



Pengaruh Media Rolling Bottle Game terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD

Alfun Nury Iluk Fardiyyah^a, Muhammad Misbahul Munir^b

^{a,b} Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Indonesia

Abstract

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sowon Lor Jepara menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya menerapkan konsep pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media yang belum maksimal, serta metode konvensional membuat peserta didik merasa jenuh dan minat belajar rendah. Tujuan penelitian ini agar mengetahui bagaimana media *Rolling Bottle Game* dapat memengaruhi minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan penelitian adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pretest-posttest* dengan mengikutsertakan 26 peserta didik kelas IV SDN 2 Sowon Lor. Proses memperoleh data melalui wawancara, lembar observasi, dan angket minat belajar. Hasil analisis terdapat adanya peningkatan minat belajar cukup signifikan, skor rata-rata pretest yang awalnya sebesar 10.4615 naik menjadi 16.0385 pada *posttest*, *uji paired sample t-test* memperoleh skor signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan nilai *N-gain* 0.58888 masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, penerapan media *Rolling Bottle Game* terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan terciptanya suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, menarik dan menyenangkan peserta didik.

Keywords : Rolling Bottle Game, Minat, Bahasa Indonesia.

Abstract

The Indonesian language learning in the fourth grade of SDN 2 Sowon Lor Jepara shows that teachers have not fully implemented innovative learning concepts. The use of media has not been maximized, and conventional methods make students feel bored and have low learning interest. The aim of this research is to find out how the Rolling Bottle Game media can influence students' interest in learning Indonesian. The research approach is quantitative with a one-group pretest-posttest pre-experimental design, involving 26 fourth-grade students of SDN 2 Sowon Lor. The process of data acquisition was done through interviews, observation sheets, and learning interest questionnaires. The analysis results showed a significant increase in learning interest, with an average pretest score initially at 10.4615 rising to 16.0385 in the posttest. The paired sample t-test yielded a significance score of 0.000 (<0.05) and an N-gain value of 0.58888, which falls into the medium category. Thus, the implementation of the Rolling Bottle Game media proved effective in enhancing learning interest and creating a more interactive, interesting, and enjoyable learning atmosphere for Indonesian language students.

Keywords: Rolling Bottle Game, Interests, Indonesia.

Submitted: 09-08-2025 Approved: 09-09-2025. Published: 13-10-2025

Corresponding author's e-mail: 211330000792@unisnu.ac.id

ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

INTRODUCTION

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang sangat mendasar. Pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada proses yang dijalankan oleh guru (Burhan et al., 2022). Guru berperan sebagai aktor kunci yang memiliki pengaruh besar dalam proses pendidikan, karena mereka berada di garis depan dalam proses belajar mengajar (Hajar et al., 2023). Guru tidak hanya berfokus pada menyampaikan pengetahuan dalam proses pembelajaran, tetapi yang lebih penting, ia bertanggung jawab atas perkembangan pribadi peserta didik. Karena itu, guru harus mampu menjalankan serta menunjukkan perannya dalam pengajaran untuk menginspirasi peserta didik agar belajar dengan efektif yang membangkitkan semangat belajar mereka. Peran guru dalam pembelajaran sangat krusial, karena secara umum, guru dianggap memegang tanggung jawab utama terhadap kualitas pendidikan (Zulfatunnisa, 2022). Tanpa keterlibatan guru, pembelajaran tentu tidak akan berjalan dengan optimal. Peran penting yang dipegang guru seharusnya mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif, dengan dukungan partisipasi aktif dari peserta didik dalam suasana belajar (Julianto & Umami, 2023). karena itu, guru harus merancang bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan pada saat mengajar peserta didik di kelas (Maylitha et al., 2023).

Bahasa Indonesia termasuk satu mata pelajaran utama sekolah dasar. Pelajarannya mencakup keterampilan berbicara, membaca, menulis dan mendengarkan. Mempelajari bahasa Indonesia diyakini akan membantu peserta didik lebih memahami orang lain dan diri mereka sendiri. (Rizkiyana & Kodri, 2023). Seperti yang kita ketahui, pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di semua jenjang pendidikan. Maka, penting bagi peserta didik untuk memahami isi materi Bahasa Indonesia. Karena cakupannya yang luas, pengajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar perlu mendapat perhatian khusus (Kusumawati & Fadiana, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk memperbaiki kemampuan peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan benar, jelas dan sesuai dengan kemampuan mereka. Selain itu, melalui pembelajaran ini diharapkan keterampilan sosial, perkembangan emosional, dan kemampuan intelektual peserta didik dapat semakin berkembang. Maka dari itu, penting untuk memperhatikan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Lestari & Apoko, 2022).

Minat belajar adalah salah satu aspek emosional siswa yang harus dikembangkan dan diperhatikan selama pembelajaran (Yusnidar et al., 2024). Minat belajar merupakan suatu kondisi seseorang termotivasi oleh keinginan dan kebutuhannya sendiri, yang tercermin dalam rasa senang terhadap suatu pelajaran (Irfana et al., 2022). Indikator minat belajar peserta didik mencakup perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik serta keterlibatan peserta didik (Suwandi et al., 2023). Kegiatan yang menarik minat peserta didik akan mendapatkan perhatian yang konsisten disertai rasa senang dan pada akhirnya menghasilkan rasa puas (Ninković et al., 2022). Sebaliknya, Peserta didik yang mendapat pembelajaran

monoton sering kali menjadi tidak tertarik dan tidak dapat menikmati proses pembelajaran, sehingga menurunkan minat mereka dan membuat mereka merasa jenuh. (Wahyuningsih et al., 2024). Rendahnya minat belajar peserta didik merupakan salah satu kesulitan atau tantangan utama dalam dunia pendidikan yang tidak hanya menyulitkan para guru tetapi juga berdampak langsung pada peserta didik itu sendiri (Arifin & Munir, 2024). Pemanfaatan media yang menyenangkan merupakan salah satu cara membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti proses belajar, sehingga minat mereka meningkat. (Hafiyya & Hadi, 2023).

Media pembelajaran adalah sarana bantuan dalam pendidikan yang digunakan untuk menyediakan bahan ajar, menarik minat peserta didik agar proses belajar mengajar berlangsung secara maksimal (Attalina et al., 2024). Strategi pembelajaran juga diperlukan oleh guru, karena hal tersebut berperan penting terhadap keberhasilan pembelajaran. Salah satunya menggunakan media dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, inovasi guru sangat diperlukan dalam menentukan dan menggunakan media yang sesuai agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024). Mediaberbasis permainan termasuk salah satu yang dapat digunakan karena mampu meningkatkan minat peserta didik dan mendorong perubahan perilaku mereka secara positif (Jääskä & Aaltonen, 2022). *Rolling Bottle Game* merupakan salah satu jenis media berbasis permainan yang dapat digunakan. Permainan ini menggunakan botol untuk terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga banyak diminati, khususnya oleh anak-anak. Dengan demikian, untuk menghindari suasana belajar yang monoton dan membosankan, diperlukan permainan sederhana yang mampu menghidupkan kelas namun tetap fokus pada materi pembelajaran (Khoir et al., 2024). Cara bermain *Rolling Bottle Game* adalah dengan menggelindingkan botol hingga berhenti pada salah satu kertas. Jika botol berhenti pada kertas bertulisan soal. Peserta didik akan mendapatkan soal dan menjawabnya (Fauziah et al., 2024).

Hasil observasi di kelas IV semester ganjil di SDN 2 Sowan Lor Jepara menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya mengembangkan atau menerapkan konsep pembelajaran yang inovatif dalam proses mengajar. Akibatnya, metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional serta belum memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Tanpa adanya variasi dalam pembelajaran, peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar. Ketika materi disampaikan secara konvensional dan tanpa bantuan media, motivasi peserta didik menurun sehingga pemahaman mereka terhadap materi pun menjadi kurang optimal. Merujuk pada permasalahan diatas, maka cara mengatasinya yaitu dengan melakukan konsep pembelajaran berbasis permainan atau *game*. Salah satu contoh yang dapat digunakan adalah *Rolling Bottle Game*. Melalui *Rolling Bottle Game*, peserta didik akan terdorong untuk belajar melalui permainan, yang membuat mereka tidak cepat bosan dan lebih responsif saat materi pembelajaran disampaikan. Tidak hanya lebih mudah memahami materi, peserta didik juga memperoleh pengalaman belajar yang positif yang dapat mengubah persepsi mereka

terhadap mata pelajaran. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih aktif, mendorong mereka untuk berdiskusi dan saling berbagi pemikiran, sehingga semakin memperkaya pengalaman belajar mereka (Lutvaidah et al., 2024).

Hasil temuan oleh Khoir et al., (2024) dengan Penerapan *Rolling Bottle Game* ini meningkatkan tingkat kepercayaan peserta didik. Melalui permainan ini, mereka merasa lebih nyaman dalam pembelajaran. Sehingga mereka menjadi lebih aktif serta berani menyampaikan argumen yang dimiliki dan pada akhirnya menumbuhkan rasa percaya diri. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida & Ramadani, (2024) juga membuktikan efektivitas media *Rolling Bottle Game* efektif untuk meningkatkan minat belajar Matematika. Hal ini terbukti dari hasil uji penggunaan mencapai hasil 95% Sangat Baik. Penelitian yang dilakukan oleh Ruchmana & Hikmawati, (2024) bahwa penggunaan *Rolling Bottle Game* dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dengan persentase penyelesaian belajar mencapai 90%. Kesimpulan dari perbedaan ketiga penelitian terdahulu adalah bahwa penelitian tersebut fokus pada aspek percaya diri, minat dan konsentrasi. Sedangkan fokus penelitian yang dilakukan ialah pada minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Namun, kesamaannya adalah bahwa ketiganya sama-sama membahas penggunaan *Rolling Bottle Game* sebagai media pembelajaran. Deskripsi latar belakang ini membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media *Rolling Bottle Game* terhadap Minat Belajar Siswa SD”. Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk menilai sejauh mana media *Rolling Bottle Game* ini berpengaruh terhadap minat belajar Bahasa Indonesia. Pemahaman terhadap dampak permainan ini, diharapkan memberi kemudahan guru dalam menentukan serta memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian yang telah dirancang sebelumnya untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara statistik atau kuantitatif guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Fauziyah & Attalina, 2024). Desain penelitian yang digunakan berupa pre-eksperimental khususnya tipe *One Group Pretest-Posttest* yang berarti satu kelompok dan diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (Adim et al., 2020). Dalam desain ini, tes awal diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat minat belajar mereka sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Tes akhir diberikan untuk mengukur tingkat minat belajar mereka setelah diberikan perlakuan (Setyawan & Sutriyani, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Sowan Lor Jepara Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara dengan subjek penelitian sejumlah satu rombel yang terdiri dari 26 peserta didik dengan ketentuan 10 laki-laki dan 16 perempuan.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, lembar observasi guru dan angket. wawancara yaitu mengumpulkan data langsung dari sumber. (Ade Ita Lestari et al., 2023). Lembar observasi guru merupakan lembar berisi pernyataan yang diisi oleh guru (Karnia & Nurhasan, 2023). Angket yaitu penyebaran instrumen berisi pernyataan-pernyataan yang akan dijawab oleh responden. Setiap pernyataan dalam angket memiliki beberapa alternatif jawaban yang diberi skor. Angket disusun dengan menyediakan pilihan opsi yang disesuaikan dengan pernyataan yang diajukan. Alternatif jawaban diberi skor berdasarkan skala likert (Akuba & Uno, 2023). Skala ini digunakan untuk mengukur sejauh mana seseorang setuju atau tidak setuju terhadap sejumlah pernyataan mengenai suatu objek (Hertina et al., 2024). Tanggapan terhadap pertanyaan dapat bersifat positif atau negatif, tergantung pada bentuk kalimat yang digunakan. Pilihan untuk menjawab adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Proses tahapan analisis data pada penelitian ini mencakup uji validitas serta reliabilitas angket. Kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas, *paired sample t-test*, N-gain menggunakan aplikasi SPSS.

RESULTS AND DISCUSSION

Result

A. Hasil Angket Minat

1. Uji Validitas

Tahap ini dinyatakan valid ketika score r hitung lebih tinggi daripada rtabel dan tidak valid apabila scorenya lebih rendah dari rtabel. Adapun hasil uji validitas yang telah dilakukan, memperoleh score korelasi r hitung pada setiap butir pernyataan telah melebihi nilai rtabel 0.3888 yang ditentukan. Hasil tersebut menunjukkan setiap butir dalam pernyataan telah memenuhi persyaratan kevalidan. Dengan demikian, angket ini dapat digunakan secara tepat untuk mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji ini dipakai untuk memastikan seberapa konsistensi instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Jika hasil pengukuran suatu instrumen relatif konsisten ketika dilakukan pada beberapa periode atau dalam berbagai situasi yang sebanding, instrumen tersebut dianggap reliabel. nilai $\alpha > 0,90$ sangat tinggi, $0,80 \leq \alpha \leq 0,90$ tinggi, $0,70 \leq \alpha < 0,80$ cukup, $0,60 \leq \alpha < 0,70$ rendah, $\alpha < 0,60$ tidak reliabel.

Table 1. Hasil Reliabilitas Soal

<u>Reliability Statistics</u>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>No of Items</i>
.921	25

Uji reliabilitas yang telah dilakukan menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* untuk 25 pernyataan sebesar 0,921. Nilai ini menunjukkan tingkat konsistensi sangat tinggi, jauh di atas kriteria minimal 0,70. Hasilnya, kuesioner penelitian ini terbukti reliabel sehingga layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

B. Hasil *Pretest* dan *Postes* Minat

1. Deskriptif Statistik

Deskriptif statistik dilakukan untuk digunakan untuk mendapatkan gambaran awal minat belajar mereka sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan melalui media *Rolling Bottle Game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Nilai terendah (minimum), tertinggi (maksimum), rerata (*mean*), dan simpangan baku (*standard deviation*) dari hasil *pretest* dan *posttest* semuanya dimasukkan dalam penelitian ini. Peningkatan minat belajar dan konsistensi peserta didik ditunjukkan jika skor rerata meningkat dari *pretest* ke *posttest* serta simpangan baku yang cenderung menurun.

Table 2. Deskriptif Statistik

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	26	7.00	16.00	10.4615	2.28440
PostTest	26	12.00	19.00	16.0385	1.90748
ValidN(listwise)	26				

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik yang menggunakan media *Rolling Bottle Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, rata-rata minat belajar 16.03854 dengan skor tertinggi mencapai 19.00 dan simpangan baku sebesar 1.910748. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan tes pertama, di mana rata-rata minat siswa hanya 7.00, nilai tertinggi 16.00, dan simpangan baku 2.28440. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *Rolling Bottle Game* mengalami peningkatan terhadap minat belajar peserta didik.

2. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah menentukan apakah distribusi data variabel yang diteliti menunjukkan normal atau tidak. Jika jumlah sampelnya kurang dari 50 pengujian normalitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Data berdistribusi normal jika score signifikansi yang diperoleh > 0.05 . Disisi lain data tidak berdistribusi normal jika score signifikansi < 0.05 . Berikut hasil uji normalitas yang akan disediakan pada table 3.

Table 3. Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pretest	.135	26	.200*	.945	26	.173
Posttest	.116	26	.200*	.959	26	.376

nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* pada tabel di atas untuk score *pretest* yaitu 0,173 dan untuk *posttest* 0,376. Karena kedua angka itu $>$ signifikansi 0,05, maka disimpulkan bahwa kedua distribusi data *pretest* dan *posttest* adalah normal.

3. Uji Paired Sample T-Test

Uji ini dilakukan untuk menilai seberapa efektif media *Rolling Bottle Game* dalam meningkatkan minat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sowan Lor Jepara. Perlakuan dianggap efektif atau berpengaruh signifikan jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Sebaliknya perlakuan tersebut dinyatakan tidak efektif jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$. Berikut adalah hasil uji *paired sample t-test* dalam bentuk tabel dibawah ini.

Table 4. Uji Paired Sample T-Test

Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Pair1	PreTest-PostTest	-5.57692	1.90101	.37282	-6.34476

		Paired... 95% Confidence Interval of the Difference Upper Lower	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair1	PreTest-PostTest	-4.80909	-14.959	25	.000

Perhitungan uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00. Karena $< 0,05$, seperti yang ditunjukkan pada tabel diatas. Karena $< 0,05$, dapat dikatakan terlihat adanya perbedaan yang signifikan atau efektivitas pada minat belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media *Rolling Bottle Game*.

4. Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui tingkat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media *Rolling Bottle Game* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data yang diperoleh diproses menggunakan rumus rata-rata N-Gain. Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kriteria klasifikasi skor N-Gain $> 0,7 \rightarrow$ kategori tinggi, $0,3 \leq g \leq 0,7 \rightarrow$ kategori sedang, $g < 0,3 \rightarrow$ kategori rendah. Adapun hasil uji N-Gain dalam bentuk tabel dibawah ini.

Table 5. Uji N-Gain

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	26	.27	.89	.5888	.16254
p ValidN(listwise)	26				

erhitungan uji N-Gain pada tabel diatas menghasilkan nilai rata-rata (*mean*) N-Gain $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan skor sebesar 0.5888 yang berarti pada kategori sedang. Dengan ini maka terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Rolling Bottle Game*.

DISCUSSION

Peningkatan minat belajar peserta didik di kelas IV di SDN 2 Sowan Lor dalam pelajaran Bahasa Indonesia terjadi secara bertahap, lewat serangkaian proses belajar mengajar dengan menerapkan media *Rolling Bottle Game* bukan secara tiba-tiba. Tahap pertama yang dilakukan adalah observasi, yaitu mengamati langsung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas serta keterlibatan antara peserta didik dan guru selama kegiatan berlangsung. Setelah observasi dilakukan, penelitian dilanjutkan selama empat pertemuan. Pada pertemuan pertama wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas untuk memahami strategi pembelajaran yang biasa diterapkan serta hambatan yang dihadapi. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap beberapa peserta didik untuk mengetahui motivasi dan minat mereka terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik di pertemuan yang sama, juga diberikan *pretest* sebagai dasar pengukuran tingkat minat sebelum penerapan media, dengan rata-rata (*mean*) minat peserta didik sebesar 10.4615. Peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 2 Sowan Lor dalam pelajaran Bahasa Indonesia terjadi secara bertahap melalui proses pembelajaran yang terstruktur, bukan secara tiba-tiba.

Pertemuan kedua pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan menggunakan media *Rolling Bottle Game* dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok maju kedepan untuk bergantian menggelindingkan botol diatas kertas yang bertuliskan soal dan zonk. Soal tersebut berisi tentang materi "Bertukar atau Barter". Jika botol berhenti tepat ditulisan "zonk" maka akan mendapatkan *punishment* serta mengulang kembali sampai mendapatkan soal. Setiap kelompok berdiskusi bersama terkait dengan soal yang diperoleh bersama. Proses ini membantu peserta didik menumbuhkan pola pikir kritis dan menyampaikan pendapat mereka. Guru memberikan arahan diskusi agar berjalan sesuai tujuan dan memastikan semua kelompok fokus pada pemecahan masalah tentang materi "Bertukar

atau Barter” yang ada. Dari kegiatan ini, terjadi peningkatan minat belajar yang baik bagi peserta didik. Hal tersebut tampak dari rasa penasaran mereka saat menunggu botol berhenti, kegembiraan ketika memperoleh soal, serta semangat dalam mengulangi permainan *Rolling Bottle Game* jika terkena tulisan “zonk”. Penggunaan media *Rolling Bottle Game* juga membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, perhatian peserta didik serta kegembiraan dalam belajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pertemuan ketiga tetap menggunakan media *Rolling Bottle Game* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dan secara bergiliran menggelindingkan botol. Jika botol berhenti tepat dituliskan “zonk” maka akan mendapatkan *punishment* serta mengulang kembali sampai botol berhenti tepat disoal. Peserta didik mengambil soal yang harus dijawab secara individu, namun tetap mewakili kelompoknya dalam turnamen. Soal tersebut berisi tentang materi “Dilihat, Diraba, Diterawang”. Kelompok yang dapat menyelesaikan seluruh soal terlebih dahulu dengan jawaban yang benar akan menjadi pemenang. Kelompok pemenang diberi kesempatan untuk memilih tanda penghargaan terhadap usaha dan keberhasilan yang telah dicapai. Peserta didik terlihat sangat antusias, tidak hanya karena adanya permainan dan hadiah, tetapi juga karena mereka merasa memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya ketika belajar menggunakan media *Rolling Bottle Game*. Kegiatan ini menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Peserta didik menunjukkan perasaan senang saat mengikuti permainan *Rolling Bottle Game*, ketertarikan untuk mencoba setiap tantangan, perhatian penuh ketika menjawab soal, serta keterlibatan aktif dalam upaya memenangkan kompetisi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Rolling Bottle Game* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara menyenangkan.

Pertemuan terakhir atau pertemuan keempat masih menggunakan media *Rolling Bottle Game* dengan model *Numbered Heads Together* (NHT). Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok. Kemudian setiap anggota diberi tanda berupa nomor di kepala. Penggunaan nomor ini sebagai ciri khas. Nomor tersebut dibagikan kepada setiap kelompok sesuai dengan jumlah anggotanya. Setiap anggota kelompok memperoleh nomor yang berbeda. Namun, nomor tersebut tetap sama dengan yang dimiliki anggota kelompok lain dan dipakai di kepala peserta didik seperti mahkota. Masing masing kelompok maju kedepan untuk menggelindingkan botol. Peraturannya tetap sama yaitu jika botol berhenti tepat dituliskan “zonk” maka akan mendapat *punishment* dan mengulang kembali sampai botol berhenti disoal. Seluruh anggota kelompok mendiskusikan soal yang telah didapat. Soal tersebut berisi tentang materi “Ayo Menabung”. Sesudah sesi diskusi berakhir, guru memilih satu nomor dari tiap kelompok secara acak untuk memberikan jawaban. Peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab secara individu karena siapa pun dapat dipilih untuk menjawab, sekaligus belajar bekerja sama agar seluruh anggota memahami materi tentang “Ayo Menabung” dengan

baik. Minat belajar peserta didik mengalami kemajuan lebih baik lagi dibandingkan sebelumnya, terlihat dari semangat mereka menunggu giliran menggelindingkan botol dan kegembiraan saat berhenti pada soal, hingga keseriusan dalam berdiskusi serta menjawab pertanyaan. Media *Rolling Bottle Game* dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan serta menciptakan pembelajaran yang interaktif. Melalui media *Rolling Bottle Game* peserta didik tidak hanya lebih bersemangat, penuh perhatian dan aktif terlibat, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu dalam memahami materi yang diberikan yaitu tentang “Ayo Menabung”.

Peserta didik diberikan *posttest* minat belajar serta angket minat belajar setelah pembelajaran selesai. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan dengan rata-rata (*mean*) minat peserta didik mencapai 16.0385. Peningkatan minat belajar terlihat dari perubahan perilaku peserta didik, mereka menjadi lebih aktif dan menunjukkan ekspresi senang saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan indikator minat belajar, diantaranya yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian serta keterlibatan (Suwandi et al., 2023). Hasil angket minat belajar yang valid dan reliabel juga menegaskan bahwa persepsi peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media ini sangat positif. Secara statistik, peningkatan minat belajar juga didukung oleh uji *paired sample t-test* dengan score signifikansi 0,00 ($<0,05$) menandakan adanya perbedaan kondisi sebelum dan sesudah menggunakan media *Rolling Bottle Game*. Hasil uji N-Gain sebesar 0,5888 yang berarti minat belajar peserta didik dalam kategori sedang. Di samping itu, guru juga melakukan tahapan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan penilaian “sangat setuju” terhadap penggunaan media *Rolling Bottle Game* ini.

Penelitian ini memiliki keselarasan dengan temuan oleh Maulida & Ramadani, (2024) menunjukkan minat belajar peserta didik dapat meningkat ketika menggunakan pembelajaran berbasis permainan seperti *Rolling Bottle Game*. Hal ini terbukti dengan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik di kelas. Media ini juga mendorong mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar (Azami et al., 2021). Oleh karena itu, dengan menggunakan media *Rolling Bottle Game* mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang dirancang secara menarik untuk mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.

CONCLUSION

Penerapan media *Rolling Bottle Game* terbukti memengaruhi minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kenaikan itu terlihat dari perbandingan skor rata-rata *pretest* sebesar 10.4615 yang naik menjadi 16.0385 pada *posttest*. Penggunaan media ini dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat serta termotivasi terhadap minat belajar untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

BIBLIOGRAPHY

- Ade Ita Lestari, A.Rahman Rahim, & Sri Rahayu. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Botol Cerdas Berbantuan Talking Stick terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Inpres 12/79 Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(3), 241–246. <https://doi.org/10.58738/jkp.v1i3.181>
- Adim, M., Herawati, E. S. B., & Nuraya, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v3i1.76>
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945–951. <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>
- Arifin, A. Z., & Munir, M. M. (2024). The Influence of Teacher's Personality Competence on the Learning Interest of Class VI Students at SD Negeri 3 Krasak Pecangaan Jepara. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 135. <https://doi.org/10.22373/pjp.v13i2.25160>
- Azami, B., Dessolina, D., Kristina, E., Pratiwi, M., Handayani, N., Freticilia, S. G., & Leonard, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball untuk Materi Fungsi dan Invers. *Journal of Instructional Development Research*, 2(2), 69–80.
- Badawi, M., & Zumrotun, E. (2023). Pengaruh Media Arcademics terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik di SD Miftahussadah.14.
- Burhan, N., Munir, M. M., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Word Square terhadap Aktivitas Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 374–380. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/4826%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/4826/3435>
- Choirin Attalina, S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (VR) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Fauziah, P. N., Tania, A. P., Laila, R. N., Ni'mah, A. R., Zachri, P. U., & Sartika, S. B. (2024). Implementation of Work Programs to Improve Literacy and Numeracy Competencies Student Participants. *Journal of Social Comunity Services (JSCS)*, 1(1), 103–117. <https://doi.org/10.61796/jscs.v1i1.51>
- Fauziyah, I., & Attalina, S. N. C. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Ilmu Pengetahuan Sosial Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 2 Sukosono. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2091–2097. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2547>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Gameterhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika.

- Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(01), 6404–6413.
- Hertina, D., Sulasmi, Taufik, M. Z., Sutarto, Aziza, N., Suharyanto, Heriyani, A., Iskandar, A., & Lukito, D. (2024). *Buku Ajar Metode Penelitian Bisnis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Irfana, S., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1.7>
- Jääskä, E., & Aaltonen, K. (2022). Teachers' Experiences of Using Game-Based Learning Methods in Project Management Higher Education. *Project Leadership and Society*, 3, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100041>
- Julianto, I. R., & Umami, A. S. (2023). Peranan Guru dalam Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 208–2016. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/208-216>
- Karnia, N., & Nurhasan, N. (2023). Instrumen Penilaian Sikap Sosial untuk Siswa SMK. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 7(01), 55–69. <https://doi.org/10.35706/wkip.v7i01.9366>
- Khoir, A., Hasibuan, A. R. G., Nafi'ah, N., Nurazizah, I., Syaharoh, A. S., & Ramadhani, A. A. (2024). Upaya Guru dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa melalui Pembelajaran Active Learning di SMAN 3 Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 381–391. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1903>
- Kusumawati, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Lutvaidah, U., Santosa, P. P. P., Wulansari, L., Hadi, I., Hadi, S., Saputri, N. L., & Iramdan. (2024). Penyuluhan dan Sosialisasi Belajar Matematika Mudah serta Menyenangkan pada Siswa SMP. *Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 69–76.
- Maulida, L. A., & Ramadani, L. I. (2024). Revitalisasi Pendidikan melalui Game Learning: Studi Kasus MAN Kota Pasuruan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika*, 4(1), 17–27.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>
- Ninković, S. O., Adamov, J., & Makivić, N. (2022). Encouraging the Motivation of Students

- in Primary School - a Case Study. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 10(1), 127–136. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2022-10-1-127-136>
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Rizkiyana, F., & Kodri, S. (2023). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 177–185. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.388>
- Ruchmana, N. H., & Hikmawati, L. (2024). Implementasi Media Rolling Bottle terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak TK A Putri Muslimat NU 15 Lamongan Ajer. *Journal of Education and Religion*, 1(3), 269–279.
- Setyawan, S. R., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Media terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 84. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.52712>
- Suwandi, F. P. E., Rahmanigrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 57–66.
- Wahyuningsih, S. P., Huda, C., & Wati, C. E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Online terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia bagi Peserta Didik Kelas 2 di SDN Kalicari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 19212–19217. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15204%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15204/11504>
- Yusnidar, Fuldiaratman, & Chaw, E. P. (2024). a Study of Mixed-Method: Science Process Skills, Interests and Learning Outcomes of Natural Science in Junior High School. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 8(1), 76–89. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v8i1.31977>
- Zulfatunnisa, S. (2022). Pentingnya Peran Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(2), 199–213. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i2.16603>