

PENGARUH PERMAINAN BINGO HEWAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III DI SD NEGERI 040570 TIGABINANGA T.A 2025/2026

THE EFFECT OF ANIMAL BINGO GAMES ON LEARNING INTEREST OF GRADE III STUDENTS AT SD NEGERI 040570 TIGABINANGA T.A 2025/2026

Rehna Sri Talenta Br Ginting¹, Rupina Magdalena br Tarigan².
Universitas Quality. Jl. Ngumban Surbakti NO.18. Medan Selayang. Sumut
rupinamagdalenabratarigan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) untuk mengetahui minat belajar siswa tanpa menggunakan permainan Bingo Hewan di kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga. (2) Untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan permainan Bingo Hewan di kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga. (3) Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan permainan Bingo Hewan terhadap minat belajar siswa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan permainan edukatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui permainan Bingo Hewan. Pada penelitian ini sampel yang digunakan 28 siswa. Alat pengumpulan data pada penelitian ini berbentuk angket berjumlah 20 pernyataan. Teknik analisis data menggunakan uji-t, sebelumnya data tersebut di uji prasyarat dengan uji normalitas. Setelah melakukan analisis data nilai minat belajar siswa diperoleh nilai yang signifikan, dimana (1) minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga tanpa menggunakan permainan Bingo Hewan diperoleh nilai rata-rata 47,38 dengan kriteria rendah, (2) minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga dengan menggunakan permainan Bingo Hewan diperoleh nilai rata-rata 87,38 dengan kriteria tinggi, (3) Berdasarkan hasil uji-t, diketahui nilai thitung sebesar 52,806. Sedangkan nilai ttabel yaitu sebesar 1,703. Maka nilai thitung > ttabel ($52,806 > 1,703$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan bingo hewan terhadap minat belajar siswa kelas III di SD Negeri 040570 Tigabinanga T.A 2025/2026.

Kata Kunci : Minat Belajar, Permainan Bingo Hewan,

ABSTRACT

This study aims to determine (1) to determine students' learning interest without using the Animal Bingo game in class III of SD Negeri 040570 Tigabinanga. (2) To determine students' learning interest by using the Animal Bingo game in class III

of SD Negeri 040570 Tigabinanga. (3) To determine the significant effect of using the Animal Bingo game on students' learning interest. The background of this study is the low interest in learning of students caused by the use of learning methods that are less varied and have not actively involved students in the learning process. Therefore, it is necessary to use educational games that can increase students' learning interest, one of which is through the Animal Bingo game. In this study, the sample used was 28 students. The data collection tool in this study was a questionnaire totaling 20 statements. The data analysis technique used the t-test, previously the data was tested for prerequisites with a normality test. After analyzing the data, the students' learning interest scores obtained significant values, where (1) the learning interest of third-grade students of SD Negeri 040570 Tigabinanga without using the Animal Bingo game obtained an average value of 47.38 with low criteria, (2) the learning interest of third-grade students of SD Negeri 040570 Tigabinanga using the Animal Bingo game obtained an average value of 87.38 with high criteria, (3) Based on the results of the t-test, it is known that the t- count value is 52.806. While the t-table value is 1.703. So the t-count value > t-table ($52.806 > 1.703$) so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means there is a significant influence of the use of animal bingo games on the learning interest of third-grade students at SD Negeri 040570 Tigabinanga in the 2025/2026 academic year

Keywords: Learning Interest, Animal Bingo Game.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap yang sangat penting dalam membentuk karakter dan fondasi keterampilan hidup siswa. Pada usia seolah dasar, siswa tidak hanya mempelajari materi akademik, tetapi juga mengalami perkembangan sosial-emosional yang signifikan. Hal ini menunjukkan fungsi pendidikan yang dapat meningkatkan kesejahteraan, karena orang yang berpendidikan dapat terhindar dari kebodohan dan kemiskinan.

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih positif dan antusias ketika mengikuti kelas dan berprestasi lebih baik secara akademis. Minat belajar yang tinggi akan mempengaruhi motivasi intrinsik siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan banyak siswa yang menunjukkan kurangnya minat belajar sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan rendahnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran serta hasil akademik yang

kurang memuaskan. Keadaan tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak menarik dan monoton sehingga membuat siswa cepat bosan, sulit berkonsentrasi dan kurang termotivasi. Terutama pembelajaran berlangsung dalam waktu yang lama dengan metode ceramah.

Minat belajar siswa di sekolah dasar seringkali menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan akademik dan pengembangan keterampilan. Salah satu metode yang efektif untuk mendukung perkembangan emosional siswa. Penelitian oleh Suyadi dan Selamat (2020:155) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan siswa berkolaborasi, berkomunikasi, serta mengelola emosi mereka. Hal ini juga diperkuat oleh temuan Nurhadi (2018:34) yang menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas permainan edukatif cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Meskipun manfaat permainan edukatif telah diakui dalam berbagai penelitian, banyak sekolah dasar masih belum mengintegrasikan metode ini secara optimal ke dalam kurikulum mereka. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pelatihan bagi guru, keterbatasan sumber daya, dan fokus yang lebih besar pada pencapaian akademik formal. Banyak guru mungkin menghadapi tantangan dalam menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran, seperti kekurangan materi, waktu yang terbatas, atau kurangnya dukungan dari manajemen sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian Pengaruh Permainan Bingo Hewan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III di SD Negeri 040570 Tigabinanga, Kecamatan Tigabinanga, Kabupaten Karo. Yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga sebanyak 28 siswa.

Pengambilan sampel pada penelitian dilakukan dengan metode teknik sampling total dimana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Mengingat jumlah populasi yang terlalu kecil atau sedikit yang berjumlah 28 siswa, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu Teknik Total. Oleh karena itu, yang menjadi sampel penelitian ini adalah 28 siswa.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimental, yaitu jenis

penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab- akibat antara variabel independen(bebas) dan variabel dependen(terikat) dengan cara memberikan perlakuan atau intervensi tertentu. Penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest–Posttest.

Pada penelitian, instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan angket. Uji hipotesis dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun pasangan hipotesis yang akan diuji. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai thitung dan nilai ttabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jika nilai thitung $>$ ttabel maka tolak H_0 dan terima H_1 atau ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan bingo hewan terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga T.A 2025/2026. Jika nilai thitung $<$ ttabel. maka terima H_0 dan tolak H_1 atau tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan bingo hewan terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga T.A 2025/2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest*, yaitu satu kelompok siswa yang diberikan pengukuran awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan bingo hewan, dan selanjutnya diberikan pengukuran akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Minat Belajar Siswa Kelas III Sebelum Menggunakan Permainan Bingo Hewan

Sebelum peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan bingo hewan, terlebih dahulu peneliti memberikan angket pretest minat belajar kepada siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga Tahun Ajaran 2025/2026. Pemberian pretest ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa sebelum diterapkannya permainan bingo hewan dalam proses pembelajara. Berdasarkan data hasil pretest tersebut, skor minat belajar siswa kemudian dikelompokkan ke dalam kategori minat belajar untuk memudahkan analisis. Pengelompokan kategori minat belajar siswa sebelum diterapkan permainan bingo hewan disajikan pada Tabel 4.1 berikut

Tabel 4.1 Kategori Skor Minat Belajar Siswa Kelas III (Pretest)

Rentan Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
73,33-100	Tinggi	0	0%
44,67-73,32	Sedang	22	79%
20,00-44,67	Rendah	6	21%
Total		28	100%

Berdasarkan Tabel diatas diketahui bahwa minat belajar siswa kelas III sebelum diterapkan permainan bingo hewan sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 22 siswa (79%), sedangkan 6 siswa (21%) berada pada kategori rendah. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori minat belajar tinggi pada saat pretest. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum perlakuan masih belum optimal dan perlu ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan keaktifan siswa. Hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata pretest minat belajar siswa sebesar 47,29. Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori minat belajar rendah, yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas III SD

Minat Belajar Siswa Kelas III Setelah Menggunakan Permainan Bingo Hewan

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan bingo hewan, peneliti memberikan angket posttest minat belajar kepada siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga Tahun Ajaran 2025/2026. Pemberian angket posttest ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa permainan bingo hewan dalam proses pembelajaran bingo hewan disajikan pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Kategori Skor Minat Belajar Siswa Kelas III (Posttest)

Rentan Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
73,33-100	Tinggi	28	100%
44,67-73,32	Sedang	0	0%
20,00-44,67	Rendah	0	0%

Berdasarkan tabel diatas terlihat perbedaan hasil sebelum dan sesudah terhadap skor

minat siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa seluruh siswa yang berjumlah 28 orang memiliki minat dengan rentang tinggi. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata posttest minat belajar siswa sebesar 87,38. Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori minat belajar tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan setelah diterapkan permainan bingo hewan

Uji Prasyarat Data

Uji Normalitas Data

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data hasil angket minat belajar siswa memiliki pola sebaran yang normal atau tidak. Hal ini penting karena uji normalitas merupakan salah satu syarat utama sebelum data dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik. Dengan kata lain, apabila data berdistribusi normal, maka data tersebut layak untuk dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis parametrik. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors. Kriteria pengujiannya adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai L_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan nilai L_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas terhadap data hasil belajar siswa, kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga Tahun Ajaran 2025/2026 dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.3 Uji Normalitas Data

Normalitas	Pretest	Posttest	Kesimpulan
n	28	28	Data Berdistribusi Normal Dikarenakan nilai L_{hitung} lebih kecil dari nilai L_{tabel}
Rata-rata	47,38	87,38	
Std.dev	3,58	3,32	
L_{hitung}	0,146	0,157	
L_{tabel}	0,166	0,166	

Uji Hipotesis (uji-t)

Setelah diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t (t-test). Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan bingo hewan terhadap

minat belajar siswa kelas III di SD negeri 040570 Tigabinanga T.A 2025/2026. Adapun pengujian hipotesis ini dibantu dengan aplikasi ms excel 2010 dengan pengujian *t-Test: Paired Two Sample for Means*. Sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4 Interpretasi Output Uji t menggunakan MS Excel 2010

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	47,38095238	87,38095238
Variance	12,83715461	10,99353322
Observations	28	28
Pearson Correlation	0,326813297	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	27	
t Stat	52,80648246	
P(T<=t) one-tail	4,34026E-29	
t Critical one-tail	1,703288446	
P(T<=t) two-tail	8,68051E-29	
t Critical two-tail	2,051830516	

Berdasarkan hasil output uji-t menggunakan Microsoft Excel 2010, diketahui nilai thitung (*t Stat*) sebesar 52,806. Sedangkan nilai ttabel (*t Critical one-tail*) yaitu sebesar 1,703. Maka nilai thitung > ttabel ($52,806 > 1,703$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan bingo hewan terhadap minat belajar siswa kelas III di SD negeri 040570 Tigabinanga T.A 2025/2026.

Pembahasan

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan bingo hewan, nilai rata-rata posttest minat belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 87,38 dengan simpangan baku 3,32, yang berada pada kategori tinggi. Seluruh siswa (100%) menunjukkan minat belajar tinggi setelah mengikuti pembelajaran. Nilai rata-rata selisih (gain) sebesar 40,00 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar yang besar dan merata dibandingkan dengan kondisi awal siswa.

Pemerolehan hasil minat belajar tersebut diperkuat oleh hasil uji-t berpasangan (paired sample t-test). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai thitung = 52,806 dan ttabel = 1,703

sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 tanpa menggunakan permainan bingo hewan diperoleh nilai rata-rata sebesar 47,38 pada kategori minat belajar rendah.
2. Minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 dengan menggunakan permainan bingo hewan diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,38 pada kategori minat belajar tinggi.
3. Ada pengaruh yang signifikan pengaruh yang signifikan penggunaan permainan bingo hewan terhadap minat belajar siswa kelas III di SD negeri 040570 Tigabinanga T.A 2025/2026 dilihat dari peningkatan minat belajar sebesar 47,38 poin dari nilai rata-rata awal yaitu 87,38 dan perolehan nilai thitung > ttabel ($52,806 > 1,703$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2021. *Media Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media. Fathurrohman, P. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gozali, A. 2020. *Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator, dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Litnus.
- Hasbullah. 2019. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. Hosnan, *Dasar Nusantara*, 8(1), 55–63.
- Sani, R.A. 2020. *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Bumi Aksara. Sanjaya, W. 2020. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan. 2022. *Pengajaran yang Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya . Siregar, R & Lubis, R. (2021). Pengaruh Media Permainan Edukatif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3456-3464.
- Slameto. 2020. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2020. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2020. *Permainan Edukatif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2020. *Landasan Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2019. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.