

Penerapan metode pembelajaran interaktif melalui game bingo untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 MIN 10 Blitar

Iqlima Nia Ayu Pawestri

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: iqlimaniaap@gmail.com

Kata Kunci:

Pembelajaran interaktif, minat belajar, bingo, metode pembelajaran, inovatif

Keywords:

Interactive learning, learning interest, bingo, learning methods, innovative

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di MIN 10 Blitar diketahui bahwa metode yang digunakan untuk proses pembelajaran masih monoton yaitu menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik banyak yang bosan dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan minat belajar peserta didik di Kelas 3 RA Kartini melalui penerapan metode pembelajaran interaktif. Upaya ini dilakukan dengan menggunakan media permainan bingo yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Qur'an Hadist. Penerapan metode interaktif ini juga bertujuan untuk

melatih kreativitas dan inovasi guru dalam mengelola pembelajaran Qur'an Hadist agar lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam penulisan artikel ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendapatkan hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif melalui game bingo dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas 3 RA kartini MIN 10 Blitar

ABSTRACT

Based on the observations I made at MIN 10 Blitar, it is known that the method used for the learning process is still monotonous, namely using the lecture method so that many students are bored and do not participate in the learning process. The purpose of this study is to improve and increase students' interest in learning in Class 3 RA Kartini through the application of interactive learning methods. This effort is carried out by using bingo game media which is expected to increase student involvement and understanding in the subject of Qur'an Hadith. The application of this interactive method also aims to train teachers' creativity and innovation in managing Qur'an Hadith learning to make it more interesting, fun, and relevant to students' needs. In writing this article using the Classroom Action Research Method (PTK) to obtain research results. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of interactive learning methods through bingo games can increase students' interest in learning in the subject of Al-Qur'an Hadith in class 3 RA kartini MIN 10 Blitar.

Pendahuluan

Kurikulum Merdeka berfokus pada kebebasan berpikir dan berkeaktivitas guru dan peserta didik. Dalam penerapan kurikulum merdeka, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi yang akan disampaikan, tetapi juga dituntut memiliki kemampuan dalam merancang



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. implementasi penilaian keterampilan dalam Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menilai kemampuan peserta didik secara lebih holistik, tidak hanya dari aspek pengetahuan, tetapi juga dari segi sikap dan keterampilan yang relevan dengan konteks pembelajaran (Hasanah et al., 2025).

Salah satu media ajar efektif yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran yaitu dengan bermain karena melalui aktivitas ini mereka tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan. Bermain dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, intelektual, maupun spiritual. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan potensi yang dimiliki untuk pengembangan diri. (Atmaji, 2019, p. hal 330)

Keterampilan dasar mengajar merupakan kemampuan esensial yang wajib dimiliki oleh setiap guru agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, serta berorientasi pada peserta didik (Ali et al., 2017). Namun, kenyataannya banyak pendidik yang masih bergantung pada metode ceramah dan minim penggunaan media pembelajaran, sehingga membuat siswa cepat merasa jenuh dan kehilangan minat dalam mengikuti pelajaran. Metode ceramah yang bersifat teacher-centered menyebabkan rendahnya partisipasi siswa, terutama dalam mata pelajaran Qur'an Hadis. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif merespons ketika guru melakukan sesi tanya jawab, bahkan guru sering kali harus menunjuk siswa secara langsung agar mau menjawab. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan bingo sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Yulaeka et al., 2017).

Permainan Bingo dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar karena mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik. Dalam penerapannya sebagai media pembelajaran, permainan ini menggunakan kartu yang berisi angka-angka, di mana siswa perlu mencocokkan jawaban hingga membentuk lima angka sejajar baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal. Apabila siswa atau kelompok berhasil memenuhi pola tersebut, mereka akan dinyatakan sebagai pemenang dan memperoleh poin yang berkontribusi terhadap penilaian kelompok (Rosyida et al., 2025).

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar serta membantu pendidik menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi di era digital (Kusumadyahdewi & Elmunsyah, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif melalui permainan bingo mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Qur'an Hadis di kelas 3 RA Kartini. Hal ini terlihat dari semangat siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, di mana mereka saling

berlomba menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Proses penerapan permainan bingo dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan agar pelaksanaannya berjalan sistematis(Masrohah et al., 2019), yaitu:

1. Guru menyediakan kantong warna-warni yang diberi nomer 1 sampai 25 didalamnya terdapat pertanyaan terkait mata pelajaran Qur'an Hadist
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok menulis angka 1 sampai 25 secara acak di kertas bingo yang telah disediakan oleh guru.
3. Setiap kelompok bergiliran memilih salah satu nomer dari papan bingo, jika nomer yang sudah dipilih baik dari kelompoknya atau kelompok lain tetap tidak boleh dipilih
4. Perwakilan kelompok mengambil pertanyaan dari nomer yang dipilih, kemudian guru membacakan pertanyaan tersebut.
5. Kelompok yang memilih harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Apabila benar kelompok tersebut mendapatkan poin atau melingkari angka pada kertas bingo, jika salah kesempatan diberikan kepada kelompok lain.
6. Siswa dapat berteriak "bingo" apabila berhasil menjawab 5 soal dengan benar dalam satu garis (baik vertical, horizontal atau diagonal). Permainan berakhir ketika semua nomer sudah diambil dan telah dijawab dengan benar.(Rosyida et al., 2025, p. hal 222-224)
7. Kelompok yang paling banyak berhasil menjawab 5 soal dengan benar dalam satu garis (baik vertical, horizontal atau diagonal) dialah pemenang dalam permainan bingo
8. Setelah selesai permainan guru memberikan umpan balik terhadap jawaban-jawaban siswa dan melakukan refleksi bersama untuk memperkuat pemahaman.

Gambar 1.1 Game Bingo



Gambar 1. Bentuk Game Bingo dan Lembar LKPD Siswa

Dari gambar diatas game bingo dibuat semenarik mungkin dan dijadikan sebagai stimulus peserta didik agar termotivasi ingin memainkan game tersebut. Setelah peserta didik merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran, maka minat belajar peserta didik meningkat. Penerapan metode permainan bingo dalam pembelajaran

mampu membangkitkan minat belajar siswa, meningkatkan semangat peserta didik, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.(Masrohah et al., 2019, p. hal 18) Dalam suasana yang menyenangkan tersebut, peserta didik dapat belajar tanpa merasa terbebani. Permainan ini juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik seperti kemampuan untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, kemampuan mengatur waktu, dan kerjasama antar kelompok dalam membagi tugas ada yang menulis, menjawab, mengatur strategi untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Setelah Pembelajaran

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Keberhasilan	Ketuntasan
1.	Abdullah Rangga Sakti	95	95 %	TUNTAS
2.	Aish Arundaya	90	90%	TUNTAS
3.	Alfan Nur Fauzan	70	70%	TUNTAS
4.	Arsyifa Fitri Anggraini	80	80%	TUNTAS
5.	Azzahwa Nafisatul Husna	95	95%	TUNTAS
6.	Cindyana Nur Hasanah	90	90%	TUNTAS
7.	Daffa Ibnu Hafidz Al-Halafi	95	95%	TUNTAS
8.	Fatimah Miftakhul Jannah	100	100%	TUNTAS
9.	Fianda Setyawanti	90	90%	TUNTAS
10.	Hafiz Arva Triatmaja	100	100%	TUNTAS
11.	Khanif Fatul Rufaidah	90	90%	TUNTAS
12.	Khaulah Wafiyya Amsura	80	80%	TUNTAS
13.	Maudy Azallea Choliq	90	90%	TUNTAS
14.	Mifzal Ikrima Anwari	70	70%	TUNTAS
15.	Mochamad Iqbal Ihsan	100	100%	TUNTAS
16.	Muhammad Al Fatih Rahadika	90	90 %	TUNTAS
17.	Muhamad Umar Faruq	80	80%	TUNTAS
18.	Muhammad Azka Putra Al Ghifari	90	90%	TUNTAS
19.	Muhammad Ikhsanur Rosyidi	95	95%	TUNTAS

20.	Muhammad Kenzie Ari Pradhita	100	100%	TUNTAS
21.	Muhammad Khoirun Nizar	70	70%	TUNTAS
22.	Muhammad Naqi Musyafa'	100	100%	TUNTAS
23.	Muhammad Rakha Yafi' Hakim	100	100%	TUNTAS
24	Muhammad Tristan Fauzan	100	100%	TUNTAS
25	Muhammad Zidane Al Raasyid	100	100%	TUNTAS
26	Rafael Zaka Alkhalifi	95	95%	TUNTAS
27	Sofia Aulia Rahma	85	85%	TUNTAS
28	Zahra Amira Rahmani	100	100%	TUNTAS
			Jumlah	2540
			Rata-Rata	90,7
			Tertinggi	100
			Terendah	70

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Setelah Pembelajaran

Dari tabel nilai tersebut menunjukkan bahwa 28 peserta didik telah berhasil mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 90,7. Jadi hal tersebut membuktikan bahwasannya dengan penerapan metode pembelajaran interaktif menggunakan game bingo dapat meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian yang tinggi, hal tersebut memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. (Masrohah et al., 2019, p. hal 21)

Penerapan metode pembelajaran interaktif menggunakan game bingo, selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangan. Dalam penelitian tidak kelas kekurangan yang saya temukan ketika penerapan game bingo yaitu antusias peserta didik terlalu membara yang menyebabkan suasana kelas kurang kondusif dan sulit untuk di kendalikan, selain itu dalam penerapan game bingo membutuhkan waktu yang cukup lama. Guru harus menjelaskan aturan main terlebih dahulu, membagikan lembar Bingo, serta memastikan semua siswa memahami cara bermain.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan dapat di simpulkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran interaktif melalui game bingo terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 3 RA Kartini MIN 10 Blitar dalam mata pelajaran Qur'an Hadist. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif dan kolaboratif sehingga siswa semangat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 90,7 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Meskipun guru harus mengontrol kondisi kelas agar tetap kondusif dan pelaksanaan yang memerlukan waktu yang cukup lama, metode ini dapat digunakan sebagai alternatif dari pembelajaran yang monoton dan dapat mendorong kreativitas guru dalam penerapan metode yang dibutuhkan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ali, N., Sulalah, S., Wahidmurni, W., Padil, M., Yasin, A. F., Bashith, A., & Zuhdi, A. (2017). Keterampilan dasar mengajar: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. *Ar-Ruzz Media, Sleman*. <http://repository.uin-malang.ac.id/12494/>
- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,”* 1(September), 329–337.
- Hasanah, M., Ifana, S. R. N., As-syafi’i, R. P., & Bashith, A. (2025). Implementasi penilaian keterampilan dalam kurikulum merdeka belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mu’allim*, 7(1), 155–168. <http://repository.uin-malang.ac.id/23635/>
- Kusumadyahdewi, K., & Elmunsyah, H. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru-guru di MI Probolinggo. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SINAPMAS)*. <http://repository.uin-malang.ac.id/18264/>
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 64–74. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.7113>
- Rosyida, R. H., Anjelika, S. D., & Septiyanto, I. S. (2025). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif.
- Yulaeka, N. R., Sudana, I. M., & Arief, U. M. (2017). Edu Komputika Journal Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo Novita Rizka Yulaekha & I Made Sudana, Ulfah Mediaty Arief. *Edu Komputika*, 4(1), 1–9.