	N-Gain Rata-rata	Intrepretasi
Pre-test Eksperimen	35	70	57,43	0,29	Rendah
Post-test Eksperimen	58	77	69,73		
Pre-test Kontrol	35	70	57,43	0,15	Rendah
Post-test Kontrol	41	79	63,6		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,29 dengan kategori rendah, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,15 juga dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan minat belajar pada kedua kelompok, peningkatan yang dialami oleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, meskipun peningkatan tersebut masih berada pada kategori rendah.

#### Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar siswa pada penelitian ini diukur melalui tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada



kedua kelas, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard*, dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Tes hasil belajar tersebut mencakup materi yang diajarkan selama perlakuan dan disusun sesuai indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran matematika kelas IV. Data hasil belajar yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelompok. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data hasil belajar siswa terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 5%. Berikut hasil uji normalitas hasil belajar matematika.

Tabel 4. 4 Uji Normalitas Hasil Belajar Matematika

Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>		<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Hasil Belajar	Posttest_Eksperimen	.139	30	.147	.949	30
	Posttest_Kontrol	.140	30	.136	.955	30

Berdasarkan pada hasil uji coba normalitas data *posttest* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* (*a*) pada kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,147 dan 0,136 yang artinya bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai signifikansi lebih dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Sebelum melaksanakan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyat analisis untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi ketentuan. Salah satu uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas, uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam kondisi yang homogen. Berikut dibawa ini hasil uji homogenitas.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.422	1	58	.519
	Based on Median	.385	1	58	.537
	Based on Median and with adjusted df	.385	1	56.256	.538
	Based on trimmed mean	.414	1	58	.522

Tabel 4. 5 Uji Homegenitas Hasil Belajar

Hasil uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *Levene's Test* berdasarkan mean adalah 0,519. Nilai ini lebih besar dari pada taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian data hasil belajar siswa dinyatakan homogen.

#### c) Uji Hipotesis

Setelah memenuhi uji prasyat, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar matematika siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Berikut adalah hasil uji hipotesis hasil belajar.

Tabel 4. 6 Uji Independent Sample t-test Hasil Belajar

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	
Hasil Belajar	Equal variances assumed								Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.422	.519	2.026	58	.047	5.400	2.666	.064	10.736
	Equal variances not assumed			2.026	56.816	.047	5.400	2.666	.062	10.738

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas melalui *Levene's Test* diperoleh nilai  $F = 0,422$  dengan  $sig. = 0,519$ . Karena nilai signifikan  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar memiliki varians yang homogen, sehingga pengujian hipotesis menggunakan hasil uji-t pada baris *equal variances assumed*. Sedangkan hasil *uji Independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai  $t = 2,026$  dengan  $df = 58$  dan diperoleh nilai  $sig.(2-tailed) = 0,047 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai perbedaan rata-rata (*Mean difference*) sebesar 5,407 dengan selisih interval kepercayaan 95% antara 0,064 hingga 10,736. Karena rentang interval kepercayaan tersebut tidak mencakup angka nol, maka perbedaan yang terjadi dapat dinyatakan signifikan.

#### d) Uji N-Gain

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Analisis ini digunakan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Berikut hasil uji N-Gain hasil belajar siswa.

Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar

Kelas	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	N-Gain Rata-rata	Intrepretasi
Pre-test Eksperimen	36	86	59,13	0,53	Sedang
Post-test Eksperimen	60	100	80,6		
Pre-test Kontrol	36	86	58,46	0,43	Sedang
Post-test Kontrol	60	96	75,2		

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai N-Gain hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 0,53 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 0,40 juga dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, kelas eksperimen membolehkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *flashcard* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

#### Pembahasan

##### Pengaruh Model TGT Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* memberikan pengaruh yang lebih bermakna terhadap minat belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Karakteristik utama TGT yang menekankan pada aktivitas permainan, kerja sama kelompok, dan kompetisi akademik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Kompetisi akademik yang dikemas dalam bentuk turnamen, mendorong siswa untuk lebih giat belajar karena adanya rasa tanggung jawab terhadap kelompok sekaligus keinginan untuk menunjukkan



kemampuan terbaik. Sementara itu, interaksi dalam kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling membantu dan bertukar pemahaman, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan keterlibatan. Penggunaan media *flashcard* memperkuat pengaruh tersebut karena membantu visualisasi konsep, menarik perhatian, serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (2023) yang menyatakan bahwa kombinasi TGT dengan media visual sederhana seperti *flashcard* dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Yusnaldi (2022) juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu menciptakan interaksi positif dan tanggung jawab bersama yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan data lapangan yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan analisis N-Gain, kelas eksperimen memperoleh skor 0,29 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,15. Meskipun keduanya termasuk kategori rendah, peningkatan di kelas eksperimen lebih tinggi. Hasil uji-t juga menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  yang menandakan terdapat pengaruh signifikan antara kedua kelas. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang bervariasi dan interaktif lebih mampu menumbuhkan minat belajar dibandingkan model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pratiwi et al., (2023) menyatakan bahwa TGT efektif meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan permainan dan kompetisi yang mampu memotivasi siswa, serta diperkuat oleh Aprilianti et al., (2025) yang menegaskan bahwa media *flashcard* dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Adapun hasil temuan di lapangan juga menunjukkan perbedaan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti kegiatan permainan dalam TGT. Mereka tampak bersemangat menjawab pertanyaan melalui *flashcard*, saling berdiskusi dengan kelompoknya, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, bahkan siswa yang biasanya pasif mulai berani mengemukakan pendapat. Sebaliknya, pada kelas kontrol pembelajaran berjalan lebih monoton, siswa cenderung pasif, dan hanya beberapa yang aktif bertanya atau menjawab. Hal ini sejalan dengan pendapat Noviana et al., (2024) yang menegaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan siswa melalui kompetisi akademik yang sehat. Sari et al., (2021) yang menyatakan bahwa *flashcard* mampu meningkatkan konsentrasi sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. sebagaimana dijelaskan Sugiata (2019) bahwa pembelajaran kooperatif kerap menghadapi permasalahan pembagian peran yang tidak merata.

Meskipun demikian, peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen masih berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan *flashcard* dalam penelitian ini belum sepenuhnya optimal. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan waktu penelitian, sehingga siswa belum terbiasa dengan mekanisme TGT dan masih berada pada tahap adaptasi. Sejalan dengan pendapat Rahayu et al., (2022) menjelaskan bahwa TGT membutuhkan penerapan yang berkelanjutan agar siswa dapat terbiasa dengan aturan permainan, sistem kerja kelompok, dan kompetisi akademik. Dalam penelitian ini, sebagian siswa bahkan tampak kebingungan di awal pelaksanaan sehingga waktu belajar tersita untuk memahami prosedur. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian pendek, mudah bosan, dan lebih menyukai variasi aktivitas. Kondisi ini membuat TGT berbantuan *flashcard* memerlukan inovasi lebih lanjut agar dapat mempertahankan fokus siswa sepanjang pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Dwiyanti et al., (2024) menegaskan bahwa minat belajar siswa tidak hanya dibentuk di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan *flashcard* terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV. Temuan penelitian ini mendukung hipotesis yang diajukan, namun sekaligus menunjukkan adanya keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk penerapan lebih lanjut di lapangan.

#### **Pengaruh Model TGT berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.



Karakteristik TGT yang memadukan aktivitas kerja sama kelompok, diskusi, dan kompetisi akademik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui turnamen akademik, siswa terdorong untuk memahami materi lebih mendalam karena adanya motivasi berkompetisi serta tanggung jawab terhadap kelompok. Penggunaan media *flashcard* turut memperkuat proses ini karena visualisasi konsep membantu memperjelas materi, menarik perhatian, serta mempermudah pemahaman siswa. Sugiata (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan prestasi akademik karena adanya interaksi positif, tanggung jawab individu, dan saling ketergantungan antar anggota kelompok. Hal ini memperlihatkan mengapa TGT berbantuan *flashcard* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian Aulya et al., (2021) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kartu dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret. Akan tetapi, perbedaan kemampuan awal siswa menjadi faktor penghambat dalam mencapai peningkatan hasil belajar yang tinggi. Siswa dengan kemampuan rendah memerlukan pendampingan lebih intensif, sementara siswa dengan kemampuan tinggi lebih cepat memahami materi.

Temuan penelitian ini terlihat dari hasil analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil nilai N-Gain kelas eksperimen mencapai 0,53 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya 0,43 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas sama-sama berada pada kategori sedang, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Diperkuat dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,047 < 0,05$ . Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan TGT berbantuan *flashcard* dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa TGT berbantuan *flashcard* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hasil penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhanifah & Dewi (2024) menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media permainan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan.

Hasil penelitian dilapangan menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih aktif berdiskusi, berani mencoba menyelesaikan soal, dan saling membantu dalam memahami materi. Mekanisme turnamen membuat siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap individu. Sebaliknya, pada kelas kontrol pembelajaran berjalan lebih monoton, siswa cenderung pasif, dan hanya sedikit yang menunjukkan inisiatif dalam menjawab pertanyaan. Sejalan dengan pendapat Tsalsabila et al., (2024) membuktikan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika karena siswa lebih termotivasi melalui aktivitas kompetisi. Dalam penelitian Ridha et al., (2025) menyatakan bahwa media visual seperti *flashcard* efektif dalam memperjelas konsep abstrak matematika sehingga hasil belajar meningkat. Sejalan dengan pendapat Hartati et al., (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *flashcard* lebih efektif daripada pembelajaran tanpa media, karena *flashcard* membantu siswa memahami materi abstrak secara konkret. Dengan menggabungkan TGT dan *flashcard*, siswa tidak hanya belajar melalui teks atau penjelasan verbal, tetapi juga melalui visualisasi yang memperkuat daya ingat serta pemahaman konseptual.

Meskipun peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen termasuk kategori sedang, pencapaian tersebut belum maksimal. Beberapa faktor penyebabnya antara lain keterbatasan waktu penelitian, sehingga siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan mekanisme TGT. Sejalan dengan hasil penelitian Nurhanifah & Dewi (2024) yang menemukan bahwa pelaksanaan TGT sering menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu serta kesiapan siswa dalam mengikuti aturan permainan. Rezeki et al., (2024) menjelaskan bahwa perbedaan motivasi dan kemampuan akademik siswa membuat tidak semua anggota kelompok berpartisipasi aktif, sehingga guru perlu memberikan arahan dan pendampingan tambahan agar tercipta keseimbangan dalam kerja sama. Selain itu, masih terdapat siswa yang pasif atau kurang percaya diri, sehingga keterlibatan mereka belum maksimal. Musdalifah (2023) menegaskan bahwa media visual memang membantu memperkuat daya ingat, tetapi tidak cukup jika tidak disertai dorongan motivasional dan strategi pembelajaran yang berkesinambungan.



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *flashcard* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Temuan penelitian ini mendukung hipotesis penelitian bahwa strategi pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan didukung media visual sederhana lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun, peningkatan yang diperoleh masih perlu dioptimalkan melalui penerapan yang lebih berkesinambungan, keterlibatan aktif seluruh siswa, serta dukungan motivasi dan lingkungan belajar yang konsisten agar hasil belajar siswa dapat mencapai kategori lebih tinggi.

Perbedaan kategori antara minat belajar dan hasil belajar juga perlu dicermati. Pada penelitian ini, minat belajar matematika siswa hanya meningkat pada kategori rendah, sedangkan hasil belajar matematika meningkat pada kategori sedang. Hal ini dapat dijelaskan karena minat belajar merupakan aspek afektif yang perubahan dan perkembangannya memerlukan waktu lebih lama serta dipengaruhi oleh faktor motivasi intrinsik, kebiasaan, dan dukungan lingkungan belajar. Sementara itu, hasil belajar lebih bersifat kognitif sehingga lebih cepat meningkat melalui latihan soal, pemanfaatan media *flashcard*, dan mekanisme kompetisi dalam TGT. Rahmadani et al., (2024) menegaskan bahwa mekanisme turnamen akademik mampu mendorong keterlibatan siswa pada aspek kognitif meskipun minat belum terbentuk secara optimal. Selanjutnya Imami et al., (2024) juga menambahkan bahwa kompetisi akademik dapat meningkatkan pemahaman konsep meskipun motivasi awal siswa masih rendah. Selain itu Syafira et al., (2024) menyatakan bahwa media visual sederhana mampu memperkuat daya ingat siswa, sehingga hasil belajar lebih mudah meningkat. Dengan demikian, wajar apabila peningkatan minat belajar masih tergolong rendah, sementara peningkatan hasil belajar sudah berada pada kategori sedang.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen dari 57,13 pada *pretest* menjadi 69,73 pada *posttest*, dengan perolehan N-Gain sebesar 0,29 (kategori rendah), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 57,43 menjadi 63,67 dengan N-Gain 0,15 (kategori rendah). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 59,13 meningkat menjadi 80,6 pada *posttest* dengan N-Gain sebesar 0,53 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 58,47 menjadi 75,02 dengan N-Gain sebesar 0,40 (kategori sedang). Uji-t menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Agustryani, R., Nur Herliana, M., & Soraya, N. (2020). Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP



Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*, 5(1), 30–34.  
<https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.5225>

Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>

Aminah, A. (2020). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pengajaran Kolaborasi Pada Siswa Kelas III Tahun Pelajaran 2016/2017. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(5), 99–116. <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i5.1344>

Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik Dan Implikasinya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>

Aprilianti, W., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 490–500. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Arif, A., Sukuryadi, S., & Fatimaturrahmi, F. (2019). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.184>

Aulia, R. P., Prihatin, J., & Siswati, B. H. (2023). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (Bbl) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse. *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 11–17. <https://doi.org/10.31849/bl.v10i1.13435>

Aulya, R., Zulyusri., R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>

Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>

Azwira, A., Atiq, A., Puspa Hidasari, F., Yunitaningrum, W., & Triansyah, A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap hasil belajar shooting sepakbola. *Jurnal Porkes*, 6(1), 246–265. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.16742>

Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>

Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.

Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1–7. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/2790/1969>

Dwiyanti, N.K., Werang, B.R., Handayani, D. A. P. . (2024). ... *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 4(3), 416–423. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mpi.v4i3.75442>

Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>

Farikah, F. N., & Sukasih, S. (2024). Pengaruh Model Tgt Berbantuan Dakota Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri Jatisari. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).

Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>



- Ginting, E.V., Ginting, R.R., Hasibuan, R.J., Perangin, L. M. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(04), 407–416. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i04.778>
- Gunawan, ce. (2020). *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktik Mengolah Data Penelitian* (cetakan pe). Deepublish.
- Handayani, S., & Sholikhah, N. (2021). Pengaruh Antara Self Efficacy Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1373–1382. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.553>
- Hartati, Y., Husniati, H., & Rahmawati, R. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Flash Card dengan Strategi Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Materi Bangun Datar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 600–610. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3188>
- Hulfa, B. S., Maritasari, D. B., & Rodiyah, H. (2023). Penggunaan Media Flash Card Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dengan Hambatan Fungsional Belajar. *Journal On Education*, 06(01), 8988–8995.
- Ilmiah, J., Multidisipliner, K., Kamaruddin, S., Awaru, O. T., & Makassar, U. N. (2024). *Penerapan Metode Outdoor Lerning*. 8(6), 347–353.
- Ilyas. (2022). 158-Article Text-848-1-10-20220804. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran(JIEPP)*, 2(Nomor 1), 34–40.
- Imami, A., Karamoy, Y. K., & Nur Budiono, A. (2024). Efektivitas Konseling Individu dalam Menurunkan Kejemuhan Belajar Siswa. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 7(1), 28–36. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v7i1.2638>
- Imron, M. (2023). Media Kartu bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat. *Al-Kafaah: Journal of Arabic Language and Linguistics Education (ALLE)*, 1(2), 90–105. <https://ejournal.stainh.ac.id/index.php/kafaah>
- Indriani, N., Rodliyah, S., Agustina, E., & Yaqin, A. H. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Implementation of Flashcard Learning Media To Improve Mathematics Learning Outcomes of Class II Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Equation*, 6.
- Komalasari, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math terhadap Hasil Belajar Metematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 237–246. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1191>
- Lestari, M., & Sary, R. M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Berbantu Jam Sudut Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 212–229. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3143>
- Lumbanraja, L. H., & Daulay, S. (2018). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.24114/kjb.v6i1.10814>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mahendra, K. Z., Diah, N. R., Rizqiah, Utami, V. L., & Mahardi, H. (2024). Analisis Penilaian Teknik Tes Dan Non Tes Pada Kelas. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(5), 819–826.
- Mahmudi, A. (2006). Pembelajaran Kolaboratif [Collaborative learning]. *Fmipa Uny*, 1–11. <http://eprints.uny.ac.id/11996/1/PM - 57 Ali Mahmudi.pdf>
- Marcelina, S., Cahaya, S., Triana, Y., & Hartanto, T. J. (2024). *Peningkatan Keterampilan Psikomotor dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Direct Instruction berbantuan Praktikum pada Materi Pengukuran*. 8(3), 386–396.
- Matlani, & Khunaifi, A. Y. (2020). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003.



*Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), 81–102.

- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Noviana, N., Agustini, F., Gunarti, Y., & Listyarini, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(1), 4034–4043. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6758>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Ntobuo, N. . (2018). *Model Pembelajaran Kolaboratif Jire Toeri dan Aplikasi* (cetakan pe). Universitas Negeri Gorontalo (UNG) Press.
- Nurhanifah, A., & Dewi, R. P. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada Peserta Didik Kelas III SD. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1082. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3545>
- Nurhayati, A. (2024). *Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Kelompok B Di Kb Pertiwi Tahun Pelajaran 2022-2023*. 7(2), 13–21.
- Nurintiyas, P. W. (2020). Analisis Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SDN Demangan 2 Bangkalan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 538–543. <https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/viewFile/1090/407>
- Piliati, I., Daulay, M. I., & Witarsa, R. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 8555–8566. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5615>
- Popla, A., & Arini, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Konsep Ciri-Ciri Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen Ypkpm Ambon. *Biopendix: Jurnal Biologi, Pendidikan Dan Terapan*, 5(2), 82–88. <https://doi.org/10.30598/biopendixvol5issue2page82-88>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang*. 9.
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123–128. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i2.3097>
- Rahayu, S., Ritonga, P. S., Yenti, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Termokimia. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(2), 128. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i2.18585>
- Rahmadani, A., Khoiroh, F. S. H., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54–71.



<https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566>

Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>

Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637–4644. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761>

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Dampak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108>

Ridha, M.P., Sulistyowati, S., Rizal, S. U. (2025). Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media Quizizz terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas VI. *Jurnal Media Informatika* [Jumin], 6(2), 1494–1500. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jumin.v6i2.5669>

Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>

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>

Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Di Kelas Va SDN Lembursitu. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 224. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.669>

Sari, R. E., Agustin, F., Saleh, A., & Tesya, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal TUNAS*, 3(1), 169–173. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30645/jtunas.v3i1.49>

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>

Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>

Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 2(259), 1–2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>

Sitohang, H. A., & Sukmawarti. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1535–1543.

Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>

Sugiata, I. . (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan pe).

Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains.



*Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(3). <https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>

Trysna Dinata, F., & Rosyana, T. (2021). Analisis Validitas Reliabilitas Dan Indeks Kesukaran Pada Butir Soal Materi Barisan Dan Deret Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 683–690. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.683-690>

Tsalsabila, S. N., Aliyyah, R. R., Gunadi, G., & Subasman, I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 36–52. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.929>

Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.

Utami, I., Khansa, A. M., & Devianti, E. (2020). Analisis Pembentukan Karakter Siswa di SDN Tangerang 15. *Fondatia*, 4(1), 158–179. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.466>

Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60–66. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 566–576. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>

Wati, T. P. (2021). Peran Media Flashcard dalam Mengenalkan Menghitung Permulaan pada Anak Usia Dini. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 73–79. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v2i2.155>

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Yulianto, A. (2024). *Sikap dan Potensi Peserta Didik Serta Indikator Pengukurannya* (cetakan 1). Eureka Media Aksara.

Yusnaldi, E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Genre*, 15(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v15i1.4485>

Zahara, S., Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. 450–458.