

---

**PENGARUH MEDIA KARTU BINGO TERHADAP KETERAMPILAN  
MENULIS KALIMAT EFEKTIF SISWA DI SD NEGERI 3 KESIMAN**Komang Anila Dewi<sup>1</sup>, Ni Made Anggreni<sup>2</sup>, Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[aniladewi39@gmail.com](mailto:aniladewi39@gmail.com)<sup>1</sup>, [madeanggreni74@gmail.com](mailto:madeanggreni74@gmail.com)<sup>2</sup>, [agungriesauhnsugriwa@gmail.com](mailto:agungriesauhnsugriwa@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pendidikan Bahasa Indonesia berperan penting dalam pengembangan literasi dasar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis kalimat efektif. Namun, keterampilan ini sering kurang diminati karena dianggap membosankan dan sulit. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif yaitu media kartu Bingo. Rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu Bingo terhadap keterampilan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD Negeri 3 Kesiman, Denpasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain quasi eksperimen, nonequivalent control group design. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Kesiman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 49,5 meningkat secara signifikan menjadi 82,5 setelah perlakuan media kartu Bingo. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pretest dan posttest 53,0 menjadi nilai 65,9 setelah diberi pembelajaran konvensional. Peningkatan signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media kartu Bingo berpengaruh positif terhadap pemahaman dan penerapan konsep penulisan kalimat efektif. Data penelitian ini telah memenuhi syarat uji normalitas kelas eksperimen pretest ( $0,141 > 0,05$ ), posttest ( $0,158 > 0,05$ ), dan kelas kontrol pretest ( $0,94 > 0,05$ ), posttest ( $0,79 > 0,05$ ) semua kelas berdistribusi normal serta uji homogenitas ( $0,985 > 0,05$ ) menunjukkan data homogen. Uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,01 < 0,05$ , sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media kartu Bingo terhadap keterampilan menulis kalimat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media kartu Bingo efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis. Guru disarankan menggunakan media ini sebagai variasi pembelajaran yang menarik dan bermakna.

**Kata Kunci:** Kalimat Efektif, Kartu Bingo, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

***Abstract:** Indonesian language education plays a vital role in developing students' basic literacy, particularly in writing effective sentences. However, this skill is often less favored because it is perceived as boring and difficult. To overcome this problem, innovative learning media such as Bingo cards are needed. The research problem in this study is to determine whether there is an effect of using Bingo card media on the effective sentence writing skills of fourth-grade students at SD Negeri 3 Kesiman, Denpasar. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group. The subjects of the study were fourth-grade students at SD Negeri 3 Kesiman. The results showed that the average pretest score in the experimental class was 49.5 and*

*significantly increased to 82.5 after the Bingo card media intervention. Meanwhile, the control class experienced an increase from a pretest average of 53.0 to a posttest average of 65.9 after receiving conventional instruction. The significant improvement in the experimental class indicates that Bingo card media had a positive effect on students' understanding and application of effective sentence writing concepts. The data met the normality test requirements: experimental class pretest ( $0.141 > 0.05$ ), posttest ( $0.158 > 0.05$ ), control class pretest ( $0.94 > 0.05$ ), posttest ( $0.79 > 0.05$ ), and homogeneity test ( $0.985 > 0.05$ ), indicating that the data were normally distributed and homogeneous. The Independent Sample t-Test showed a significance value of  $0.01 < 0.05$ , indicating a significant effect. It is concluded that Bingo card media is effective for enhancing writing skills in Indonesian language learning. Teachers are encouraged to use this media as a meaningful and engaging learning alternative*

**Keywords:** *Effective Sentences, Bingo Cards, Indonesian Language Learning.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk individu yang intelektual, bermoral, dan inovatif. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah proses sistematis dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal, baik spiritual, moral, maupun keterampilan hidup (Mursyidah & Muhammad, 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi inti dari pendidikan, yang melibatkan aktivitas yang memfasilitasi transformasi kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui pengalaman belajar (Pramitha, 2019, dalam Hasbiyallah & Fikry Al-Ghifary, 2023).

Peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan bermakna. Guru tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga perancang strategi pembelajaran yang efektif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, yang bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan siswa. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi dan perekat bangsa, sehingga pembelajaran bahasa harus memperhatikan aspek literasi secara menyeluruh (Suparlan, 2020; Muhalimah et al., 2023).

Menulis adalah keterampilan dasar dalam literasi, namun banyak peserta didik masih kesulitan menulis kalimat efektif. Kesulitan ini diperburuk oleh kurangnya minat siswa terhadap media ajar yang tidak menarik (Abidin, 2021; Liviana & Rokhmaniyah, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran menulis perlu didukung dengan media inovatif yang memfasilitasi proses berpikir kritis dan kreatif siswa.

Pengamatan di SD Negeri 3 Kesiman menunjukkan bahwa banyak siswa kelas IV

kesulitan menyusun kalimat sesuai kaidah, dengan data ulangan harian menunjukkan sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru kelas melaporkan rendahnya keterampilan menyusun kalimat dan kurangnya minat siswa terhadap kegiatan menulis. Penelitian sebelumnya juga mendukung kondisi ini, di mana siswa sering melakukan kesalahan dalam penggunaan tanda baca dan struktur kalimat (Asfari et al., 2022; Arum Nastiti et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif.

Sebagai solusi, media kartu bingo dipilih sebagai alat bantu pembelajaran menulis kalimat efektif. Media ini berbasis permainan yang menggabungkan unsur kompetisi dan interaksi untuk menyusun kalimat. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan fungsi kognitif siswa, memperkuat pemahaman tata bahasa, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan (Syaikhul Basyir Muhammad et al., 2022). Dengan menggunakan kartu bingo, diharapkan siswa lebih aktif, termotivasi, dan menunjukkan peningkatan keterampilan menulis kalimat efektif.

Media pembelajaran adalah sarana penting dalam pendidikan yang berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi. Menurut National Education Association (dalam Magdalena, dkk., 2021), media pembelajaran mencakup alat bantu yang dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Media ini merangsang aspek kognitif, emosional, dan motivasi peserta didik (Ramadani, dkk., 2023). Oleh karena itu, pendidik diharapkan memanfaatkan media pembelajaran untuk mempertahankan minat siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah mengubah metode pembelajaran abstrak menjadi konkret, memotivasi belajar, dan memperjelas konsep (Anita Sari, 2024). Jenis media dibedakan menjadi media visual, audio, audio-visual, dan multimedia, masing-masing memiliki karakteristik sesuai tujuan pembelajaran (Silahuddin, 2022). Agar efektif, media harus memenuhi prinsip relevansi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dan efisiensi penerapan (Kristanto, 2016). Keberhasilan penggunaan media juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengaplikasikannya secara optimal (Nuralan, 2021).

Media kartu bingo, yang berasal dari permainan undian di Italia, telah dimanfaatkan sebagai alat edukatif di berbagai negara (Carter, 2006 dalam Damayanti, 2019). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media ini digunakan untuk mempercepat penguasaan keterampilan, khususnya penulisan kalimat efektif (Suripatty, dkk., 2020). Permainan ini juga menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama (Maharani & Nindhita, 2023). Berikut

ditampilkan desain kartu Bingo yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Kartu Bingo

(Sumber: Peneliti, 2025)

Pemanfaatan kartu bingo dalam pembelajaran menunjukkan manfaat seperti peningkatan kemampuan menyelesaikan masalah dan suasana belajar yang menyenangkan (Safitri & Marlina, 2020). Langkah-langkah penggunaan media bingo mencakup penyusunan soal, pembagian kelompok, pengenalan materi, dan proses bermain yang terstruktur. Proses ini menumbuhkan keterlibatan aktif dan keterampilan berpikir kritis (Sari, 2023; Masrohah, dkk., 2019).

Namun, media ini juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada faktor keberuntungan. Keberhasilan penggunaan bingo sangat bergantung pada perencanaan dan pengelolaan guru. Keterampilan menulis, yang memerlukan latihan dan evaluasi berkelanjutan, adalah aspek penting dalam penguasaan bahasa (Djamarah, dkk., 1997 dalam Mubin & Aryanto, 2024). Proses menulis melibatkan tahapan pengumpulan ide, pengembangan gagasan, dan realisasi ide ke dalam tulisan (Atmojo, 2020).

Kalimat efektif adalah kalimat yang menyampaikan informasi secara jelas dan terstruktur (Putrayasa & Ramendra, 2021). Ciri-ciri kalimat efektif meliputi kesatuan gagasan dan kejelasan makna (Bawamenewi, 2022). Namun, terdapat berbagai faktor yang menyebabkan kalimat menjadi tidak efektif, seperti penggunaan kata berlebihan dan struktur kalimat yang tidak lengkap. Oleh karena itu, pemahaman terhadap prinsip penulisan yang baik sangat penting untuk meningkatkan kualitas komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan membangun keterampilan berbahasa siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta karakter peserta didik. Pembelajaran harus dirancang sesuai dengan

karakteristik peserta didik yang cenderung belajar konkret dan aktif (Mailida dkk., 2023). Namun, tantangan seperti rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa serta pengaruh teknologi digital masih dihadapi (Sagita & Hamzah, 2024).

Dalam penelitian ini, media kartu bingo digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD Negeri 3 Kesiman Denpasar. Temuan diharapkan dapat memperkaya referensi media pembelajaran inovatif yang efektif di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media bingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun belum ada studi yang secara langsung meneliti pengaruhnya terhadap keterampilan menulis kalimat efektif. Penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dan mengkaji potensi media bingo dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sesuai kaidah bahasa Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental model Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa media kartu bingo dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Meskipun tidak dilakukan pengacakan secara acak terhadap subjek, desain ini tetap mampu mengukur pengaruh perlakuan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test (Abraham & Supriyati, 2022) sebagaimana tertera pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent control group design

<i>Group</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
E	O1	X	O2
K	O1	--	O2

(Sumber: Abraham & Supriyati, 2022)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Kesiman, Denpasar Timur, karena hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat efektif, terutama dalam penggunaan unsur kalimat, penggabungan kalimat, serta penulisan huruf kapital. Media kartu bingo dipilih sebagai alternatif inovatif untuk mengatasi hambatan tersebut dan menggantikan media pembelajaran konvensional. Proses penelitian berlangsung selama enam bulan, dari Januari hingga Juni 2025, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, hingga pelaporan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Kesiman yang berjumlah 71 siswa. Sampel ditentukan melalui simple random sampling menggunakan metode undian, yang menghasilkan Kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan Kelas IVB sebagai kelompok control. Dengan pengambilan sampel yang representatif ini, peneliti berupaya mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan menulis kalimat efektif.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan menulis kalimat efektif siswa sebelum dan sesudah perlakuan, berbentuk soal uraian yang terdiri dari pre-test dan post-test (Achadiyah dkk., 2022). Sementara itu, dokumentasi meliputi foto kegiatan dan arsip nilai siswa sebagai bukti pelengkap dan untuk memantau perkembangan secara menyeluruh (Sugiyono, 2019).

Instrumen utama berupa tes tulis dirancang berdasarkan empat indikator dari Gunawan dkk. (2019), yaitu keterpaduan antar kalimat, ketepatan ejaan, kesesuaian isi, dan ketepatan diksi, dengan skala penilaian 1 sampai 6 (Muhammad & Arief, 2023). Validasi isi instrumen dilakukan melalui expert judgment dengan kisi-kisi dari Renata dkk. (2021), sedangkan media kartu bingo divalidasi oleh ahli media dari aspek relevansi, visual, dan keakuratan. Validasi menyeluruh ini memastikan instrumen dan media yang digunakan layak dan efektif.

Validasi ahli materi menggunakan metode Gregory oleh dua validator, menghasilkan indeks validitas isi sebesar 0,8 yang tergolong sangat tinggi. Validasi media juga menghasilkan indeks validitas 0,9 dengan catatan kecil pada tampilan visual. Sementara itu, uji validitas terhadap 25 butir soal dilakukan dengan melibatkan 30 responden menggunakan teknik korelasi product moment Pearson. Perhitungan dilakukan melalui aplikasi Microsoft Excel dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

(Sumber: Khairunnisa, dkk., 2023)

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 25 soal, sebanyak 15 soal dinyatakan valid dan 10 soal tidak valid. Pada soal nomor 1 memiliki nilai  $r$  hitung sebesar 0,86 dan  $t$  hitung sebesar 9,10, yang keduanya jauh melebihi nilai  $r$  tabel, sehingga menunjukkan validitas yang signifikan. Selain itu, uji reliabilitas instrumen dengan metode Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien sebesar 0,88, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki

tingkat konsistensi internal yang tinggi (Khairunnisa dkk., 2023).

Analisis butir soal juga mencakup indeks kesukaran dan daya pembeda. Soal yang baik memiliki tingkat kesukaran sedang (0,30–0,70) dan hasil analisis menunjukkan sebagian besar soal berada dalam kategori tersebut, meskipun ada beberapa soal yang terlalu mudah atau sulit (Khairunnisa dkk., 2023). Daya pembeda juga dianalisis untuk melihat sejauh mana soal membedakan siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah, dan hasilnya menunjukkan sebagian besar soal berada dalam kategori cukup hingga baik.

Data dianalisis menggunakan SPSS versi 27.0. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat perkembangan nilai pre-test dan post-test, sementara analisis inferensial dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test guna mengetahui perbedaan signifikan antara dua kelompok. Sebelum itu, uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test) digunakan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka uji-t dapat dilanjutkan (Khairunnisa dkk., 2023).

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kesiman, Denpasar Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media kartu bingo, sementara Kelas IV B sebagai kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Media kartu bingo dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif dalam memahami kalimat efektif. Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimum Pembelajaran Bahasa Indonesia

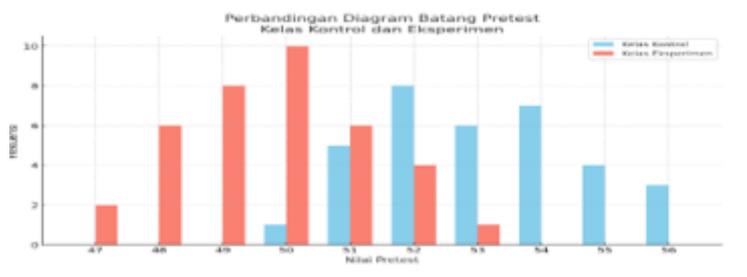
Skor	Kategori
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
66-75	Cukup
0-65	Kurang

(Sumber: Data Administrasi SD N 3 Kesiman, 2025)

Siswa dikategorikan berhasil apabila memperoleh nilai di atas 75, sedangkan mereka yang memperoleh nilai di bawah 66 memerlukan pendampingan lebih lanjut (Data Administrasi SDN 3 Kesiman, 2025). Untuk mengukur keterampilan menulis kalimat efektif, digunakan tes uraian berjumlah 15 soal yang dikerjakan dalam waktu 45 menit. Data yang

dianalisis meliputi hasil pre-test dan post-test dari kedua kelas untuk menilai pengaruh penggunaan media bingo terhadap hasil belajar.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 49,76 dan kelas kontrol 53,09. Keduanya masih berada pada kategori “kurang” karena belum mencapai nilai KKM. Distribusi nilai peserta didik pada kelas eksperimen mayoritas berada pada rentang 48–51, sedangkan kelas kontrol pada rentang 51–56. Meskipun nilai kelas kontrol cenderung sedikit lebih tinggi, selisih antara keduanya tidak terlalu besar, dan penyebaran nilai yang relatif homogen menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelas cukup setara untuk dijadikan objek eksperimen. Distribusi nilai ini juga diperkuat melalui visualisasi histogram sebagai berikut :



Gambar 2. Histogram Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

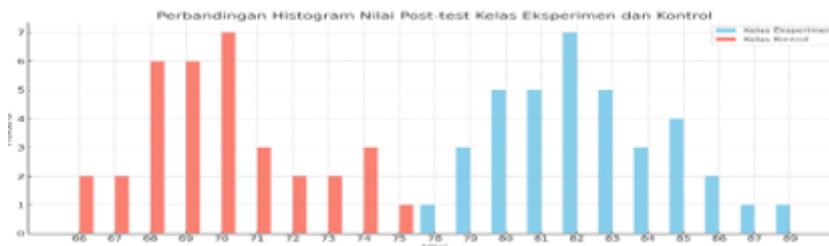
(Sumber: Data riset yang diolah dengan SPSS 27)

Data tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai pada kelas eksperimen terkonsentrasi pada skor 50, sedangkan pada kelas kontrol terkonsentrasi pada skor 52. Perbedaan ini masih berada dalam rentang wajar dan tidak signifikan, sehingga kedua kelompok dapat dianggap memiliki keterampilan awal yang relatif setara. Dengan demikian, kondisi ini memungkinkan pengukuran dampak penggunaan media kartu Bingo terhadap peningkatan keterampilan menulis kalimat efektif secara lebih adil dan objektif.

Hasil analisis post-test menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan media kartu bingo memiliki peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis kalimat efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Nilai post-test tertinggi di kelas eksperimen mencapai 89, sedangkan yang terendah adalah 78, dengan rata-rata 82,41. Mayoritas peserta didik memperoleh nilai dalam kategori “baik” hingga “sangat baik”. Sebaliknya, kelas kontrol memiliki rentang nilai 66 hingga 75, dengan rata-rata 69,94 dan sebagian besar nilai berada dalam kategori “cukup”.

Distribusi nilai kelas eksperimen cenderung lebih merata dan bergeser ke arah nilai tinggi. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas 80, terutama pada angka 82 yang paling

sering muncul. Sebaliknya, nilai kelas kontrol terkonsentrasi pada rentang nilai 68–70, yang mengindikasikan keterbatasan efektivitas pendekatan konvensional dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Distribusi nilai ini juga diperkuat melalui visualisasi histogram sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

(Sumber: Data riset yang diolah dengan SPSS 27)

Histogram distribusi nilai semakin memperkuat temuan ini dengan memperlihatkan adanya perbedaan pola yang cukup mencolok antara kedua kelompok. Secara keseluruhan, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, baik dari segi jumlah siswa dengan nilai tinggi maupun penyebaran skor yang lebih merata pada kategori baik dan sangat baik.

Perbandingan antara pre-test dan post-test kedua kelas juga memperlihatkan bahwa peningkatan paling besar terjadi pada kelas eksperimen. Awalnya, kedua kelas memiliki keterampilan awal yang relatif seimbang, namun setelah diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media kartu bingo dalam pembelajaran menulis kalimat efektif terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Pengujian asumsi dilakukan untuk memastikan validitas dan kelayakan data sebelum dilanjutkan ke tahap uji hipotesis. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang dianggap sesuai karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 responden. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh data pre-test dan post-test dari kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, yang berarti distribusi data adalah normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistic. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene’s Test untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang seragam.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,985 yang jauh lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok adalah homogen. Artinya, tidak

terdapat perbedaan variasi yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, sehingga perbandingan keduanya sah secara statistic. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Independent Sample t-test. Hasil pengujian dis ajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Independent Sample t-test

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test			t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.000	.995	22.623	69	<.001	12.273	.542	11.190	13.355
	Equal variances not assumed			22.608	68.290	<.001	12.273	.543	11.189	13.356

(Sumber: Data riset yang diolah dengan SPSS 27)

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $p < 0,05$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, penggunaan media kartu bingo terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif peserta didik.

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penerapan media kartu bingo dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif dan signifikan terhadap keterampilan peserta didik dalam menulis kalimat efektif. Kesimpulan ini diperoleh berlandaskan hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test antara kelompok eksperimen yang menggunakan media kartu bingo dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pada tahap awal, rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 49,35 dan kelas kontrol 52,85. Selisih rata-rata nilai ini sangat kecil yang menunjukkan bahwa keterampilan awal peserta didik dalam menulis kalimat efektif pada kedua kelompok relatif setara sebelum (treatment) atau perlakuan diberikan. Setelah perlakuan diterapkan, nilai post-test kelas eksperimen meningkat signifikan menjadi 82,5 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 65,94. Perbedaan nilai ini mengindikasikan bahwa media kartu bingo efektif dalam membantu peserta didik memahami dan menulis kalimat efektif secara optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil analisis uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pada uji normalitas pre-test untuk kelas eksperimen sebesar 0,141 dan kelas kontrol sebesar 0,094, keduanya melebihi angka 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data pada kedua

kelompok bersifat normal. Hasil serupa juga ditunjukkan pada uji normalitas post-test, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,158 dan kelas kontrol 0,079, yang juga berada di atas ambang batas 0,05.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test dari kedua kelompok memiliki distribusi normal. Sementara itu, uji homogenitas varians dengan metode Levene's test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,985 yang lebih besar dari 0,05. Ini menandakan bahwa varians antar kelompok adalah homogen, atau dengan kata lain, kedua kelompok berasal dari populasi yang memiliki tingkat variasi yang serupa, sehingga analisis antar kelompok dapat dilakukan secara sah.

Perbedaan kemampuan menulis kalimat efektif antara dua kelompok diperkuat melalui hasil analisis menggunakan Independent Sample t-test, yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kedua kelompok setelah perlakuan dilakukan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa kartu bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis kalimat efektif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep, serta membantu peserta didik menyusun kalimat secara tepat, runtut, dan sesuai kaidah bahasa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Tian Oktaviani, Endah Rita Sulistya Dewi, dan Kiswoyo (2019) dalam penelitian berjudul "Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika". Dalam penelitian tersebut, rata-rata nilai pre-test peserta didik kelas V adalah 51,13, yang meningkat menjadi 72,66 pada post-test. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t-hitung (9,488) > t-tabel (2,000), sehingga hipotesis nol ditolak dan dapat disimpulkan bahwa permainan bingo efektif meningkatkan hasil belajar. Meskipun penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran Matematika, sementara penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis kalimat efektif, keduanya tetap memiliki relevansi dalam hal pendekatan pembelajaran. Keduanya sama-sama memanfaatkan media permainan bingo sebagai strategi pembelajaran aktif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, meskipun konteks mata pelajaran berbeda,

penggunaan media yang serupa menjadikan hasil penelitian sebelumnya dapat dijadikan sebagai rujukan pendukung yang memperkuat temuan dalam penelitian ini.

Temuan penelitian sebelumnya turut memperkuat hasil penelitian ini dan menunjukkan bahwa media kartu bingo memiliki potensi untuk diterapkan secara luas pada berbagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar. Hal ini menegaskan bahwa media tersebut tidak hanya relevan dalam konteks pembelajaran tertentu, tetapi juga mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara umum. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi lembaga pendidikan, khususnya dalam perumusan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mengembangkan keterampilan dasar, termasuk keterampilan menulis kalimat efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bingo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis kalimat efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 3 Kesiman, Denpasar. Hal ini terlihat pada peningkatan skor pre-test dan post-test kelas eksperimen yang menggunakan media kartu bingo, yaitu dari 49,35 menjadi 82,5, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 52,85 menjadi 65,94 setelah menggunakan pembelajaran konvensional. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki distribusi yang normal serta variansi yang sebanding, sehingga layak untuk dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial. Adapun hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu bingo memiliki pengaruh nyata dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif peserta didik. Temuan ini secara empiris mendukung rumusan tujuan dan hipotesis penelitian, sekaligus memperkuat pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang menyenangkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dasar peserta didik di sekolah dasar, khususnya dalam keterampilan menulis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2019). Pembelajaran Menulis Dalam Gamitan Pendidikan Karakter. 4(1).
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/Jime.V8i3.3800/Http>
- Achadiyah, L., Prastyo, D., & Rusminati, S. H. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Kemampuan Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Luas Dan Keliling Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6238–6248. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i4.3295>
- Anita Sari, F. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Entinas: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Arum Nastiti, R., Setyowati, E., & Ardhyantama, V. (2021). Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mentoro. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2), 74–80. <https://doi.org/10.21137/Jpp.2020.13.2.1>
- Asfari, A. I., Nuraeni, Y., & Yenni. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gondrong 2 Kota Tangerang. *As-Sabiqun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(4), 1058–1075. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V4i4.2143>
- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidias*, 1(3), 172–182. <https://doi.org/10.31004/Abdidias.V1i3.39>
- Bawamenewi, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif Melalui Metode Penugasan Di Sekolah Menengah Pertama. *Ta'ehao Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 11. <https://doi.org/10.56207/Ta>
- Fitriyaty, S. A. (2023). Pengaruh Kualitas Aplikasi “Assemblr Edu” Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan End User Computing Satisfaction (Eucs).
- Gunawan, I., Nuryani, P., & Heryanto, D. (2019). Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Berdasarkan Puebidi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 284–292. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Hasbiyallah, & Fikry Al-Ghifary, D. (2023). Memahami Manajemen Belajar Dan Pembelajaran Pada Pendidikan. *Gunung Djati Conference Series*, 22, 470–479. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index>.
- Khairunnisa, K., Salimi, A., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual

- 
- Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 06 Pontianak Utara. *As-Sabiqun*, 5(6), 1485–1503. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V5i6.4013>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, Anggota Ikapi Daerah Jawa Timur.
- Liviana, S., & Rokhmaniyah. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Social, Humanities, And Educational Studies*, 7(3), 1652–1659. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Magdalena, I., Nurlaela, E., Khoirunnisa, F., Dani, M., Utami, N. H., Cahya Maulidia, F., & Tangerang, U. M. (2021). Pengaruh Pengelolaan Media Pembelajaran Terhadap Proses Belajar Siswa Mi Esa Nusa Islamic School Di Masa Pandemi Covid-19. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(3), 437–453. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Maharani, A., & Nindhita, V. (2023). Pembelajaran Yang Ajaib: Bagaimana Teori Perkembangan Kognitif Menciptakan Bingo! Moments. *Jurnal Psikologi Mandala* 2023, 7(2), 2580–4065.
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 64–74. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.7113>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Muhalimah, A. P., Sulhaliza, A. P., Putri, S. M., Kartika, A. S., Ismail, B. N., & Widiyani, E. (2023). Analisis Keterampilan Menulis Terhadap Siswa Kelas Ii Sd 01 Burikan Kudus. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (Jipg)*, 4(2), 127–136. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol4.no2.a15298>
- Muhammad, J. K. N., & Arief, N. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Komik Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Dasar Sepakbola Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Rejoso. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 11(3), 199–2015. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan>
-

---

jasmani

- Mursyidah, N., & Muhammad, M. (2023). Arah Baru Pembelajaran Pada Mahasiswa Di Era Society 5.0. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 14–20. <https://doi.org/10.36987/Jpms.V9i1.3829>
- Nuralan, S. (2021). Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri I Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7), 1917–1924.
- Putrayasa, I. B., & Ramendra, D. P. (2021). Deskripsi Sintaksis Karangan Siswa Kelas Iv Sd Di Provinsi Bali. *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia*, 136–140.
- Renata, Sidik Iriansyah, H., & Barkah, A. S. (2021). Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat. *Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara III*, 570–578.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 1361–1373.
- Sagita, R., & Hamzah, R. A. (2024). Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 6(1), 29–35. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Sari, T. (2023). Hubungan Antara Penguasaan Kalimat Efektif Dan Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X Man 3 Ngawi Tahun Ajaran 2022/2023.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaaratuf' Ulum (Jurnal Prodi Mpi)*, 4(2), 162–175.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Alfabeta.
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekoah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245–258. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, & Nurani, Y. (2020). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100–109. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>
- Syaikhul Basyir Muhammad, Dinana Aqimi, & Diana Devi Aulia. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel Dan Robert M. Gagne Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7, 89–100.