

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Media Game Interaktif Bingo terbukti efektif dalam mengidentifikasi puisi rakyat peserta didik 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.

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 bahwa kelas eksperimen memiliki skor rata-rata sebesar 75,0580 (75%), yang termasuk dalam kategori efektif, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai skor 39,7257 (39,7%), yang 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. Ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa 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

siswa 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.

5.2 Implikasi

Kesimpulan dari hasil penelitian menyatakan bahwa peserta didik yang menggunakan media *Game interaktif bingo* dan yang tidak menggunakan media *Game interaktif bingo* terdapat perbedaan dalam hasil belajar dalam puisi rakyat. Penelitian ini memiliki implikasi dalam bidang pendidikan yaitu mempengaruhi hasil nilai peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi puisi rakyat dan secara praktis dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru sebagai referensi penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, ada beberapa saran mengenai penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam puisi rakyat.

2. Bagi Guru/Pendidik

Penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas, dan diharapkan guru dapat menggunakan media *game Interaktif*

bingo dalam materi pembelajaran lain dengan tujuan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat lebih mengembangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti guna menemukan hal baru untuk perkembangan pendidikan terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lain yang menggunakan media *game interaktif bingo* terhadap materi atau pokok bahasan lainnya.