

Pengaruh Media *Game* Interaktif *Bingo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Puisi Rakyat Peserta Didik Kelas VII SMPN 17 Kota Jambi

Winda Febriana¹⁾

Universitas Jambi

Jalan Raya Jambi - Muara Bulian KM. 15, Muaro Jambi, Jambi 36361

Rustam²⁾

Universitas Jambi

Jalan Raya Jambi - Muara Bulian KM. 15, Muaro Jambi, Jambi 36361

Priyanto³⁾

Universitas Jambi

Jalan Raya Jambi - Muara Bulian KM. 15, Muaro Jambi, Jambi 36361

Windaana02@gmail.com¹⁾

Abstract

Influence of The Interactive Bingo Game Media to Improve Learning Results for Writing Poetry by Class VII Students of SMPN 17 Jambi City. This research aims to find out how the application of the Interactive Media Game Bingo can improve learning outcomes for writing poetry in class VII students at SMPN 17 Jambi City. This type of research is quasi-experimental research with a non-equivalent control group design research design. The population of this study were all class VII students of SMP N 17 Jambi City. Meanwhile, the sample for this research was 67 students, namely 33 students from class VII G as the Control group and 34 from class VII H as the Experiment group. Data collection techniques in this research used, namely observation, tests and documentation. The results of this research show that the average posttest result for the experimental class reached 90.71 with a standard deviation of 4.589, while the control class only reached 77.58 with a standard deviation of 5.380. Apart from that, the results of the N-gain score test showed that the experimental class had an average score of 75.0580 (75%), included in the effective category, while the control class only achieved a score of 39.7257 (39.7%), classified as ineffective. The results of the independent t-test show a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), which means the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. It can be concluded that the Interactive Media Game Bingo is more effective than conventional methods in improving student learning outcomes on Folk Poetry material.

Keywords: *Interactive Media Bingo, Folk Poetry.*

Abstrak

Pengaruh Media *Game* Interaktif *Bingo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Puisi Oleh Peserta Didik Kelas VII SMPN 17 Kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Media *Game* Interaktif *Bingo* untuk meningkatkan hasil belajar menulis puisi pada peserta didik kelas VII SMPN 17 Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian *Non- equivalent Control group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP N 17 Kota jambi. Sedangkan, sampel penelitian ini adalah 67 peserta didik, yaitu 33 peserta didik dari kelas VII G sebagai kelompok Kontrol dan 34 dari kelas VII H sebagai kelompok Eskperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini



menunjukkan rata-rata hasil posttest kelas eksperimen mencapai 90,71 dengan standar deviasi 4,589, sementara kelas kontrol hanya mencapai 77,58 dengan standar deviasi 5,380. Selain itu, hasil uji N-gain score menunjukkan kelas eksperimen memiliki skor rata-rata sebesar 75,0580 (75%), termasuk dalam kategori efektif, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai skor 39,7257 (39,7%), tergolong tidak efektif. Hasil uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa Media Game Interaktif Bingo lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Puisi Rakyat.

Kata Kunci: Media Interaktif Bingo, Puisi Rakyat.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa merupakan aspek penting yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mendukung perkembangan intelektual mereka dan menjadi kunci dalam mempelajari berbagai hal, baik di dalam maupun di luar dunia pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diajarkan untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan komunikasi yang efektif akan membantu peserta didik menyampaikan pesan dengan jelas serta memperluas wawasan mereka. Chaniago et al. (2011) menyebutkan bahwa terdapat empat keterampilan utama dalam berbahasa, yaitu mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan ini dapat ditingkatkan melalui latihan, karena kemampuan berbahasa tidak dibawa sejak lahir dan dapat berkembang seiring waktu.

Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan melalui latihan adalah keterampilan menulis. Menulis adalah melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Silaswati & Purwanti, 2021). Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi dalam penyampaian informasi ataupun pesan secara tertulis kepada orang lain dengan bahasa tulis sebagai media atau alatnya (Fitragisyela, 2021). Menulis adalah proses pengembangan, keterampilan, dan pengajaran langsung. Penulisan yang baik diperlukan pemikiran yang cermat baik itu dari segi teknik dan penulisan (Dewi, 2023). Dalam menulis, terdapat beberapa unsur penting, yaitu gagasan, tuturan, tatanan, dan wahana. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat memahami pelajaran menulis dengan baik, terutama pada penulisan puisi.

Menulis puisi adalah bentuk ekspresi sastra di mana seseorang menciptakan karya tulis menggunakan bahasa dan kata-kata secara kreatif dan estetis untuk menggambarkan perasaan, pemikiran, pengalaman, atau gambaran dunia secara subjektif. Pembelajaran teks puisi rakyat mencoba mengajak peserta didik untuk mengenal puisi rakyat seperti syair, pantun dan gurindam (Himawan, R., 2020). Puisi tidak hanya memiliki nilai sastra tetapi juga nilai seni, karena keindahan kata-katanya meskipun tetap mengandung makna mendalam. Puisi

lahir dari imajinasi abstrak penyair yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata. Kemendikbud (2020) menjelaskan bahwa puisi rakyat adalah warisan bangsa yang berupa puisi, syair, pantun, dan gurindam yang memiliki nilai pesan moral, agama, dan budi pekerti. Puisi rakyat adalah seni tulisan yang menggunakan bahasa estetik sebagai tambahan atau selain arti semantiknya (Yanti et al., 2018).

Di dalam kurikulum Merdeka untuk SMP kelas VII, terdapat Capaian Pembelajaran (CP) yang mengharuskan peserta didik untuk mengenal dan mengidentifikasi unsur puisi rakyat. CP ini mengajarkan peserta didik bagaimana menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat. Puisi rakyat merupakan puisi lama atau klasik yang masih beredar di masyarakat dan dianggap sebagai aset budaya yang bernilai luhur milik bangsa Indonesia (Salamah, 2021). Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mempelajari cara menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat dengan baik dan benar.

Namun, keterampilan menulis puisi rakyat di kelas VII SMP masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas VII H SMP Negeri 17 Kota Jambi, ditemukan bahwa keterampilan menulis puisi rakyat peserta didik masih rendah, dapat dilihat dari nilai peserta didik di bawah standar ketuntasan. Hal ini bukan disebabkan oleh kurangnya daya tarik siswa terhadap puisi, melainkan karena ketidakmampuan mereka dalam menulis puisi yang diajarkan.

Salah satu solusi yang dikembangkan untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media *game* interaktif. Menurut Delfi Eliza & Desi Karmila (2021) *Game* interaktif adalah alat bermain menyenangkan yang dirancang untuk menstimulasi kepihantaran anak melalui tindakan, proaktif, dan umpan balik yang relevan. *Game* interaktif *bingo* dipilih sebagai alternatif yang menarik karena menggabungkan unsur kompetitif dan kecerdasan dalam satu platform yang edukatif. Menurut McMahon (2017), Permainan *bingo* modern adalah *lotere* Italia, juga dikenal sebagai *Lo Giuocodel Lotto d'Italia*. Permainan *bingo* adalah permainan tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan *bingo* dapat aktivitas kolaborasi (Shafia, 2018). Meskipun sudah ada penelitian mengenai media *game* interaktif, penelitian ini menyoroti perbedaan dengan menggunakan *game* interaktif *bingo* yang belum banyak diterapkan, serta lokasi penelitian yang berbeda dari studi sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media *game* interaktif *Bingo* dalam meningkatkan hasil belajar menulis puisi rakyat pada peserta didik kelas VII di SMPN 17 Kota Jambi. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana *game* interaktif *bingo* dapat memotivasi peserta didik agar lebih aktif dan kreatif dalam mengekspresikan diri melalui puisi. Melalui pemahaman mendalam tentang dampak media ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk mengajar puisi di tingkat menengah.

Dalam penelitian Mareta Aida (2017) yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 3 Sidokumpul Gresik” Penelitian ini menunjukkan penggunaan media permainan *bingo* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dari hasil posttest pada kelas eksperimen memiliki peningkatan nilai lebih tinggi

daripada kelas kontrol yang nilainya memiliki peningkatan yang tidak signifikan. Peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media *Game* Interaktif *Bingo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Puisi Rakyat Peserta Didik Kelas VII SMPN 17 Kota Jambi” untuk melihat bagaimana pengaruh media game interatif bingo terhadap hasil pembelajaran puisi rakyat di kelas VII SMPN 17 Kota Jambi.

METODE

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control group Design*, yaitu desain eksperimen quasi yang menggunakan pretest sebelum diberikan perlakuan, dan posttest setelah dilakukan perlakuan. Sugiyono, (2012). Menurut Sugiyono (2021) “Desain Quasi Experimental mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain Penelitian ini menggunakan dua kelas, kelas pertama menggunakan media *game* interaktif *Bingo* sebagai kelas eksperimen, dan kelas kedua menggunakan media pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini kemampuan awal dan akhir peserta didik diukur melalui pretest dan posttest.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh media *game* intraktif *Bingo* terhadap hasil belajar puisi rakyat oleh peserta didik kelas VII SMPN 17 kota Jambi, dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X) media *game* Interaktif *Bingo*, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau bermain dengan cara yang biasanya, selanjutnya kedua kelompok diberikan post-test. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kelas eksperimen adalah kelas VII H dan kelas kontrol adalah kelas VII G.

Tabel 1 Variabel Penelitian

Kelas Kelompok	Pre-test	Treatment	Posttest
Kelas Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol (K)	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono (2012:112)

Keterangan:

E = kelompok peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Game Interaktif

K = kelompok peserta didik yang menggunakan media pembelajaran konvensional(model/peraga)

X = perlakuan/treatment (penerapan media pembelajaran Game Interaktif bingo)

- = penerapan media pembelajaran konvensional (model/peraga)

O₁ = pre-test kelas eksperimen

O₂ = post-test kelas eksperimen



- O3 = pre-test kelas control
O4 = post-test kelas control

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP N 17 Kota Jambi. Sedangkan, sampel yang peneliti ambil sebanyak 67 peserta didik, yaitu 33 peserta didik dari kelas VII G sebagai kelompok Kontrol dan 34 dari kelas VII H sebagai kelompok Eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Purposive Sampling. Menurut Sugiyono (2019) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan karena beberapa pertimbangan tertentu yaitu materi dan kompetensi dasar yang dipilih peneliti dalam penelitian ini merupakan materi puisi yang ada dan diajarkan untuk kelas VII serta metode yang dipilih oleh peneliti cocok untuk di kelas rendah seperti kelas VII ini. Penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dan kontrol. Penentuan kelas dipertimbangkan oleh peneliti saat melihat hasil belajar menulis puisi pada peserta didik di kelas tersebut yang masih rendah dan kondisi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih bersifat pasif.

Dalam penelitian tentu ada berbagai teknik pengumpulan data yang bisa digunakan agar dapat membantu serta mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Kemudian, data yang didapat akan dilakukan analisis. Adapun serangkaian proses yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian ini adalah dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan terakhir uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penyajian data penelitian dari masing-masing variabel menggunakan program IBM SPSS 27. Data pertama diperoleh dari pretest hasil belajar peserta didik dalam kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional yaitu dalam interval 44-49 sebanyak 1 orang, 50-55 sebanyak 6 orang, 56-61 sebanyak 10 orang, 62-67 sebanyak 6 orang, 68-73 sebanyak 5 orang, dan 74-79 4 orang. Penyajian skor tersebut disusun dalam tabel berikut.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi *Pretest* Peserta Didik Menggunakan Metode Konvensional di VII G SMPN 17 Kota Jambi

Interval Kelas	Frekuensi	Persen	Kumulatif Persen
44-49	1	3,0	3,1
50-55	6	18,2	21,9
56-61	10	30,3	53,1
62-67	6	18,2	71,9
68-73	5	15,2	87,5
74-79	4	12,1	100,0
Total	33	100,0	



Selanjutnya data tes hasil belajar peserta didik dalam kelas eksperimen yang memperoleh skor interval 44-49 sebanyak 3 orang, 50-55 sebanyak 6 orang, 56-61 sebanyak 10 orang, 62-67 sebanyak 1 orang, 68-73 sebanyak 12 orang, dan 74-79 sebanyak 2 orang. Berikut tabel didistribusi frekuensi penyajian data tersebut.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi *Pretest* Peserta Didik Menggunakan Metode Konvensional di VII H SMPN 17 Kota Jambi

Interval Kelas	Frekuensi	Persen	Kumulatif Persen
44-49	3	8,8	8,8
50-55	6	17,6	26,5
56-61	10	29,4	55,9
62-67	1	2,9	58,8
68-73	12	35,3	94,1
74-79	2	5,9	100,0
Total	34	100,0	

Data Kedua diperoleh setelah diberikan perlakuan, subjek penelitian kelas kontrol menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen menggunakan Media *Game interaktif bingo* akan diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang berbeda di kelas kontrol dan eksperimen. Tes akhir (*posttest*) di kelas VII G (Kelas Kontrol) dan VII H.

Data nilai tes *posttest* hasil belajar kelas control dengan menggunakan Media *Game Interaktif Bingo* disusun dalam tabel distribusi frekuensi dengan langkah-langkah menentukan banyak kelas dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Banyak data} = 34$$

$$\text{Jangkauan (j)} = \text{maks} - \text{min} = 100 - 80 = 20$$

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas (k)} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 34 \\ &= 1 + 3,3(1,53) \\ &= 1 + 5 \\ &= 6 \end{aligned}$$

$$\text{Panjangl Kelas} = \frac{J}{K} = \frac{20}{6} = 3,3 = 4$$

Tabel 4 Distribusi Frekuensi *Posttest* Peserta Didik Menggunakan Metode Game Interaktif Bingo di VII H SMPN 17 Kota Jambi

Interval Kelas	Frekuensi	Persen	Kumulatif Persen
80-83	1	2,9	2,9
84-87	3	8,8	11,8
88-92	22	64,7	76,5
93-96	6	17,6	94,1
97-100	2	5,9	100,0
Total	34	100,0	

Tabel 5 Deskriptif statistik

Deskriptive Statistic					
	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	34	44	76	61,29	8,625
Post-Test Eksperimen	34	80	100	90,71	4,589
Pre-Test Kontrol	33	44	76	61,82	8,666
Post-Test Kontrol	33	60	88	77,58	5,380
Valid N(listwise)	33				

Sumber : SPSS 27

Tabel 5 menunjukkan hasil analisis deskriptif data yang diinput ke aplikasi SPSS versi 27. Pada data *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 61,82 nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 76 dengan standar deviasi 8,666 dan data *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 77,58 nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 88 dengan jumlah peserta didik 33 orang. Pada data *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 61,29, nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 76 dengan standar deviasi 8,625 dan data *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 90,71, nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan standar deviasi 4,589 dengan jumlah peserta didik 34 orang.

Sebelum data dianalisa ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji N-Gain. Peneliti menggunakan hasil tes peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk uji normalitas. Nilai berdistribusi normal atau tidak terlihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Uji Normalitas Data

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar Peserta Didik	Pre-Test Eksperimen	,189	34	,003	,945	34	,085
	Post-Test Eksperimen	,177	34	,008	,941	34	,066
	Pre-Test Kontrol	,131	33	,164	,950	33	,131
	Post-Test Kontrol	,174	33	,013	,936	33	,053

Berdasarkan data diatas untuk kelompok eksperimen diperoleh hasil *pretest* dengan nilai $0,085 > 0,05$ berdistribusi normal, dan hasil *posttest* dengan nilai $0,066 > 0,05$ berdistribusi normal sedangkan untuk kelompok kontrol didapatkan hasil *pretest* dengan nilai $0,131 > 0,05$ dan hasil *posttest* dengan nilai $0,053 > 0,5$ maka keempat data tersebut berdistribusi normal menurut perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas SPSS 27.

Tabel 7 Uji Homogenitas Data

		Test of Homogeneity of Variance			
		Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,863	1	65	,177
	Based on Median	1,253	1	65	,267
		Based on Median and with adjusted df	1	55,882	,268
		Based on trimmed mean	1	65	,181

Berdasarkan perhitungan SPSS 29 diperoleh nilai Sig sebesar $0,181 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian variabel hasil belajar peserta didik homogen.

Tabel 8 Uji N-Gain

		Group Statistics				
		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Median
NGain_Persen	Eksperimen		34	75,0580	11,83767	2,03014
	Kontrol		34	39,7257	14,32981	2,49450

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen sebesar 75,0580 atau 75% termasuk dalam kategori efektif. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol sebesar 39,7257 atau 39,7% termasuk dalam kategori tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Game Interaktif Bingo* Efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat di SMPN 17 Kota Jambi. Sementara penggunaan metode konvensional learning tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 17 Kota Jambi. untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *Game Interaktif Bingo* untuk meningkatkan hasil belajar puisi rakyat peserta didik kelas VII. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar dan respon peserta didik terhadap permainan bingo adalah positif. Penelitian dilakukan pada dua kelas sampel penelitian yaitu kelas kontrol VII G dan kelas Eksperimen VII H. Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat dilihat pengaruh Media *Game Interaktif Bingo* terhadap hasil belajar Puisi rakyat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan pada rata-rata hasil *Pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan proses pembelajaran dengan materi yang sama, namun selama proses pembelajaran peserta didik di kelas eksperimen menggunakan Media *game*

interaktif bingo sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di SMPN 17 Kota Jambi pada kelas VII G sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional mendapatkan nilai *pretest* dengan memperoleh nilai rata-rata 61,82, nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 76 dengan standar deviasi 8,666 dan *posttest* kelas kontrol di peroleh nilai rata-rata 77,58, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 88 dengan standar deviasi 5,380. Sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *game interaktif bingo* mendapatkan nilai *pretest* dengan rata-rata 61,29, nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 76 dengan standar deviasi 8,625 dan *posttest* dengan rata-rata 90,71 nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan standar deviasi 4,589. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *game interaktif bingo*.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media *game interaktif Bingo* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Puisi Rakyat, dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Epida Tanjung (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “*Studi Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Menggunakan Studi Pembelajaran Aktif Tipe Permainan Bingo dan Tipe Sepak Bola Verbal di Kelas VIII SMP Negeri 1 Muaro Jambi*” kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah penelitian tersebut memperoleh hasil penelitian menunjukkan rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen I adalah 73,35, kelas eksperimen II adalah 71,16 dan kelas kontrol adalah 66,39. Dari analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe permainan bingo lebih baik dari rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori, dan begitupun dengan rata-rata hasil dari strategi pembelajaran aktif tipe sepak bola verbal. Dengan demikian penelitian terdahulu yang relevan memperkuat hasil penelitian ini yang berjudul pengaruh media *game interaktif bingo* untuk meningkatkan hasil belajar puisi rakyat peserta didik kelas VII G.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Media *Game Interaktif Bingo* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Puisi Rakyat di kelas VII SMPN 17 Kota Jambi. Berdasarkan hasil analisis data, kelas eksperimen yang menggunakan Media *Game Interaktif Bingo* mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *game interaktif Bingo* dengan metode pembelajaran konvensional.



Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa Media *Game* Interaktif *Bingo* lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Puisi Rakyat. Media ini juga berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman dan prestasi akademik peserta didik.

REFERENSI

- Chaniago, S. M., Badusah, J., & Embi, M. A. (2011). Masalah Pengajaran Kemahiran Berbahasa di Sekolah di Indonesia (Teaching Problem In Language Skills At Indonesian School). In *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu 109 Malay Language Education Journal (MyLEJ)*, 1(1), 109-122 <https://spaj.ukm.my/jpbm/index.phpjpbm/article/view/267/0>
- Dewi, Y. (2023). *Kreatif Menulis Puisi*. Komunitas Gemulun Indonesia.
- Eliza, D., & Karmila, D. (2021). Pengaruh Game Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Digital Literacy di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9737-9744.
- Epida T. (2015). *Studi Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Permainan Bingo dan tipe Sepak Bola Verbal di Kelas VIII SMP Negeri 1 Muaro Jambi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Fitragisyela, O. (2021). *Pengaruh Minat Baca Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Padang*. 12. <https://osf.io/preprints/chgrk/>
- Himawan, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran Teks Puisi Rakyat di SMP. *Prosiding Samasta*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Modul Pembelajaran SMP Terbuka Bahasa Indonesia (Modul 7 Puisi Rakyat)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mareta, A. (2017). Pengaruh Media Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sdn 3 Sidokumpul Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- McMahon, J. M. 2017. An Organizational Structure Game (And BINGO! Is Its Name-O). *Management Teaching review* 1-9. [Journals@sagepub.com](https://journals@sagepub.com)
- Salamah. (2021). *Penggunaan Metode Discovery Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Materi Teks Puisi Rakyat*. Batu: Literasi Nusantara.
- Silaswati, D., & Purwanti, R. (2021). Penggunaan Teknik Note Taking Pairs Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Teks Berita. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 14(1), 6–15. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v14i1.540>
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Shafia, D., Nazar, M. and Ismayani, A., (2018). Pengembangan Media Permainan Bingo pada Materi Konsep Reaksi Redoks Untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium Unsyiah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 3(2).

Yanti, N., Gafar, A., & Rofii, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Rakyat Siswa Kelas VII Smp Negeri 6 Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 67.