

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi PGSD, Fakultas Komputer Dan Pendidikan
Skripsi
Nurul Latifah
134211007

**PENGARUH MODEL STAD BERBANTUAN HOUSE GAME ANIMAL
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran STAD dengan berbantuan *House Game Animal* terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (quasi eksperimen research). Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu dengan teknik purposive sampling. Sedangkan populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Harjosari 01, kemudian sampelnya yaitu kelas IV A yang berjumlah 23 siswa dan kelas IV B yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu dengan menggunakan angket, observasi, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang terdiri dari uji independent sample t-test serta uji regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil : (1) Terdapat adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa dengan model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Devision)* dengan berbantuan Alat Peraga *House Game Animal*. Hal ini terbukti dengan nilai sig hitung sebesar $0,003 < 0,05$, yang mengindikasikan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). (2) Penggunaan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Devision)* dengan berbantuan Alat Peraga *House Game Animal* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai perolehan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ dan nilai thitung sebesar $8.269 > t_{tabel} 2,069$. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Devision)* dengan berbantuan Alat Peraga *House Game Animal* terdapat perbedaan yang signifikan dan pengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: STAD, alat peraga, alat peraga *House Game Animal*, minat belajar siswa

Ngudi Waluyo University
PGSD Study Program, Faculty of Computers and Education
Thesis, 23 March 2025
Nurul Latifah
134211007

**THE EFFECT OF ANIMAL GAME HOUSE-ASSISTED STAD MODEL ON
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING INTERESTS**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the STAD learning model assisted by House Game Animal on students' learning interest. The type of research used is a quasi-experimental research. The technique used in sampling is the purposive sampling technique. While the population in this study were all fourth grade students of SD Negeri Harjosari 01, then the sample was class IVA which consisted of 23 students and class IV B which consisted of 29 students. The data collection technique used is by using questionnaires, observation, structured interviews and documentation. The data analysis techniques used are validity tests, reliability tests, difficulty level tests, distinguishing power tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests consisting of independent sample t-tests and simple linear regression tests. This research shows the results: (1) There is a significant difference in students' learning interest with the STAD (Student Teams Achievement Division) learning model with the help of House Game Animal props. This is proven by the calculated sig value of $0.003 < 0.05$, which indicates rejection of the null hypothesis (H_0) and acceptance of the alternative hypothesis (H_a). (2) The use of the STAD (Student Teams Achievement Division) learning model with the help of House Game Animal props has a significant influence on students' interest in learning. This is proven by the obtained significance value of $0.000 < 0.005$ and the tcount value of $8,269 > t_{table} 2.069$. The conclusion in this research is that the STAD (Student Teams Achievement Division) learning model with the help of House Game Animal props has significant differences and influence in increasing students' interest in learning.

Keywords: *STAD, Props, House Game Animal Props, Student Learning Interest*