

**MINAT BELAJAR IPAS SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN QUIZWHIZZER DI SDN
02 NEGERI BUMI PUTERA**

Dian Fitri Handayani

2021143097

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa kelas V SDN 02 Negeri Bumi Putera dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QuizWhizzer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi terhadap kegiatan belajar seluruh siswa dan guru kelas V, serta wawancara mendalam dengan 10 siswa terpilih dan guru kelas. Indikator minat belajar meliputi perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan QuizWhizzer dapat meningkatkan minat belajar siswa pada keempat indikator tersebut. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian terhadap penjelasan guru, ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif, perasaan senang saat mengikuti permainan berbasis digital, serta keterlibatan aktif dalam diskusi dan kompetisi kelompok. Dengan demikian, model TGT berbantuan QuizWhizzer dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Kata kunci: Minat belajar, IPAS, *Teams Games Tournament* (TGT), QuizWhizzer, pembelajaran interaktif