

ABSTRAK

Febriana, Winda. 2024. Pengaruh Media Game Interaktif Bingo Untuk Mengidentifikasi Puisi Rakyat oleh Peserta Didik Kelas VII Smpn 17 Kota Jambi: Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Rustam, S.Pd., M.Hum., (II) Dr. Priyanto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Interactive Media Bingo, Folk Poetry*

Rendahnya minat dan motivasi serta kemampuan belajar siswa terhadap menulis puisi. mempengaruhi tingkat partisipasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi rakyat. Serta beberapa siswa mungkin memiliki keterampilan terbatas dalam menyusun puisi secara kreatif dan efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Media Game Interaktif Bingo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Puisi Rakyat oleh Peserta Didik Kelas VII G dan kelas VII H di SMPN 17 Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen semu dengan rancangan penelitian Non-equivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP N 17 kota jambi. Sampel penelitian 67 peserta didik, yaitu 33 kelas VII G sebagai kelompok kontrol dan 34 dari kelas VII H sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi.

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.