

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 PGSD, Fakultas Komputer dan
Pendidikan Tugas Akhir, Februari 2025
Siska Meliana
137232013

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS BASED GAMES*
TOURNAMEN BERBANTUAN MEDIA ROLLER COASTER
TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA SDN 02 GUNUNGSARI**

ABSTRAK

Minat membaca merupakan salah satu factor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Namun, rendahnya minat membaca di kalangan siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian. Penulis ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Temas Games Tournamen berbantuan media roller coaster terhadap minat membaca siswa kelas II di SDN 02 Gunungsari. Penulisan ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group desain. Sampel penulisan terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media roller coaster, dan kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi angket minat membaca, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penulisan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam minat membaca siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji test yang menunjukkan nilai $\text{sig.} < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Penggunaan media roller coaster dalam model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi antar siswa dan mendorong rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi bacaan.

Ngudi Waluyo University
S1 PGSD Program, Faculty of Computers and Education
Tugas Akhir, Februari, 2025
Siska Meliana
137232013

***THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING
MODEL ASSISTED BY ROLLER COASTER MEDIA ON THE READING
INTEREST OF STUDENTS AT SDN 02 GUNUNGSARI***

ABSTRACT

Abstract: Reading interest is one of the key factors in improving student's learning quality. However, the low reading interest among elementary school students remains a problem that needs attention. This study aims to analyse the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Roller Coaster media on the reading interest of fifth-grade students at SDN 02 Gunungsari. The research employs a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research sample consists of two classes: an experimental class that received learning using the TGT model assisted by Roller Coaster media, and a control class that used conventional learning methods. The instruments used include a reading interest questionnaire, observation, and interviews. Data were analysed using descriptive and inferential statistical test. The results indicate a significant increase in students reading interest in the experimental class compared to the control class. This is evidenced by the t-test result showing a sig. <0.05, meaning there is a significant difference between the two groups. The use of Roller Coaster media in the TGT model creates a more enjoyable learning environment, enhances student interaction, and fosters greater curiosity toward reading materials.

.

