

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

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. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, rasa senang, keterlibatan aktif, dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Bingo Hewan efektif digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Minat Belajar, Permainan Bingo Hewan, Siswa Kelas III

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

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. Students show increased attention, enjoyment, active involvement, and interest in participating in learning. Thus, it can be concluded that the Animal Bingo game is an effective alternative learning medium to increase elementary school students' learning interest.

Keywords: *Learning Interest, Animal Bingo Game, Third Grade Students*