

Pengaruh Media Froggy Jumps Terhadap Pemahaman Pembelajaran Puisi Siswa SMP Swasta Penraujan

Richa Yufvi Octaviani Br. Tarigan Sebero¹, Tia Risch², Amelia Simanungkalit³ Esra Perangin-Angin⁴

Email: tiarischal264@gmail.com, ichatarigan653@gmail.com,
ameliasimanungkalit@unprimdn.ac.id, esraperangin-angin@unprimdn.ac.id

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Prima Indonesia,

^{3,4}Pusat Unggulan Iptek Untuk Bahasa, Sastra, dan Literasi Universitas Prima Indonesia

ABSTRAK

Kata Kunci: *Froggy Jumps, hasil belajar, menulis puisi*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa penggunaan media pembelajaran Froggy Jumps serta pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar menulis puisi siswa kelas VIII SMP Swasta Penraujan Tahun Pelajaran 2025/2026. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest–posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Media pembelajaran Froggy Jumps dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol, sebanyak 71,43% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada kelas eksperimen tingkat ketuntasan mencapai 92,86%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media Froggy Jumps lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (2,576) lebih besar daripada t_{tabel} (1,674), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Froggy Jumps berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar menulis puisi siswa.

Key word:

Froggy Jumps, learning outcomes, poetry writing

ABSTRACT

This study aims to determine students' learning outcomes without the use of Froggy Jumps learning media and to examine the effect of using Froggy Jumps on students' poetry writing learning outcomes in Grade VIII of SMP Swasta Penraujan in the 2025/2026 academic year. The research method employed was a quasi-experimental design using a pretest–posttest control group and experimental group. Froggy Jumps learning media was designed to create interactive and enjoyable learning activities in order to increase students' participation and learning outcomes. The results showed a difference in learning outcomes between the control class and the experimental class after the treatment was applied. In the control class, 71.43% of students achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM), while the experimental class achieved a mastery level of 92.86%. These findings indicate that students who learned using Froggy Jumps achieved higher learning outcomes than those who did not. After the data were confirmed to be normally distributed and homogeneous, hypothesis testing was conducted using a

t-test. The results showed that the t-count value (2.576) was higher than the t-table value (1.674), indicating that the use of Froggy Jumps learning media has a significant effect on students' poetry writing learning outcomes.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran sangat penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan literasi siswa. Penguasaan Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga menjadi pintu masuk dalam memahami berbagai disiplin ilmu. Kemampuan berbahasa yang baik akan menentukan kualitas berpikir seseorang (Tarigan, 2021). Artinya, semakin baik siswa menguasai bahasa, semakin tinggi pula kemampuan mereka dalam menalar, menginterpretasi, dan menyampaikan ide secara sistematis. Bahasa adalah medium utama manusia untuk menata pikiran dan mengungkapkan gagasan secara runtut dan logis (Keraf, 2020). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Dalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia, materi puisi menjadi salah satu kompetensi yang dianggap menantang bagi siswa. Puisi menuntut kemampuan memahami struktur bahasa, makna tersirat, majas, imaji, rima, dan pesan emosional yang kompleks. Banyak siswa yang belum mampu memahami puisi secara mendalam karena menganggapnya sebagai materi yang abstrak dan sulit dipahami. Penelitian (Azmi, et al., 2023) menegaskan bahwa lebih dari 70% siswa mengalami kesulitan dalam memahami unsur makna dan gaya bahasa dalam puisi. Kesulitan ini muncul karena pembelajaran masih didominasi ceramah, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi makna melalui pengalaman belajar yang aktif. Kondisi serupa juga terjadi pada tingkat SMP, termasuk di SMP Swasta Penraujan, di mana berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada Januari 2025, ditemukan bahwa 80% siswa kelas VIII belum memahami struktur dan isi puisi secara benar. Siswa belum mampu mengidentifikasi tema, diksi, rima, dan makna secara tepat. Banyak dari mereka hanya menyalin contoh dari buku tanpa memahami konsep yang sebenarnya. Guru pun menyampaikan bahwa rendahnya minat membaca dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi kendala utama dalam meningkatkan pemahaman puisi.

Permasalahan pemahaman puisi ini juga berkaitan erat dengan rendahnya literasi siswa di Indonesia. Berdasarkan laporan PISA 2022, Indonesia masih berada pada posisi bawah dalam aspek literasi membaca, di mana sebagian besar siswa mengalami kesulitan menafsirkan teks sastra maupun non-sastra yang memuat ide, simbol, dan struktur bahasa yang kompleks. Kemendikbud, (2021) menegaskan bahwa rendahnya literasi siswa dipengaruhi oleh minimnya inovasi pembelajaran, kurangnya paparan terhadap teks sastra yang beragam, serta lemahnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan dalam memahami puisi bukan hanya terjadi di satu sekolah, tetapi merupakan gambaran dari problem literasi nasional yang masih memprihatinkan. Di lapangan, masih banyak guru yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang menitikberatkan pada hafalan, penjelasan satu arah, dan pemahaman tekstual secara dangkal. Akibatnya, siswa kurang terlatih dalam menganalisis makna tersirat, mengidentifikasi unsur estetika, serta menafsirkan struktur puisi secara mendalam. Selain itu, paparan siswa terhadap karya sastra, termasuk puisi, relatif rendah karena terbatas pada contoh yang terdapat di buku teks dan jarang didukung oleh aktivitas apresiasi sastra yang variatif. Semua faktor ini berkontribusi pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami puisi sebagai salah satu bentuk ekspresi sastra yang menuntut kepekaan bahasa, pemahaman konteks, dan kemampuan interpretasi tingkat tinggi.

Menurut Rusman, (2020) pembelajaran yang hanya terpusat pada guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mampu membangun pemahaman sendiri. Situasi tersebut membuat siswa hanya menerima informasi tanpa proses berpikir yang mendalam sehingga mereka tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan analitis maupun kreativitas. Teori konstruktivisme

menjelaskan bahwa pengetahuan harus dikonstruksi melalui pengalaman langsung, bukan sekadar diterima secara verbal. Artinya, siswa perlu mengalami sendiri, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan materi agar pemahaman dapat terbentuk secara bermakna. Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting karena media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan siswa membangun pengalaman belajar secara aktif. Media yang tepat dapat menghadirkan situasi belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk mengamati, mencoba, dan menemukan konsep secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menjadi bagian krusial dalam menciptakan proses belajar yang bermakna sesuai dengan prinsip konstruktivisme.

Media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi dan lebih mudah memahami konsep puisi. Menurut Schunk, (2020) menyatakan bahwa media yang memberikan stimulus menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Menurut Ormrod, (2022) menegaskan bahwa stimulus yang menyenangkan dapat memperkuat respons belajar melalui reinforcement positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi aktif dan menyenangkan. Berbagai penelitian pun mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran puisi. Penelitian Lubis & Fatria, (2024) menemukan bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis puisi siswa secara signifikan. Penelitian Sari, (2021) menunjukkan bahwa media berbasis permainan (game-based learning) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur puisi karena siswa belajar melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Namun, di banyak sekolah, termasuk di SMP Swasta Penraujan, penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan media tradisional seperti papan tulis dan buku teks, sehingga pembelajaran puisi menjadi monoton dan kurang memotivasi siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat, pasif, dan tidak bersemangat dalam mempelajari puisi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif, termotivasi, dan tertarik untuk belajar puisi. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan adalah Froggy Jumps, yaitu media pembelajaran berbasis permainan (game) yang memadukan tantangan, visual menarik, serta aktivitas kognitif. Media Froggy Jumps memberikan pengalaman belajar yang interaktif karena siswa harus melompat dari satu poin ke poin lainnya sambil menjawab pertanyaan terkait materi puisi. Aktivitas ini menjadikan pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan mampu memicu rasa ingin tahu siswa.

Penggunaan media ini selaras dengan teori behaviorisme, di mana stimulus berupa tantangan permainan menghasilkan respons berupa peningkatan motivasi dan pemahaman. Ketika siswa menjawab benar dan memperoleh reward, perilaku belajar positif mereka diperkuat. Selain itu, Froggy Jumps juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung; siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi mengeksplorasi dan menemukan konsep puisi melalui aktivitas permainan. Efektivitas pembelajaran berbasis game seperti Froggy Jumps juga didukung oleh temuan ahli dalam lima tahun terakhir. Menurut Siregar, (2021) media Froggy Jumps mampu meningkatkan fokus, partisipasi, dan ketekunan siswa dalam memahami konsep bahasa karena desainnya yang menggabungkan gerak, visual, dan tantangan. Menurut Nababan & Hutapea, (2023) menyatakan bahwa “penggunaan game Froggy Jumps dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa belajar sambil bermain tanpa tekanan akademik. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menulis puisi disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media yang mampu menumbuhkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Froggy Jumps terhadap Pemahaman Pembelajaran Puisi Siswa Kelas VIII SMP Swasta Penraujan Tahun Pelajaran 2025.

KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan serta mengapresiasi karya sastra. Pembelajaran bahasa mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP adalah puisi, yang menuntut siswa untuk memahami makna, unsur-unsur, serta keindahan bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah memahami materi puisi.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara terencana sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa, serta mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan efektivitas serta hasil belajar.
3. Media pembelajaran Froggy Jumps adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif siswa melalui gerakan melompat atau berpindah tempat sesuai dengan aturan tertentu yang dikaitkan dengan materi pembelajaran, sehingga mendorong keaktifan, konsentrasi, kerja sama, serta pemahaman konsep secara menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Swasta Penraujan yang beralamat di jalan Setia Agung Sunggal Kanan, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara. Metode yang digunakan Adalah kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan kalkulasi angka atau pengumpulan data dalam bentuk angka pada kegiatan penelitian. Metode kuantitatif dipandang sebagai metode ilmiah karena sifatnya rasional, sistematis, objektif, dan terukur. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada empiris positivisme melihat kebenaran dan fakta-fakta yang dapat dibuktikan atau diuji secara empiris. Empiris adalah sesuatu yang berdasarkan pada fakta atau kenyataan yang dapat diamati oleh indera manusia dan dapat dibuktikan secara nyata melalui pengalaman, pengamatan, atau data lapangan (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini menggunakan bentuk Two Group Pretest-Posttest Design, di mana terdapat dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan penentuan kelas dipilih oleh peneliti. Kedua kelas ini diuji menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui pengaruh variabelnya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu menggunakan media froggy jumps pada kelas eksperimen dan menggunakan pembelajaran konvensional (tradisional) pada kelas kontrol.

Penelitian ini sampel yang digunakan yaitu kelas 8A sebanyak 28 siswa serta siswa kelas 8B sebanyak 28. Pengambilan data menggunakan metode pretest dan posttest. Uji data menggunakan uji statistik dengan berbantuan aplikasi excel. Uji pertama uji normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetri dengan modus, mean dan median berada dipusat. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Lilifors. Kriteria penilaian pada uji normalitas ini jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal namun jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka data berdistribusi tidak normal.

Uji kedua yaitu uji homogenitas yang digunakan untuk memastikan bahwa data hasil pre-test dan post-test memiliki varians yang sama (homogen). Menurut Sudjana, (2019) uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Apabila data bersifat homogen, maka perbandingan antar kelompok dapat dilakukan secara adil dan hasil analisis statistik dapat dipercaya. Nilai signifikansi dari perhitungan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data dinyatakan homogen namun $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data dinyatakan tidak homogen.

Uji terakhir untuk membuktikan hipotesis yaitu uji hipotesis Adalah uji yang dikerjakan untuk mencari kebenaran suatu hipotesis yang telah dibuat oleh peneliti. Uji t merupakan salah satu

teknik analisis statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata (mean) antara dua kelompok data. Uji ini digunakan ketika data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Menurut Sudjana, (2019) uji t digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata yang berasal dari dua kelompok sampel dengan asumsi data berdistribusi normal. Sementara itu, Sugiyono (2022) menyatakan bahwa uji t bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dengan cara membandingkan rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, uji t digunakan untuk membuktikan secara statistik apakah perlakuan yang diberikan dalam penelitian memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka data dinyatakan tidak berpengaruh namun $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka data dinyatakan berpengaruh signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan menyajikan data hasil penelitian yang diperoleh dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan tes akhir digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Data dari kedua kelas dianalisis dan dibandingkan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan media *Froggy Jumps* dan pembelajaran konvensional, kemudian dibahas dengan mengaitkannya pada kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya guna memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Deskripsi data hasil penelitian yang terdiri dari tes awal dan tes akhir di kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagai berikut.

Tabel 1 Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Data Hasil Kelas Kontrol		
	Pretest	Posttest
Rata-rata	68,49	75,12
median	66,07	73,33
max	96,43	100
Simpangan Baku	19,049	11,706

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai posttest dan pretest siswa kelas Kontrol. Nilai rata-rata pretest yaitu 68,49, sedangkan rata-rata posttest 75,12. Nilai median pretes 66,07 dan posttest 73,33. Nilai max pretest dan posttest yaitu 96,43 dan 100. Nilai simpangan baku pretest 19,049 sedangkan nilai simpangan baku posttest 11, 706. Secara keseluruhan, data hasil belajar kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Namun, peningkatan tersebut masih diperoleh melalui pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga hasil ini dapat dijadikan sebagai pembanding terhadap kelas eksperimen yang menggunakan media *Froggy Jump*.

Tabel 2 Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Data Hasil Kelas Eksperimen		
	Pretest	Posttest
Rata-rata	43,37	82,50

median	46,43	81,67
max	75,00	100
Simpangan Baku	18,614	9,628

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai posttest dan pretest siswa kelas Eksperimen. Nilai rata-rata pretest yaitu 43,37, sedangkan rata-rata posttest 82,5. Nilai median pretes 46,43 dan posttest 81,67. Nilai max pretest dan posttest yaitu 75 dan 100. Nilai simpangan baku pretest 18,614 sedangkan nilai simpangan baku posttest 9,628. Secara keseluruhan, data hasil belajar kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest.

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah dan menganalisis data hasil pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain quasi experiment dengan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Froggy Jumps dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program komputer statistik untuk memperoleh hasil analisis yang sistematis, akurat, dan objektif. Data yang dianalisis berupa skor pemahaman puisi siswa kelas Eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3 Uji Normalitas Data Pretest Posttest Kelas control dan Kelas Ekperimen

Test	Kelas	l_0	l_{tabel}	Simpulan
Pretest	Kontrol	0,087	0,167	Normal
	Eksperimen	0,088		
Posttest	Kontrol	0,133	0,167	Normal
	Eksperimen	0,102		

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors dengan kriteria bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai L_0 lebih kecil dari nilai L_{tabel} . Berdasarkan hasil uji normalitas, data pretest kelas kontrol memperoleh nilai L_0 sebesar 0,087 dan kelas eksperimen sebesar 0,088, sedangkan nilai L_{tabel} sebesar 0,167. Karena seluruh nilai L_0 lebih kecil daripada L_{tabel} , maka data pretest pada kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas data posttest menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai L_0 sebesar 0,133 dan kelas eksperimen sebesar 0,102, dengan nilai L_{tabel} sebesar 0,167. Hal ini menunjukkan bahwa nilai L_0 pada kedua kelas juga lebih kecil daripada L_{tabel} , sehingga data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data pretest dan posttest dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik lanjutan.

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa data hasil pre-test dan post-test memiliki varians yang sama (homogen). Uji ini dilakukan dengan menggunakan excel.

Tabel 4 Uji Homogenitas Data Pretest Posttest Kelas control dan Kelas Ekperimen

Kelas	F_0	F_{tabel}	Simpulan
Pritest	1,047	1,905	Homogen
Posttest	1,478	1,905	Homogen

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan (homogen) atau tidak. Pengujian

homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji F, dengan kriteria pengujian yaitu data dikatakan homogen apabila nilai $F_o < F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai F_o untuk data pretest sebesar 1,047, sedangkan nilai F_{tabel} sebesar 1,905. Karena $1,047 < 1,905$, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen. Selanjutnya, pada data posttest diperoleh nilai F_o sebesar 1,478, dengan nilai F_{tabel} sebesar 1,905. Karena $1,478 < 1,905$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen juga memiliki varians yang sama atau homogen. Dengan demikian, seluruh data dalam penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas dan dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji statistik parametrik.

Setelah data diolah melalui serangkaian pengujian statistik, yaitu uji homogenitas dan normalitas, barulah pengujian hipotesis dilakukan. Uji hipotesis menggunakan uji t yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran Froggy Jumps. Uji t dilakukan menggunakan excel. Uji ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai pre-test dan post-test setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media Froggy Jumps.

Tabel 5 Uji t data posttest kelas eksperimen dan kontrol menggunakan excel

t-Test: Two-Sample Assuming Unequal Variances

	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Mean	82,5	75,11904762
Variance	92,69547325	137,0223398
Observations	28	28
Hypothesized Mean Difference	0	
df	52	
t Stat	2,576879334	
P(T<=t) one-tail	0,006423383	
t Critical one-tail	1,674689154	
P(T<=t) two-tail	0,012846767	
t Critical two-tail	2,006646805	

Berdasarkan tabel diatas $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,576 > 1,674$ maka tolakk H_0 dan terima H_1 . Selain itu, nilai p-value one-tail sebesar 0,006 lebih kecil dari 0,05, atau $0,006 < 0,05$, yang menegaskan bahwa perbedaan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Froggy Jumps berpengaruh signifikan terhadap pemahaman pembelajaran puisi siswa kelas VIII SMP Swasta Penraujan Tahun Pelajaran 2025/2026.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Froggy Jumps memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi siswa kelas VIII SMP Swasta Penraujan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,67, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 75,12.
2. Hasil tersebut diperkuat oleh pengujian hipotesis menggunakan uji-t yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (2,576) $>$ t_{tabel} (1,674), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan

demikian, penggunaan media pembelajaran Froggy Jumps terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar menulis puisi siswa.

3. Kelebihan media Froggy Jumps terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran menulis puisi.
4. Adapun kekurangan media ini adalah membutuhkan persiapan yang lebih matang serta pengelolaan waktu dan kelas yang baik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
5. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media Froggy Jumps pada materi Bahasa Indonesia lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.

SARAN

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian teori yang digunakan dengan mengintegrasikan berbagai teori belajar, seperti teori konstruktivisme, teori belajar aktif, dan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), agar landasan teoretis penelitian menjadi lebih kuat dan komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta mencakup sekolah dengan latar belakang dan karakteristik peserta didik yang beragam, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang juga perlu dilakukan untuk melihat konsistensi, keberlanjutan, serta dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi pembelajaran, tidak hanya terbatas pada menulis puisi, tetapi juga pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, berbicara, dan menulis jenis teks sastra maupun nonsastra, sehingga efektivitas media *Froggy Jumps* dapat dikaji secara lebih menyeluruh. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, minat, kreativitas, keaktifan, serta sikap siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media tersebut. Selain itu, pengembangan instrumen penilaian yang lebih beragam dan komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta penggunaan teknik analisis data yang lebih bervariasi, diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai efektivitas media pembelajaran *Froggy Jumps* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azmi, R., Hasanah, U., & Pratama, D. (2023). Analisis kesulitan siswa dalam memahami unsur makna dan gaya bahasa puisi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 115–124.
- Dwirahayu, G. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Keraf, G. (2020). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Peta jalan literasi nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lubis, M., & Fatria, R. (2024). Pengaruh media audio-visual terhadap kreativitas dan kemampuan menulis puisi siswa SMP. *Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa*, 6(1), 45–56.
- Morrison, G. S. (2012). *Early Childhood Education Today*. Boston: Pearson Education.

- Nababan, S., & Hutapea, L. (2023). Game-based learning Froggy Jumps dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 89–98.
- Ormrod, J. E. (2022). *Human learning* (8th ed.). New York: Pearson Education.
- Riduwan. (2020). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, P. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman unsur puisi. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 4(3), 201–210.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Siregar, H. (2021). Pengaruh media Froggy Jumps terhadap fokus dan partisipasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 33–41.
- Sudjana. (2019). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2021). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.