



## Penggunaan Game Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi dengan Metode PBL (Problem Based Learning) di SMPN 9 Madiun

Nanda Aulia Nur Febriana ✉, Universitas PGRI Madiun

Dita Aulia Nabila, Universitas PGRI Madiun

Devflin Yudha Putri Syafira, Universitas PGRI Madiun

Muhammad Faiz, Universitas PGRI Madiun

✉ [nanda\\_2202108031@mhs.unipma.co.id](mailto:nanda_2202108031@mhs.unipma.co.id)

---

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan untuk memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat di terapkan pada peserta didik jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka. Media Pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media konvensional yang dilengkapi dengan pengaplikasian media pembelajaran berbasis IT (*Information Tecnology*) dengan menggunakan *barcode quiziz*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Game* Interaktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Puisi. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 8. Dengan sampel peserta didik yang di ambil sebanyak 16 anak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami materi puisi melalui media ajar *Game* Interaktif dengan baik serta meningkatkan kreativitas hasil belajar yang signifikan.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Puisi, *Game* Interaktif

---



## PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui Bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran pendidik harus memiliki rancangan ide membuat media pembelajaran yang menarik untuk di pelajari oleh peserta didiknya. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar Arsyad, 2011:23). Media pembelajaran juga berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan kebutuhan, dan materi pembelajaran. Inovasi pendidikan pada dasarnya merupakan suatu perubahan ataupun ide cemerlang di bidang pendidikan yang memuat hal baru berupa praktik-praktik pendidikan tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu, untuk memecahkan persoalan pendidikan dan memperbaiki suatu keadaan pendidikan atau proses pendidikan tertentu yang terjadi di Masyarakat (Norma Dewi Shalikhah, 2017:11).

Adapun masalah yang di dapati saat pengamatan dilakukan yaitu, terdapat peserta didik yang pasif dalam menanggapi materi yang telah di sampaikan. Peserta didik menganggap materi puisi yang diberikan oleh pendidik adalah hal yang sudah biasa dan kurang menarik sehingga terkesan membosankan. Peneliti kemudian mencoba mengaplikasikan media pembelajaran *Game* Interaktif yang menggabungkan media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran berbasis IT (*Information Tecnology*), untuk menyampaikan materi puisi dengan menarik. Peneliti menggunakan teknologi digital dengan menampilkan power point animasi bergerak yang berisi materi-materi puisi. Peneliti juga memberikan media konvensional berupa game interaktif yang bernama "*Board Game* Interaktif" dengan membentuk peserta didik menjadi 4 kelompok untuk memainkannya. Mereka diminta untuk memasukkan bola ping pong ke dalam gelas yang menempel di papan tersebut yang masing-masing gelas telah diberikan kode pertanyaan yang berbeda. Setiap kelompok berkesempatan memasukkan bola sesuai hasil lemparan dadu yang telah di lakukan oleh masing-masing perwakilan kelompok. Peserta didik ada yang mendapatkan pertanyaan membuat puisi sesuai dengan unsur-unsurnya, menganalisis makna puisi dan sebagainya. Setelah itu kelompok yang sudah selesai bisa mengakses barcode untuk mengerjakan quiz yang telah dibuat oleh peneliti. Namun sangat di sayangkan terdapat beberapa peserta didik yang hanya mengandalkan *google* dan sejenisnya untuk meniru jawaban. Hal tersebut sering terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan dan juga malas dalam mengasah keterampilan berpikir.

Kurangnya pengetahuan mengenai puisi tidak hanya berdasakan kegiatan pembelajaran di kelas saja. Namun kurangnya kegiatan di bidang akademik dalam mengasah kekefektifitasan peserta didik di sekolah juga dapat menjadi salah satu faktor penyebabnya. Penyelenggaraan kegiatan perlombaan seperti pembuatan puisi, pendeklamasian puisi dan lain sebagainya seharusnya bisa di agendakan di setiap hari-hari besar untuk meningkatkan kreatifitas dan ilmu pengetahuan. Pada proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran yang digunakan pendidik harus bisa meningkatkan motivasi peserta didik, salah satunya merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, dapat membuat peserta didik menjadi aktif untuk memberikan tanggapan. Pengaplikasian media pembelajaran *game* interaktif ini sebagai perantara untuk memberikan pengalaman belajar yang berinovasi dan bervariasi agar kegiatan pembelajaran memberikan kesan yang menarik dan materi puisi yang di sampaikan dapat di pahami dengan baik. Hal tersebut telah di praktikkan di SMP Negeri 9 Madiun, dengan peneliti mengajar menggunakan media pembelajaran game interaktif dan peserta didik memiliki ketertarikan lebih dalam mengikuti pembelajaran di bandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan materi saja

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut I Made Winartha (2006) metode deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 20 Juni 2024 di SMP Negeri 9 Madiun. Penggunaan media pembelajaran konvensional dilengkapi dengan pengaplikasian media belajar berbasis IT (*information technology*) dan metode PBL pada materi puisi kelas 8 SMP dapat membantu siswa dalam memahami materi puisi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar puisi, membantu siswa dalam memahami materi puisi dengan lebih mudah, meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis puisi, dan meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis puisi. Pengambilan data menggunakan teknik pengumpulan observasi secara langsung, teknik ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih aktual karena peneliti melihat secara langsung bagaimana proses pembelajarannya.

## HASIL PENELITIAN

### A. Penggunaan Sintak PBL

Problem based learning adalah suatu pembelajaran yang berbasis dengan sebuah metode untuk memperkenalkan peserta didik terhadap suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas. Peserta didik diminta untuk mencari solusi mengenai bagaimana cara menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning*, dalam hal ini solusi yang ditawarkan tidak harus berupa produk. Namun proses yang dihadapkan adalah suatu pencarian mengenai jawaban dari masalah yang dihadapi. Hal ini menjadi fokus utama dan hasil akhirnya bukan sebagai penentu salah satu benar karena sifatnya yang terbuka.



**Gambar 1.** Orientasi masalah dalam mengenal sastrawan penyai puisi

Hasil uji coba menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan produk media ajar tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa produk media ajar *game* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi. Permainan ini dilakukan secara berkelompok untuk memasukkan bola pingpong masuk ke dalam gelas. Peserta didik dapat memilih anggota kelompok secara bebas



**Gambar 2.** Pengaplikasian media pembelajaran *game* interaktif

Sintak metode pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) yang digunakan untuk mengajar peserta didik di SMP Negeri 9 Madiun dengan media pembelajaran *Game* interaktif adalah sebagai berikut :

1. Orientasi peserta didik pada masalah.  
Pada tahap pertama peneliti menampilkan beberapa gambar sastrawan penyair puisi beserta puisi ciptaannya, kemudian peserta didik diminta untuk menebak siapa penyair yang ada di gambar dan diminta untuk membacakan puisi ciptaan dai penyair tersebut.
  2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.  
Peneliti menjelaskan materi mengenai puisi kepada peserta didik kemudian seluruh kelompok diminta untuk memahami materi yang telah di sampaikan karena maeri tersebut adalah kunci keberhasilan dalam memainkan media pembelajaran *game* interaktif selanjutnya.
  3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.  
Pada tahap ini peneliti mendampingi dan menjelaskan kepada peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *game* interaktif yang bernama *board game* puisi. Waktu bermain *game* tersebut berlangsung selama 15 menit. Kemudian peserta didik mendapatkan kode pertanyaan seputar materi puisi sesuai dar hasil permaian yang telah di lakukan.
  4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.  
Peserta didik diberi LKPD (lembar kerja peserta didik) untuk menyajikan jawaban dari pertanyaan yang telah di dapat dengan kreatif dan imajinatif. Jika sudah LKPD di presentasikan oleh setiap kelompok serta kumpulkan. Kemudian peserta didik diminta menggunakan gawai masing-masing untuk *scan barcode* yang ada di *board game* puisi yang berguna untuk mengakses soal quiz yang berjumlah 20 soal.
  5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.  
Pada tahap terakhir ini peneliti melakukan evaluasi pembelajaran terkait proses pembelajaran dan hasil yang telah didapat dari jawaban peserta didik.
- Langkah-langkah permainan *game* interaktif puisi:
    - a) Langkah pertama, guru dan siswa membentuk empat kelompok dengan beranggotakan masing-masing kelompok berisikan 3-4 siswa.
    - b) Langkah kedua, peneliti menyiapkan papan *game*, dadu, dan bola pingpong yang telah disediakan.
    - c) Langkah ketiga, melemparkan dadu untuk menentukan kelompok ke satu, dua, tiga dan empat.
    - d) Selanjutnya pemain pertama melemparkan dadu sebanyak satu kali untuk mendapatkan berapa kali lemparan memasukkan bola pingpong ke gelas *game*.

- e) Apabila salah satu kelompok sudah melemparkan bola pingpong dan masuk ke dalam gelas maka akan mendapatkan kode dan pertanyaan, dan apabila sudah melemparkan bola pingpong tetapi tidak masuk terus sebanyak yang di lemparkan dadu tadi, maka di lanjut kelompok selanjutnya dan di ulangi lagi setelah kelompok lainnya selesai.
- f) Selanjutnya setelah mendapatkan kode dan pertanyaan semua, per kelompok di beri LKPD untuk menjawab soal dari kode yang telah didapatkan tadi dan di beri waktu 15 menit untuk berdiskusi bersama kelompok.
- g) Setelah waktu selesai LKPD di kumpulkan dan per-kelompok maju semua untuk scan barcode *quiziz* untuk menjawab soal untuk materi yang telah di jelaskan.



**Gambar 3.** Sesi scan barcode untuk mengakses *quiziz*

## B. Data Nilai Peserta Didik Kelas VII E

**Tabel 1.** Nilai peserta didik.

No.	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1.	MN	100	Tuntas
2.	AP	100	Tuntas
3.	RB	100	Tuntas
4.	EI	95	Tuntas
5.	AA	95	Tuntas
6.	YP	95	Tuntas
7.	GSA	95	Tuntas
8.	NW	90	Tuntas
9.	FI	85	Tuntas
10.	RV	80	Tuntas
11.	SA	80	Tuntas
12.	AA	80	Tuntas
13.	AF	70	Cukup
14.	IP	55	Tidak Tuntas
15.	AG	30	Tidak Tuntas

## PEMBAHASAN

Penggunaan Game Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi telah Tuntas menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran konvensional dilengkapi dengan pengaplikasian media belajar berbasis IT (*information technology*) dan metode PBL Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan serta pemahaman yang lebih dalam pada pembelajaran materi puisi Bahasa Indonesia kelas VIII

SMP Negeri 9 Madiun yang menggunakan game media interaktif dan pengerjaan *quizizz* dalam pembelajaran materi puisi Bahasa Indonesia kelas VIII ini.

Selain itu siswa juga sangat terbantu dalam memahami konsep puisi dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis puisi. Dalam penelitian ini, game media interaktif dan pengerjaan *quizizz* yang dapat membantu siswa dalam belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Serta penggunaan game interaktif juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan game interaktif, siswa dapat merasa lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penggunaan game interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian dan pembahasan tentang Penggunaan Game Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game ini telah meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi puisi, dan meningkatkan kemampuan menulis puisi. Penggunaan game interaktif ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia dan meningkatkan minat mereka dalam belajar serta memahami materi puisi lebih dalam. Oleh karena itu, game interaktif ini dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



**Gambar 4.** Pemberian reward untuk peseta didik

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran
- Siswatini, W. (2020). Inovasi Strategi Pembelajaran Inklusi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Karakter Siswa di SMK Negeri 2 Malang.
- I Made Winartha. (2006). Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi, Yogyakarta: C.V. Andi Offset.