

## **Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game* terhadap Kemampuan Siswa dalam menentukan Majas pada Teks Puisi di Kelas VIII C SMPN 50 Kota Batam**

**Dinda Nur Dwi<sup>1</sup>, Etik Triawahyuni<sup>2</sup>, Fabio Testy Ariance Loren<sup>3</sup>**

Universitas Maritim Raja Ali Haji<sup>1</sup>, SMPN 50 Batam<sup>2</sup>, Universitas Maritim Raja Ali Haji<sup>3</sup>

dnurdwi@student.umrah.ac.id<sup>1</sup>, etiktrawahyuni@gmail.com<sup>2</sup>,  
fabioloren@umrah.ac.id<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve the ability of class VIII C students of SMPN 50 Batam in determining figures of speech in poetry texts through the application of Game-based learning models. The method used is a quasi experimental design with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class that received Game-based learning and the control class that used conventional learning methods. The research instrument was a test of the ability to determine figures of speech in poetry texts. The data were analyzed using the normality and homogeneity prerequisite tests, then continued with hypothesis testing using the t-test. The results showed that the average value of the experimental class increased significantly compared to the control class. The significance value of the t-test was  $0.009 < 0.05$ , which indicates that the Game-based learning model has a positive and significant effect on students' ability to determine figures of speech in poetry texts. Thus, the Game-based learning model can be used as an alternative effective learning strategy in improving students' understanding figurative of speech in poetry texts.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Figurative Language, Poetry Text, Student Abilities*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII C SMPN 50 Batam dalam menentukan majas pada teks puisi melalui penerapan model pembelajaran berbasis *Game*. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerima pembelajaran berbasis *Game* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan menentukan majas dalam teks puisi. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Nilai signifikansi uji t adalah  $0.009 < 0.05$ , yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *Game* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menentukan majas pada teks puisi. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis *Game* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap majas dalam teks puisi.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Berbasis Game, Majas, Teks Puisi, Kemampuan Siswa*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu bentuk keterampilan tersebut adalah kemampuan memahami dan menganalisis teks sastra, khususnya puisi. Dalam teks puisi, majas memegang peranan penting sebagai unsur gaya bahasa yang memperkaya makna dan estetika. Menurut Samsudin (2019:105), "Penting digunakan perbandingan atau pengiasan untuk mengantar pemahaman penikmat sastra. Para penyair mempergunakan aneka ragam majas untuk memperjelas maksud.". Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam mengenali dan menentukan majas menjadi keterampilan dasar yang perlu dikembangkan secara optimal.

Namun, realitas pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan jenis-jenis majas yang terdapat dalam puisi. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pemahaman siswa terhadap fungsi dan ciri-ciri majas, penggunaan metode pembelajaran. Guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah atau diskusi pasif, yang kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk memahami teks sastra secara mendalam.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang inovatif, model pembelajaran berbasis *Game* menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Menurut Jakub Saddam Akbar dkk. (2023:96), "Pendekatan ini menggunakan elemen-elemen permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat belajar dengan cara bermain *Game* yang dirancang khusus untuk mengembangkan keterampilan tertentu. Pembelajaran berbasis *Game* melibatkan penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa". Pembelajaran berbasis *Game* ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, meningkatkan fokus, kolaborasi, serta mendukung pemahaman konsep melalui aktivitas yang menyenangkan. Model ini juga memungkinkan guru menyisipkan materi tentang majas secara kontekstual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penerapan model pembelajaran berbasis *Game* dalam pembelajaran puisi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menentukan majas, karena mereka terlibat secara langsung dalam proses berpikir, menganalisis, dan mengambil keputusan berdasarkan teks yang mereka baca. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Ahmad Suwandi Majid, Suhardiman, dan Ahmad Nurul Ihsan (2024) terkait model pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa penggunaan media Quizwhizzer berbasis *Game* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media tersebut dapat diterapkan sebagai sarana untuk mendorong motivasi dan meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Amy Sabila dan rekan-rekannya (2024) yang membahas pengaruh pemanfaatan *Game* edukatif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana permainan edukatif memengaruhi hasil belajar siswa, dengan menggunakan metode eksperimen melalui desain *quasi-experimental*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran di kelas guna mendorong motivasi dan pemahaman siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis *Game* terhadap kemampuan siswa dalam menentukan majas pada teks puisi. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, di mana terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan berbeda.

Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis *Game*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional yang umum diterapkan di kelas. Desain penelitian disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kontrol	$O_1$	Pembelajaran konvensional	$O_2$
Eksperimen	$O_3$	Pembelajaran berbasis <i>Game</i>	$O_4$

(Sugiyono, 2017:79)

Penelitian dilaksanakan di SMPN 50 Batam yang terletak di Perum Tunas Regency, Sungai Binti, Kec. Sagulung, Kota Batam, Kepulauan Riau. Dengan waktu pelaksanaan dimulai pada tanggal 31 Mei 2025 s.d 03 Juni 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 50 Batam, sedangkan sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas VIII C ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan satu kelas lain sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes objektif untuk mengukur kemampuan siswa dalam menentukan majas pada teks puisi. Teks diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) pada kedua kelompok.

Teknik analisis data dimulai dengan uji prasyarat analisis, yaitu:

1. Uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal,
2. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data antar kelompok memiliki varians yang sama.

Kedua uji ini dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Jika data memenuhi syarat normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji t (Independent Sample T-Test) untuk mengetahui perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Keputusan pengujian diambil berdasarkan nilai signifikansi (sig.) <0.05. Jika syarat ini terpenuhi, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dan model pembelajaran berbasis *Game* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menentukan majas pada teks puisi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti di SMPN 50 Batam pada tanggal 31 Mei hingga 03 Juni 2025. Adapun penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian di kelas VIII yaitu kelas VIII B dengan siswa sejumlah 25 orang sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C dengan siswa sejumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian Quasy Eksperimental dengan desain penelitian Non-Equivalent Control Group Design, (Sugiono, 2018). Berdasarkan rekap jadwal peneliti melakukan 3 kali pertemuan dengan hari atau tanggal yang berbeda berdasarkan jadwal mengajar di sekolah. Hari pertama jadwal *pretest* kelas kontrol yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan. Hari kedua peneliti mengajar dengan metode konvensional di kelas kontrol, kemudian melakukan *pretest* di kelas eksperimen di jam yang berbeda. Hari ketiga, peneliti melakukan *posttest* di kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, lalu di jam berbeda pemberian perlakuan di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Game Based Learning* setelah itu diberikan *posttest*.

Kegiatan *pretest* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen terhadap materi menentukan majas dalam teks puisi. Hasil data *pretest* merupakan kemampuan yang dimiliki siswa sebelum diberikan perlakuan dalam pembelajaran. Setelah melaksanakan *pretest* dan mengetahui kemampuan awal siswa peneliti memulai pembelajaran tanpa perlakuan di kelas kontrol dan dengan perlakuan di kelas eksperimen yaitu menerapkan model *Game Based Learning*. Setelah memperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti melakukan uji prasyarat analisis peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas Levene dan uji N Gain Score.

## Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif merupakan bagian penting dari suatu penelitian yang digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri dasar data yang hendak digunakan. Data akan memiliki arti apabila dapat disajikan melalui ringkasan statistika deskriptif suatu data set dengan atau tanpa analitik sehingga mudah dipahami. Statistik deskriptif suatu data set dengan atau tanpa analitik sehingga mudah dipahami. Statistik deskriptif digunakan untuk mengomunikasikan suatu informasi secara sederhana. Berikut ini adalah hasil dari statistika deskriptif yang dicantumkan pada Tabel berikut ini.

**Tabel 2.** Hasil Statistika Deskriptif

Kelas	Min	Maks	Mean	Sd
Pretest Konvensional	45	90	70.60	11.302
Pretest Berbasis <i>Game</i>	55	85	70.40	8.770
<i>Posttest</i> Konvensional	60	95	76.40	10.754
<i>Posttest</i> Berbasis <i>Game</i>	65	95	83.600	7.842

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa pada *pretest* konvensional memiliki nilai minimum sebesar 45 dan nilai maksimum sebesar 90, dengan mean sebesar 70.60 dan diikuti standar deviasi sebesar 11.302, nilai standar deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada di sekitar nilai rata-rata.

Pada *pretest* berbasis *Game* memiliki nilai minimum sebesar 55 dan nilai maksimum sebesar 85, dengan mean sebesar 70.40 dan diikuti standar deviasi sebesar 8.770, nilai standar deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada di sekitar nilai rata-rata.

Pada *posttest* konvensional memiliki nilai minimum sebesar 60 dan nilai maksimum sebesar 95, dengan mean sebesar 76.40 dan diikuti standar deviasi sebesar 10.754, nilai standar deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada di sekitar nilai rata-rata.

Pada *posttest* berbasis *Game* memiliki nilai minimum sebesar 65 dan nilai maksimum sebesar 95, dengan mean sebesar 83.600 dan diikuti standar deviasi sebesar 7.842, nilai standar deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada di sekitar nilai rata-rata

## Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah data berdistribusi normal atau tidak dalam uji normalitas, yaitu dengan cara analisis grafik dan analisis statistik. Akan tetapi pengujian secara statistik lebih efektif dan akurat untuk digunakan. Pada penelitian ini, uji normalitas secara analisis statistik menggunakan uji Shapiro Wilk karena data < 30 Orang, untuk melakukan pengambilan

keputusan dalam uji normalitas Shapiro Wilk dapat dilakukan dengan membandingkan nilai Sig., dengan signifikansi yang digunakan  $\alpha=0,05$ . Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas  $p$ , dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0.05 maka asumsi normalitas terpenuhi
- Jika nilai Sig. < 0.05 maka asumsi normalitas tidak terpenuhi

Berikut merupakan hasil uji Normalitas dengan menggunakan analisis statistik yang tersaji pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Pembelajaran	Sig.	Keputusan
Pretest	Konvensional	0.119	Normal
	Berbasis <i>Game</i>	0.063	Normal
Posttest	Konvensional	0.110	Normal
	Berbasis <i>Game</i>	0.057	Normal

Sumber : Output SPSS

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa semua kelas di masing-masing kelompok memiliki nilai sig. > 0.05, dengan demikian dapat diputuskan bahwa data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji untuk melihat apakah data memiliki variance yang sama atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan *Levene's test of Variance* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai Sig. < 0.05 maka kedua kelompok memiliki variance yang berbeda. Sedangkan apabila nilai Sig. > 0.05 maka kedua kelompok memiliki variance yang sama. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas yang tertera pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Levene Statistic	Df		Sig.
		1	2	
Pretest	0.321	1	48	0.574
Posttest	3.030	1	48	0.088

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa pada kelompok *pretest* memiliki nilai sig. sebesar 0.574 dan pada *posttest* memiliki nilai sig. sebesar 0.088 kedua nilai sig. > 0.05 dengan demikian dapat diputuskan bahwa data memenuhi

asumsi homogenitas. Karena data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian menggunakan uji independent t.

## Uji Independent T

Uji Independen T digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan, uji ini merupakan uji dari statistika parametrik di mana dalam pengujiannya memerlukan uji prasyarat, berikut merupakan hipotesis dan dasar pengambilan keputusan dari uji Independent t adalah:

- Hipotesis  
 $H_0$  = Tidak terdapat perbedaan antara pembelajaran konvensional dan berbasis *Game*  
 $H_1$  = Terdapat perbedaan antara pembelajaran konvensional dan berbasis *Game*
- Dasar Pengambilan Keputusan
  1. Jika nilai Sig. < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
  2. Jika nilai Sig. > 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji independent t dengan bantuan program SPSS 26 didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Pembelajaran		Sig.
	Konvensional (Mean ± SD)	Berbasis <i>Game</i> (Mean ± SD)	
<b>Pretest</b>	70.60 ± 11.302	70.40 ± 8.770	0.945
<b>Posttest</b>	76.40 ± 10.754	83.60 ± 7.842	0.009

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa pada kelompok pretest, pembelajaran konvensional memiliki nilai mean sebesar 70.60 sedangkan pada pembelajaran berbasis *Game* memiliki nilai mean sebesar 70.40. Selain itu didapatkan juga nilai sig. sebesar 0.945, nilai tersebut > 0.05 artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak dengan demikian dapat diputuskan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis *Game*.

Pada kelompok *posttest*, pembelajaran konvensional memiliki nilai mean sebesar 76.40 sedangkan pada pembelajaran berbasis *Game* memiliki nilai mean sebesar 83.60. Selain itu didapatkan juga nilai sig. sebesar 0.009, nilai tersebut < 0.05 artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan demikian dapat diputuskan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis *Game* dengan demikian dapat diputuskan bahwa terdapat

pengaruh model pembelajaran berbasis *Game* terhadap kemampuan siswa dalam menentukan majas pada teks puisi di kelas VIII C SMPN 50 kota Batam.

## Uji N Gain Score

U N Gain merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengetahui selisih antara nilai pretest dengan *posttest*. Pada penelitian ini Gain Score digunakan untuk melihat perbandingan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengujian menggunakan SPSS versi 26 untuk melihat data skor N-Gain, nilai rata-rata N-Gain yang telah didapat kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel di bawah ini.

**Tabel 6.** Nilai Rata-Rata N-Gain

Nilai $\langle g \rangle$	Kriteria
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$	Sedang
$0 < \langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Berikut merupakan hasil skor rata-rata N Gain pada tabel di bawah ini:

**Tabel 7.** Hasil Uji N Gain Score

Kelompok	NGain	Keputusan
Kontrol	0.1796	Rendah
Eksperimen	0.3783	Sedang

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa pada kontrol memiliki nilai N Gain sebesar 0.1796 artinya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 0.1796 atau masuk dalam kriteria rendah. Sedangkan pada eksperimen diperoleh nilai N Ganin sebesar 0.3783 artinya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 0.3783 atau masuk dalam kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *Game* terhadap kemampuan siswa dalam menentukan majas pada teks puisi di kelas VIII C SMPN 50 kota Batam.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *Games* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam menentukan majas pada teks puisi di kelas VIII C SMPN 50 Batam. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Uji Independent Sample T-Test* melalui program SPSS 26 yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009, lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis *Game* mencapai 83.60 lebih

# ***EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies***

Vol 5 No 2 (2025) 1503 - 1512 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i2.8629

tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya memperoleh rata-rata 79.40.

Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *Games* layak untuk diterapkan dan diharapkan guru Bahasa Indonesia dapat memanfaatkannya sebagai alternatif strategi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan majas dalam teks puisi.

# ***EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies***

Vol 5 No 2 (2025) 1503 - 1512 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i2.8629

## **DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, Jakub Saddam, dkk. (2023). Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis) . Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Samsudin. (2019). Buku Ajar Pembelajaran Kritik Sastra. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Universitas Indraprasta PGRI. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia vol 7, No 1 (2024) 179-187.