



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

SKRIPSI

Oleh

NURUL LATIFAH

134211007

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

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

Disusun Oleh:

Nurul Latifah

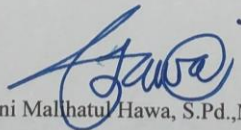
134211007

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing setra telah diperkenankan untuk
dijikan

Ungaran, 21 Maret 2025

Dosen Pembimbing



Anni Malhatul Hawa, S.Pd.,M.Pd.

NIDN.0631039001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul

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

oleh:

NURUL LATIFAH
134211007

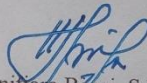
**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Skripsi Program Studi S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas
Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Senin

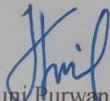
Tanggal : 24 Maret 2025

Tim Penguji :
Ketua Penguji



Hesti Yunitara Rizqi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0614069403

Penguji 1



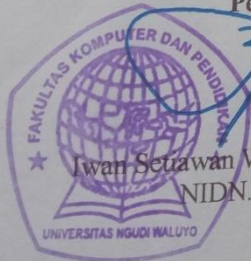
Kartika Yuni Purwanti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0623069201

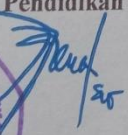
Penguji 2



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001

**Dekan Fakultas Komputer dan
Pendidikan**




Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom
NIDN. 0614077901

Ka.Prodi PGSD



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Latifah
NIM : 134211007
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi berjudul “ Pengaruh Model STAD Berbantuan *House Game Animal* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar “ adalah karya ilmiah asli dan belum pernah dijadikan untuk mendapatkan gelar akademi apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya saya murni yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 23 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Nurul Latifah

NIM.134211007

KESEDIAAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Latifah
NIM : 134211007
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas : Komputer Dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Skripsi : Pengaruh Model STAD (*Student Teams Achievement Division*) Berbantuan Alat Peraga *House Game Animal* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti/pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak UNIVERSITAS NGUDI WALUYO, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 23 Maret 2025



Nurul Latifah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

مَنْ سَارَ عَلَى الدَّرْبِ وَصَلَ

“Barang siapa yang berjalan pada jalannya maka dia akan mendapatkannya”

-KH Usman Mansur-

PERSEMBAHAN

1. Bapak dan ibu yang selalu membimbing dan melantunkan doa untuk usaha saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
2. Kedua mas saya yang selalu mendukung untuk setiap langkah saya dalam menyelesaikan kuliah
3. Adik saya yang selalu menjadi pendengar tentang semua keluh kesah saya dalam mengerjakan tugas akhir

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

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pengaruh Model STAD (*Student Teams Achievement Division*) Berbantuan Alat Peraga *House Game Animal* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” ini dapat dikerjakan dan disusun sebaik mungkin.

Penyusunan laporan penelitian ini dilaksanakan sebagai pemenuhan kewajiban menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Ngudi Waluyo. Kelancaran kegiatan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu:

1. Rektor Universitas Ngudi Waluyo, Dr. Subyantoro, M.Hum., yang telah memungkinkan saya mendapatkan pendidikan yang baik dan lulus sarjana di sini.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo.
3. Ibu Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi sekaligus Dosen Pembimbing yang mana sudah memberikan masukan, motivasi, nasihat dan petunjuk sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
4. Seluruh pengajar program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Ilmu Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo atas pembelajaran dan wawasan kuliahnya yang bermanfaat.
5. Bapak Susi Hartono, S.Pd.,M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Harjosari 01 yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di SDN Harjosari 01
6. Kedua orang tua yang tidak ada hentinya memanjatkan doa yang tulus untuk kesuksesan anaknya.
7. Mas dan Adik saya yang selalu memberikan semangat sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Rekan rekan mahasiswa yang telah memberikan masukan dan dorongan sehingga Penelitian Skripsi ini dapat dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
9. Pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan atas bantuan serta doanya yang telah membantu penyelesaian Penelitian Skripsi ini.
10. Terakhir, penulis mengucapkan terimakasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan impian yang tinggi, namun sering kali sulit ditebak isi pikiran dan hati. Terimakasih kepada penulis skripsi ini yaitu diriku sendiri, Nurul Latifah. Anak perempuan yang melangkah menuju 23 tahun yang memilih bekerja sambil kuliah dan mampu dititik ini. Terimakasih telah terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadikan. Terimakasih karena berani menjadi dirimu sendiri. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kau ambil. Atas semua pencapaian yang mungkin tak dirayakan orang lain. Walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan semesta berikan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kamu dapatkan, jangan pernah lelah berusaha, rayakan apapun dalam dirimu. Semoga langkah dari kaki kecilmu selalu diperrkuat dan dikelilingi oleh orang-orang yang hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Relevan.....	10
2.2 Kerangka Teoritis.....	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	30
2.4 Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Populasi dan Sampel.....	35
3.3 Variabel Penelitian.....	36
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.5 Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Perbedaan Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran STAD Berbantuan <i>House Game Animal</i>	48
4.2. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>STAD</i> Berbantuan alat peraga <i>House Game Animal</i> Terhadap Minat Belajar Siswa	52
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Angket Minat Belajar Siswa	5
Tabel 2 1 Indikator Minat Belajar	28
Tabel 3 1 Desain Penelitian	35
Tabel 3.3 Kisi –Kisi Angket Minat Belajar Siswa	37
Tabel 3.4 Kriteria Penskoran Soal Observasi Minat Belajar Siswa	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	38
Tabel 3.6 Kriteria Pensekoran Soal	39
Tabel 3.7 Koefisien Validitas Butiran Pernyataan	40
Tabel 3.8 Uji Valid/Tidak Valid Soal Uji Coba	41
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Soal Valid /Tidak Valid.....	41
Tabel 3.10 Kriteria Reliabilitas	42
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	42
Tabel 3.12 Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	43
Tabel 3.13 Kriteria Daya Pembeda	44
Tabel 3.14 Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba	44
Tabel 3.15 Uji Normalitas	45
Tabel 3.16 Uji Homogenitas	46
Tabel 4.1 Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	48
Tabel 4.2 Hasil Angket Observasi Minat Belajar Siswa	49
Tabel 4.3 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	54
Tabel 4.4 Uji Regresi Linear Sederhana	52
Tabel 4.5 Uji Regresi Linear Sederhana Model <i>Summary</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	32
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara	63
Lampiran 2 Kisi Kisi Uji Coba	65
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Uji coba.....	68
Lampiran 4 Lembar Jawaban Siswa	70
Lampiran 5 Hasil Data Instrumen Uji Coba	72
Lampiran 6 Hasil Output Uji Valid/Tidak Valid dan Reliabilitas Instrumen Uji Coba	73
Lampiran 7 Kisi Kisi Observasi Studi Pendahuluan.....	75
Lampiran 8 Lembar Studi Pendahuluan.....	76
Lampiran 9 Rubrik Penilaian	78
Lampiran 10 Lembar Jawaban Siswa	81
Lampiran 11 Hasil Data Studi Pendahuluan	83
Lampiran 12 Kisi Kisi Observasi	86
Lampiran 13 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa	87
Lampiran 14 Rubrik Penilaian Observasi Belajar Siswa	89
Lampiran 15 Lembar Jawaban Siswa	92
Lampiran 16 Hasil Lembar Observasi Siswa.....	94
Lampiran 17 Kisi Kisi Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran.....	97
Lampiran 18 Lembar Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran.....	98
Lampiran 19 Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran 20 Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran	103
Lampiran 21 Kisi Kisi <i>Pretest</i>	107
Lampiran 22 Lembar Pernyataan <i>Pretest</i>	108
Lampiran 23 Rubrik Penilaian Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	110
Lampiran 24 Hasil <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar.....	115
Lampiran 25 Modul Ajar	118
Lampiran 26 Hasil LKPD Siswa.....	146
Lampiran 27 Kisi Kisi <i>Posttest</i>	149
Lampiran 28 Pernyataan <i>Posttest</i>	150

Lampiran 29 Rubrik Penilaian <i>Posttest</i>	152
Lampiran 30 Lembar jawaban siswa.....	153
Lampiran 31 Hasil <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar	157
Lampiran 32 Hasil Output Uji Analisis	161
Lampiran 33 Dokumentasi.....	164
Lampiran 34 Media <i>House Game Animal</i>	167
Lampiran 35 <i>Lembar Validator</i>	168
Lampiran 36 <i>Ethical Clearance</i>	207
Lampiran 37 Surat Keterangan telah melakukan penelitian	208
Lampiran 38 Surat HKI.....	209
Lampiran 39 Lookbook.....	210
Lampiran 40 Biodata.....	216