

Analisis Minat Belajar Matematis Siswa SMA Swasta Al Washliyah 3 Medan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Wordwall

Nurhasanah¹, Afnaria², Isnaini Halimah Rambe³

Universitas Islam Sumatera Utara

Corresponding Author Nurhasanah, E-Mail: nurhasanahb953@gmail.com

Published: June, 2025

ABSTRACT

Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika masih cukup rendah yang berdampak pada hasil belajar siswa yakni pada ranah afektif. Siswa merasa kurang tertarik terhadap proses pembelajaran matematika yang berlangsung dikelas dikarenakan kurangnya variasi pembelajaran pada materi terutama pada materi matematika yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar matematis dan hasil belajar ranah afektif siswa SMA Swasta Al-Washliyah 3 Medan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Web Wordwall berdasarkan pada pencapaian indikator minat belajar matematis dan hasil belajar ranah afektif siswa. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan populasi seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 53 orang dan sampel yang digunakan adalah kelas XI R-1 yang berjumlah 30 orang. Instrumen penelitian ini berupa angket dengan teknis analisis data adalah analisis deskriptif berupa . Hasil pada minat belajar matematis siswa pada pre-angket yakni 68% dalam kategori cukup dan meningkat pada post-angket menjadi 80% dalam kategori tinggi, sehingga terbukti dapat meningkatkan minat belajar matematis siswa. Pada hasil belajar ranah afektif pada pre-angket yakni 67% dalam kategori cukup dan meningkat pada post-angket menjadi 84% dalam kategori tinggi yang menunjukkan bahwa Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Web Wordwall dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ranah afektif siswa dalam matematika.

Keywords: Minat Belajar Matematika, Hasil Belajar Ranah Afektif, Teams Games Tournament (TGT), Web Wordwall

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan dan berdirinya suatu negara karena terutama dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian paling terpadu dalam upaya peningkatan kualitas manusia, baik dari segi kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Wadah yang dipandang dan berfungsi sebagai penghasil sumber daya manusia yang berkualitas tinggi adalah Pendidikan.

Aristoteles (384 SM – 322 SM) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya mempersiapkan bekal kepada individu untuk pekerjaan yang layak. Tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyebutkan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Salah satu bidang pendidikan yang memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah pendidikan matematika. Pendidikan matematika merupakan kunci utama dari pengetahuan-pengetahuan lain yang dipelajari disekolah.

Namun pandangan setiap orang pada matematika beraneka ragam, sebagian ada yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan sebagian lagi memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Bagi yang menganggap matematika menyenangkan maka akan tumbuh motivasi dalam diri individu tersebut untuk mempelajari matematika lebih giat dan mendalam lagi serta menjadi optimis dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat menantang dalam pembelajaran matematika (Situmorang dalam Sihombing et al. 2021)

Minat belajar adalah daya tarik intrinsik yang memotivasi individu untuk mencari pengetahuan, menggali informasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Hidayat & Widjajanti dalam Sya'adah, Sutrisno, and Happy 2023) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan dari dalam diri siswa yang dapat membangkitkan semangat mereka untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur dengan melalui rasa suka, ketertarikan, perhatian dan memiliki keinginan untuk ikut terlibat dan mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang ada.

Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar, terutama dalam ranah afektif. Menurut (Zainudin 2019) Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar siswa, artinya ranah afektif sangat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui ketuntasan maka diperlukan evaluasi. Dalam dunia pendidikan evaluasi memegang peranan penting. Maka evaluasi pembelajaran dalam bentuk apapun sangat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik itu sendiri, termasuk evaluasi afektif.

Guru yang memahami minat belajar siswa dapat merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan serta membangkitkan semangat belajar sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang ingin dicapai. Sebaliknya, ketika minat belajar siswa diabaikan serta tidak memperhatikan ranah afektif siswa, siswa cenderung merasa bosan, frustrasi, atau bahkan kehilangan minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan efektivitas pendidikan, penting untuk mengidentifikasi minat belajar siswa dan ranah afektif siswa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dengan demikian, minat belajar bukan hanya menjadi kunci untuk kesuksesan akademis, tetapi juga merupakan fondasi untuk pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan (Zahirah, Devi, and Widyasari 2024).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah memilih model pembelajaran yang inovatif, yang dapat menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Contohnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe, *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran berkelompok dimana di dalam kelompok-kelompok belajar tersebut beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda antara satu sama lain.

Model pembelajaran TGT juga dapat berbantuan web interaktif seperti *Web Wordwall*. Menurut (Sari et al. 2020) Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat

berbagai jenis aktivitas pendidikan, seperti permainan, kuis, dan teka-teki. Selain itu, Wordwall memudahkan guru untuk merancang materi yang menarik dan interaktif.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis minat dan hasil belajar ranah afektif belajar siswa ditinjau dari pencapaian indikator minat belajar dan hasil belajar ranah afektif setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* berbantuan *Web Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Study participants

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari tahun 2025 di SMA Al Washliyah 3 Medan kelas IX tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX, yang berjumlah 53 siswa pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang digunakan adalah kelas XI R-1, yang terdiri dari 30 siswa.

Study organization

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu sebagaimana adanya, lalu menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati melalui data berbentuk angka. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental design, yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol (Hamsir, 2017). Bentuk pre-eksperimental design yang digunakan yaitu One Group Pretest–Posttest Design, di mana instrumen diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan dua kali tes: pretest berupa angket awal dan posttest berupa angket akhir.

Statistical analysis

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket minat belajar matematis siswa diadaptasi dari jurnal Larasati, Sutirna, dan Aini (2022), sedangkan angket hasil belajar ranah afektif berasal dari jurnal Saftari dan Fajriah (2019). Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan pengolahan datanya dilakukan menggunakan program Microsoft Excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Belajar Matematis Siswa kelas XI R-1 SMAS Al Washliyah 3 Medan

Tabel 1 Hasil Pre-Angket dan Post-Angket Minat Belajar Matematis Siswa

No	Indikator	Banyak Pertanyaan	Persentase Pre-Angket	Ket	Persentase Post-Angket	Ket
1	Rasa Senang	2	67%	Cukup	82%	Tinggi
2	Ketertarikan Untuk Belajar	4	71%	Cukup	81%	Tinggi
3	Menunjukkan Perhatian Saat Belajar	4	70%	Cukup	81%	Tinggi
4	Keterlibatan Dalam Belajar	1	63%	Cukup	73%	Cukup
Total		11	68%	Cukup	80%	Tinggi

Tabel 2 N-Gain Minat Belajar Matematis Siswa

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE BERDASARKAN INDIKATOR

No	Indikator	Post- Test(%)	Pre- Test(%)	Post Pre	-Skor (100-Pre)	IdealN Score	Gain
1	Rasa Senang	82	67	15	33	0.45	
2	Ketertarikan Belajar	81	71	10	29	0.34	
3	Menunjukan Perhatian Saat belajar	81	70	11	30	0.37	
4	Keterlibatan Dalam Belajar	73	63	10	37	0.27	
Mean		79.53	67.75	11.50	32.25	0.36	

Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa kelas XI R-1 SMAS Al-Washliyah 3 Medan

Tabel 3 Pre-Angket dan Post-Angket Hasil Belajar Ranah Afektif

No	Indikator	Banyak Pertanyaan	Persentase Pre-Angket	Ket	Persentase Post-Ket Angket	
1	Memiliki rasa minat mempelajari	4	62%	Cukup	85%	Tinggi
2	Memiliki rasa ingin tahu	2	61%	Cukup	72%	Cukup

3	Memiliki perhatian saat belajar	4	77%	Tinggi	92%	Tinggi
4	Memiliki rasa percaya diri dalam pemecahan masalah	3	64%	Cukup	82%	Tinggi
Total		13	67%	Cukup	84%	Tinggi

Tabel 4 Hasil N-Gain Hasil Belajar Ranah Afektif

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE BERDASARKAN INDIKATOR

No	Indikator	Post-Test(%)	Pre-Test(%)	Post Pre	Skor (100-Pre)	IdealN Score	Gain
1	Minat Mempelajari	85	62	23	38	0.61	
2	Rasa Ingin Tahu	72	61	11	39	0.28	
3	Perhatian Dalam Belajar	92	77	15	23	0.65	
4	Rasa Percaya Diri Dalam Pemecahan Masalah	82	64	18	36	0.50	
Mean		82.75	66.00	16.75	34.00	0.51	

Pembahasan

Minat Belajar Matematis Siswa

Tabel tersebut menunjukkan hasil survei yang mengukur empat indikator terkait minat belajar dengan total 11 pertanyaan. Dari data terlihat bahwa persentase rata-rata pre-angket mencapai 68%, sedangkan post-angket mengalami peningkatan menjadi 80%. Indikator “Rasa Senang” dan “Keterlibatan Dalam Belajar” menunjukkan kenaikan yang signifikan, masing-masing dari 67% menjadi 82% dan 63% menjadi 73%. Sementara itu, “Ketertarikan untuk Belajar” dan “Menunjukkan Perhatian Saat Belajar” masing-masing meningkat dari 71% dan 70% menjadi 81%. Peningkatan ini menandakan peningkatan yang positif dalam pengalaman belajar peserta, yang tercermin pada peningkatan nilai dari kategori "Cukup" ke "Tinggi" setelah angket.

Setelah melakukan analisis data dari pre-angket dan post-angket, peneliti melanjutkan dengan uji N-Gain, N-Gain Score dihitung dari empat indikator utama, yaitu Rasa Senang, Ketertarikan Belajar, Perhatian Saat Belajar, dan Keterlibatan Dalam Belajar. Berikut adalah hasil perhitungan yang menunjukkan perubahan antara Post-Test dan PreTest, serta skor ideal dan N-Gain Score untuk setiap indikator:

- Rasa Senang : Skor Post-Test 82, Pre-Test 67, dengan selisih 15, menghasilkan N-Gain Score sebesar 0.45 dalam kategori sedang.

- b. Ketertarikan Belajar : Skor Post-Test 81, Pre-Test 71, selisih 10 ini memberikan N-Gain Score sebesar 0.34 dalam kategori sedang.
- c. Perhatian Saat Belajar : Skor Post-Test 81 dan Pre-Test 70 menunjukkan selisih 11, dengan N-Gain Score mencapai 0.37 dalam kategori sedang.
- d. Keterlibatan Dalam Belajar : Skor Post-Test 73 dan Pre-Test 63 menghasilkan selisih 10 dan N-Gain Score sebesar 0.27 dalam kategori rendah.

Dengan N-Gain Score keseluruhan sebesar 0.36, ini termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar matematis siswa.

Hasil Belajar Ranah Afektif

Secara total, terdapat 13 pertanyaan dengan persentase pre-angket sebesar 67%, dinyatakan cukup, dan meningkat menjadi 84% pada post-angket dengan kategori tinggi. Peningkatan signifikan terlihat pada indikator “memiliki rasa minat belajar” yang meningkat dari 62% menjadi 85% dan “memiliki perhatian saat belajar” yang meningkat dari 77% menjadi 92%. Indikator lain, meskipun menunjukkan peningkatan, tetap berada dalam kategori cukup, yaitu "memiliki rasa ingin tahu" dan "memiliki rasa percaya diri dalam memecahkan masalah" dengan persentase akhir masing-masing 72% dan 82%. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam hasil belajar ranah afektif belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Web Wordwall* yang dilakukan.

Setelah melakukan analisis data dari pre-angket dan post-angket, peneliti melanjutkan dengan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar ranah afektif siswa. N-Gain Score dihitung dari empat indikator utama dari hasil belajar ranah afektif, yaitu indikator minat mempelajari, rasa ingin tahu, perhatian dalam belajar, rasa percaya diri dalam pemecahan masalah. Berikut adalah hasil perhitungan yang menunjukkan perubahan antara Post-Test dan Pre-Test, serta skor ideal dan N-Gain Score untuk setiap indikator:

- a. Minat Mempelajari : Skor Post-Test 85, Pre-Test 62, dengan selisih 23, menghasilkan N-Gain Score sebesar 0.61 dalam kategori sedang.
- b. Rasa Ingin Tahu : Skor Post-Test 72, Pre-Test 61, selisih 11 ini memberikan N-Gain Score sebesar 0.28 dalam kategori rendah.
- c. Perhatian Dalam Belajar : Skor Post-Test 92 dan Pre-Test 77 menunjukkan selisih 15, dengan N-Gain Score mencapai 0.65 dalam kategori sedang.
- d. Rasa Percaya Diri Dalam Pemecahan Masalah : Skor Post-Test 82 dan Pre-Test 64 menghasilkan selisih 18 dan N-Gain Score sebesar 0.50 dalam kategori sedang.

Dengan N-Gain Score keseluruhan sebesar 0.51, ini termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar ranah afektif siswa.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Web Wordwall telah terbukti meningkatkan minat belajar matematis siswa, yang ditunjukkan oleh beberapa indikator. Secara keseluruhan, persentase minat belajar meningkat dari kategori "Cukup" sebesar 68% pada pra-angket menjadi kategori "Tinggi" dengan 80% pada pasca-angket. Selain itu, terdapat peningkatan N-Gain Score sebesar 0.36, yang berada dalam kategori "Sedang", menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar. Pencapaian indikator minat belajar matematis setelah mengikuti pembelajaran TGT mencakup: rasa senang yang meningkat dari 67% menjadi 82%, ketertarikan belajar dari 71% menjadi 81%, perhatian saat belajar dari 70% menjadi 81%, dan keterlibatan dalam belajar dari 63% menjadi 73%. Semua data ini mengindikasikan keberhasilan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam meningkatkan minat siswa

Persentase hasil belajar ranah afektif siswa mengalami peningkatan dari kategori "Cukup" pada pra-angket (67%) menjadi kategori "Tinggi" pada pasca-angket (84%). Kedua, terdapat peningkatan N-Gain Score sebesar 0.51 yang termasuk dalam kategori "Sedang", menandakan keberhasilan model pembelajaran ini dalam meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik. Selain itu, rincian pencapaian indikator hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran ini juga menunjukkan tren positif, di mana indikator minat belajar meningkat dari 62% menjadi 85%, rasa ingin tahu dari 61% menjadi 72%, perhatian saat belajar dari 77% menjadi 92%, dan rasa percaya diri dalam pemecahan masalah dari 64% menjadi 82%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh Web Wordwall menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam ranah afektif siswa.

Dengan demikian, Hasil akhir menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar matematis siswa yakni dengan N-Gain Score keseluruhan sebesar 0.36 dengan kategori sedang dan pada hasil belajar ranah afektif juga menunjukkan peningkatan yang signifikan yakni dengan N-Gain Score keseluruhan sebesar 0.51 dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Hamsir. 2017. "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 1 Turatea Kabupaten Jenepono." *Jurnal Penelitian dan Penalaran* Vol.4(No.2): 735.

Larasati, Dias Ayu, Sutirna, and Indrie Noor Aini. 2022. "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5(4): 1015–22. doi:10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022.

Saftari, Maya, and Nurul Fajriah. 2019. "Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skalas Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar." *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 7(1): 71–81. doi:10.35438/e.v7i1.164.

Hamsir. 2017. "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri

1 Turatea Kabupaten Jeneponto.” *Jurnal Penelitian dan Penalaran* Vol.4(No.2): 735.

Larasati, Dias Ayu, Sutirna, and Indrie Noor Aini. 2022. “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5(4): 1015–22. doi:10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022.

Saftari, Maya, and Nurul Fajriah. 2019. “Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar.” *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 7(1): 71–81. doi:10.35438/e.v7i1.164.

Sari, Waliyyu Friska, Yeni Permata Sari, Sheny Ayu Hazari, Fakultas Keguruan, and Universitas Sriwijaya Palembang. 2020. “Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di SD Negeri 27 Palembang.”

Sihombing, Susi, Hizkia Ronaldus Silalahi, Jonas Ramza Sitinjak, and Hardi Tambunan. 2021. “Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan.” *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)* 4(1): 41–55. doi:10.31539/judika.v4i1.2061.

Sya’adah, Umi, Sutrisno Sutrisno, and Nurina Happy. 2023. “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa.” *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 14(2): 147–58. doi:10.26877/aks.v14i2.15073.

Zahirah, Athaya Azanis, Wika Soviana Devi, and Nurbaiti Widyasari. 2024. “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMA Daarul Khoir Nglipar.” : 1724–29.

Zainudin. 2019. “ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek hasil belajar peserta didik.” *Sustainability (Switzerland)* 11(1): 1–17. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ah> https://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.