

## ABSTRAK

**KETTY SHINTIA PANGGABEAN, NIM 1152111039. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Metode Permainan *Bingo* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2019/2020” . Skripsi. Jurusan PPSD, Program studi PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, 2019. Pembimbing Skripsi : Dr. Naeklan Simbolon, M.Pd.**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran tematik tema Indahnya Kebersamaan. Beberapa masalah yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa yaitu siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa jarang bertanya tentang hal yang belum dipahaminya, siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran tematik dan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode permainan *Bingo* pada tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa dan subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman di kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, siklus I dan siklus II. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat yang berjumlah 27 siswa. Sebelum dilakukan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pada saat kondisi awal, hanya 20% yang masuk dalam kategori berminat. Dari hasil kondisi awal ditindaklanjuti pada siklus I dengan menggunakan metode permainan *Bingo* diperoleh hasil yaitu dari 27 orang siswa, 12 orang siswa yang termasuk kategori berminat dengan persentase 44,44% dan 15 orang siswa yang termasuk kategori cukup berminat dengan persentase 55,56%. Dari hasil siklus I peneliti menindaklanjuti pada siklus II dengan perolehan 15 orang siswa yang memiliki minat belajar pada kategori sangat berminat dengan persentase 55,56%, 9 orang siswa yang memiliki minat belajar pada kategori berminat dengan persentase 33,33%, kemudian 3 orang siswa yang memiliki minat belajar pada kategori cukup berminat dengan persentase 11,11%, dan sudah tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori kurang berminat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan metode permainan *Bingo* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa dan subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman di kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.