

**MODÉL *PROBLEM BASED LEARNING* BINARUNG
MÉDIA WAYANG GOLÉK FABEL DINA PANGAJARAN SISINDIRAN
(Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok
Taun Ajar 2024-2025)**



TÉSIS

diajukeun pikeun nyumponan salah sahiji sarat
ngahontal gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda

ku

Malik Fajar
NIM 2216962

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN BUDAYA SUNDA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

**MODÉL *PROBLEM BASED LEARNING* BINARUNG
MÉDIA WAYANG GOLÉK FABEL DINA PANGAJARAN SISINDIRAN
(Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok
Taun Ajar 2024-2025)**

oleh

Malik Fajar

S.Pd Universitas Pendidikan Indonesia, 2021

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda

© Malik Fajar

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

Malik Fajar, 2025

**MODÉL *PROBLEM BASED LEARNING* BINARUNG MÉDIA WAYANG GOLÉK FABEL DINA PANGAJARAN
SISINDIRAN (Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok Taun Ajar 2024-2025)**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Wujud urang anu ngajentul,
raga urang anu nyata,
sanyatana éta sabagian tina alam,
anu moal bisa dipisahkeun.
Kitu deui roh urang,
anu ditiupkeun ku Manten-Na,
sanyatana nuduhkeun,
yén Anjeunna moal pajauh jeung urang,
nu ngaping jeung ngajaring ka urang sadaya.*

(Rd. Tjakra Hudaya)

Malik Fajar, 2025

**MODÉL PROBLEM BASED LEARNING BINARUNG MÉDIA WAYANG GOLÉK FABEL DINA PANGAJARAN
SISINDIRAN (Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok Taun Ajar 2024-2025)**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

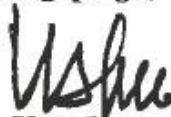
MALIK FAJAR

NIM 2216962

**MODÉL PROBLEM BASED LEARNING BINARUNG
MÉDIA WAYANG GOLÉK FABEL DINA PANGAJARAN SISINDIRAN
(Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok
Taun Ajar 2024-2025)**

Disaluyuan jeung disahkeun ku:

Pangaping I,



Prof. Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd.

NIP 195901191986011001

Pangaping II,



Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum.

NIP 195906141986011002

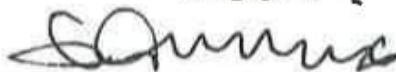
Penguji I,



Prof. Dr. Yayat Sudaryat, M.Hum.

NIP 196302101987031001

Penguji II, /



Dr. Dede Kosasih, M.Si.

NIP 196307261990011001

Kauninga ku

Pupuhu Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda,



Prof. Dr. Hj. Nunny Nurjanah, M.Pd.

NIP 196707101991022001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Malik Fajar
NIM : 2216962
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda
Judul Karya : MODÉL PROBLEM BASED LEARNING
BINARUNG MÉDIA WAYANG GOLÉK FABEL
DINA PANGAJARAN SISINDIRAN (Studi
Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok
Taun Ajar 2024-2025)

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, say abersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Januari 2025

Tanda Tangan: _____

Malik Fajar

PANGAJAP

Sampurasun

Tawis ngawisik diri, puji sinareng sukur ka gusti anu murbeng dumadi, anu parantos maparin kani'matan sinareng rahmatna nu teu kirang-kirangna dugika panulis bisa ngaréngsékeun panalungtikan tésis dina judul “Modél *Problem Based Learning* binarung Média Wayang Golék Fabel dina Pangajaran Sisindiran (Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok Taun Ajar 2024-2025)”.

Anu utamina ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nyumponan sabagian sarat Magister. Langkung ti kitu, ieu panalungtikan téh dilaksanakeun pikeun ngadumaniskeun Modél *Problem Based Learning* binarung Média Wayang Golék Fabel dina Pangajaran Sisindiran. Hasil tina ieu panalungtikan pikeun panulis, miharep sangkan bisa jadi strategi anyar dina méré stimulus pangajaran nu hadé ka siswa. Ngawanohkeun ogé média wayang anu karakterna sasatoan sangkan siswa kairut tur leuwih panasaran deui kana jenis-jenis wayang nu aya di Indonesia.

Pamungkas, tangtu waé dina ieu panalungtikan jauh kénéh tina kecap sampurna, ku kituna, mugia panalungtikan anu dilaksanakeun téh aya mangpaatna pikeun balaréa khususna dina dunya atikan ogé dina ngahirup-huripkeun deui budaya bangsa nu geus mulai laas.

Bandung, Januari 2025

Malik Fajar

TAWIS NUHUN

Muji Syukur ka Gusti nu Maha Agung, Pangeran nu Murbeng Alam. Rasa syukur tur bagja panulis bisa ngaréngsékeun tésis. Tangtos dina lumasngsungna ngérjakeun tésis téh seueur teu weleh seueur gogoda tur bangbaluh, tapi ku ayana rojongan, kanyaah tur du;a ti sadayana pihak, ieu tésis téh bisa réngsé dina waktosna. Ku kituna, panulis seja ngahaturkeun mangrewu nuhun ka sadaya pihak anu parantos ngarojong kana kalancaran prosésnyusun ieu tésis di antarana ka

1. Prof. Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd. salaku dosén sarta pangaping kahiji, anu kersa ngaping tur masihan evaluasi pikeun réngséna ieu tésis;
2. Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum. salaku dosén sarta pangaping kadua, anu parantos ngaping panulis sarta masihan solusi dina nyusun ieu tésis;
3. Prof. Dr. Hj. Nunuy Nurjanah, M.Pd. salaku dosén sarta Pupuhu Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda;
4. Dr. Hernawan, S.Pd., M.Pd. salaku dosén sarta Sekréтары Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda, nu teu kandatna ngadeudeulan salami ngaréngsékeun ieu tésis;
5. Prof. Dr. H. Dingding Haerudin, M.Pd. salaku dosén sarta pembimbing akademik anu parantos maparin pangdeudeul tur motivasi ti kawit perkuliahan dugi ka réngsé;
6. Sakumna réngréngan dosén ogé civitas akademik di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda. Prof. Dr. Yayat Sudaryat, M.Hum., Prof. Dr. Retty Isnendes, M.Hum., Dr. Dede Kosasih, M.Si., Dr. Ruhaliah, M. Hum., Prof. Dr. Jaja Kustija, M.Sc., sareng Dr. Pupun Nuryani, M.Pd. Anu parantos maparin waktos tur élmuna kanggo sim kuring salami kuliah;
7. Kang Wildan Fachdiansyah, S.S. salaku staf Tata Usaha Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda, anu salami ieu kersa diririweuh, ku simkuring ngeunaan administrasi;
8. Staf Tata Usaha Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, anu salami ieu kersa ngabantosan perkawis administrasi, ogé Kang Gugun staf lt.5 FPBS anu kersa diririweuh ogé sok ngabantosan dina ayana kagiatan di kelas;

9. Babeh Asep Nandang sareng mamah Suryanti, sepuh sim kuring anu parantos mikanyaah nu kalintang ageungna, kadeudeuh katut du'a nyumangetan nu tan wates ayana.
10. Dr. R. Purnomo Dono Ismawan, MM salaku Kepala Sekolah UPTD SMP Negeri 11 Depok anu parantos ngawidian tur maparin pangdeudeul dina ngalaksanakeun panalungtikan di sakola;
11. Bapa Asep Rachmat K, S.Pd. salaku Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 11 Depok beserta staf wakil, anu parantos maparin lolongkrang waktos sim kuring dina ngemban élmu salami ka Bandung.
12. Bu Saomi staf Tata Usaha SMP Negeri 11 Depok beserta staf TU, anu kersa diririweuh ku sim kuring nalika nguruskeun administrasi di sakola;
13. Bu Titin Trisnawati, S.Pd., MM. sareng Rany Alya, S.Pd. salaku guru basa Sunda di SMP Negeri 11 Depok anu teu weléh masihan sumanget ka sim kuring dina ngerjakeun tésis;
14. siswa-siswi kelas IX-2 jeung IX-5 SMP Negeri 11 Depok, hatur nuhun kana sagala bantosanana;
15. Keluarga besar UPTD SMP Negeri 11 Depok, nu parantos nyumangetan sim kuring sangkan ngaréngsékeun ieu tésis;
16. Bu Anita Rohani, M.Pd salaku Ketua MGMP Bahasa Sunda Kota Depok, anu teu weléh nyumangetan tur maparin élmu ogé pangalaman ka sim kuring;
17. Adi sim kuring jeung pun Nini, Putri Indah Pertiwi jeung Rositawati anu teu weléh ngadu'akeun sim kuring sangkan jadi jalma nu mangpaat tur suksés, utamina ka Puput anu teu weléh ngabantosan lanceukna;
18. lanceuk sim kuring mitra gawé di sakola téh Tyas Wiganingrum anu teu weléh nyumangetan, ngamotivasian, jeung ngémutan salami sim kuring mancén tugas di sakola atanapi tugas kuliah hatur nuhun;
19. Téh Poppy, Téh Soppy, Kang Deni, Ema, Deni, Iid Jeung Kang Bayu, sok sanajan béda entragan tapi teu weleh ngamotivasian sim kuring sangkan bisa ngaréngsékeun tésis dina waktosna;
20. Mas Maryadi, Fajar, Dimas, Riki, Raka, Oki, jeung Apri anu parantos ngabantosan tur nyumangetan salami ieu jeung sok diririweuh.

21. barudak Rojali anu parantos nyumangetan sim kuring;
22. réngréngan MGMP Bahasa Sunda Kota Depok, hatur nuhun kanggo sadayana;
23. sakumna pihak anu teu bisa disebatkeun hiji-hiji dina ieu kasempetan, hatur nuhun kana sagala pangrojongna.

Hatur nuhun anu kasuhun ka sadayana, mugia janten amal kasaéan tur diganjar Rahmat ti Gusti nu Maha Suci. Aamiin

Bandung, Januari 2025

Nu nyusun

Malik Fajar

NIM 2216962

**MODÉL *PROBLEM BASED LEARNING* BINARUNG
MÉDIA WAYANG GOLÉK FABEL DINA PANGAJARAN SISINDIRAN
(Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok
Taun Ajar 2024-2025)¹**

Malik Fajar²

ABSTRAK

Ieu panalungtikan dilaksanakeun pikeun ngadumaniskeun modél pangajaran jeung média pangajaran berbasis budaya sangkan jadi salasihiji stratégi nu bisa digunakeun dina prosés pangajaran utamana dina pangajaran sisindiran. Tujuan ieu panalungtikan ngadéskripsikeun kamampuh nulis jeung nyarita (témphas sindir) sisindiran di kelas nu ngagunakeun Modél *Problem Based Learning* binarung Média Wayang Golék Fabel jeung ngagunakeun modél konvénsional. Anapon métode panalungtikan ngagunakeun kuantitatif ngaliwatan studi ékspérimén kalawan desain *Control group pre-test-post-test*. Téhnik anu digunakeun nyaéta tés nulis sisindiran jeung nyarita (témphas sindir) kalawan sumber data siswa Fase D Kelas IX SMP Negeri 11 Depok Taun Ajar 2024-2025. Hasil ieu panalungtikan nyaéta : (1) kamampuh nulis sisindiran jeung nyarita (témphas sindir) ngagunakeun Modél *Problem Based Learning* binarung Média Wayang Golék Fabel kalawan kamampuh nulis rata-rata 71,04, jeung kamampuh nyarita (témphas sindir) rata-rata 73,54, (2) kamampuh nulis sisindiran jeung nyarita (témphas sindir) ngagunakeun modél konvénsional kalawan kamampuh nulis rata-rata 67,71, jeung kamampuh nyarita (témphas sindir) rata-rata 68,23, (3) aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis jeung nyarita (témphas sindir) ngagunakeun Modél *Problem Based Learning* binarung Média Wayang Golék Fabel jeung ngagunakeun modél konvénsional. Tina hasil uji hipotésis Sig (2-tailed) $0,028 < 0,05$ jeung Sig (2-tailed) $0,041 < 0,05$. Hipotésis alternatif (H_a) ditarima jeung Hipotesis nol (H_0) ditolak. Dumasar hasil panalungtikan, bisa dicindekkeun yén Modél *Problem Based Learning* binarung Média Wayang Golék Fabel éféktif digunakeun dina pangajaran sisindiran siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok Taun Ajar 2024-2025.

Kecap Galeuh : Modél *Problem Based Learning*, Média Wayang Golék Fabel, Pangajaran Sisindiran.

¹ Ieu tésis diaping ku Prof. Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd. jeung Prof. Dr. Dedi Koswara, M.hum.

² Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, entragan 2022

**MODÉL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WAYANG
GOLEK FABEL DALAM PEMBELAJARAN SISINDIRAN
(Studi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok
Taun Ajar 2024-2025)³**

Malik Fajar⁴

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk memadukan model pembelajaran dan media pembelajaran berbasis budaya agar menjadi salah satu strategi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran sisindiran. Tujuan dari penelitian ini untuk medeskripsikan kemampuan nulis dan bercerita (témipas sindir) sisindiran di kelas yang menggunakan Modél Problem Based Learning berbantuan Media Wayang Golek Fabel dan model konvensional. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif studi eksperimen dengan desain Control group Pretest-Posttest. Teknik yang digunakan yaitu tes menulis sisindiran dan bercerita (témipas sindir) dengan sumber data siswa Fase D kelas IX SMP Negeri 11 Depok Taun Ajar 2024-2025. Hasil dari penelitian yaitu : (1) kemampuan menulis dan bercerita (témipas sindir) menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Media Wayang Golek Fabel dengan kemampuan menulis rata-rata 71,04, dan kemampuan bercerita (témipas sindir) rata-rata 73,54, (2) kemampuan nulis sisindiran dan bercerita (témipas sindir) menggunakan model konvensional dengan kemampuan menulis rata-rata 67,71 dan kemampuan bercerita (témipas sindir) rata-rata 68,23, (3) adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan nulis dan bercerita (témipas sindir) menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Media Wayang Golek Fabel dan model konvensional. Dari hasil uji hipotesis Sig (2-tailed) $0,028 < 0,05$ jeung Sig (2-tailed) $0,041 < 0,05$. Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Modél Problem Based Learning binarung Media Wayang Golek Fabel efektif digunakan dalam pembelajaran sisindiran siswa Fase D SMP Negeri 11 Depok Taun Ajar 2024-2025.

Kata Kunci : *Model Problem Based Learning, Media Wayang Golek Fabel, Pembelajaran Sisindiran.*

³ Tesis ini dibimbing oleh Prof. Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd. dan Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum.

⁴ Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia Angkatan 2022

**PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY FABLE PUPPET
MEDIA IN LEARNING SISINDIRAN**

**(An Experimental Study on Phase D Students of SMP Negeri 11 Depok
Academic Year 2024-2025)⁵**

Malik Fajar⁶

ABSTRACT

This research was conducted to combine learning models and culture-based learning media to become one of the strategies that can be used in the learning process, especially in learning sisindiran. The purpose of this research is to describe the ability to write and tell (témipas sindir) sisindiran in classes that use the Problem Based Learning Model assisted by Wayang Golek Fable Media and conventional models. The method used in this research is quantitative experimental study with control group pretest posttest design. The techniques used are sisindiran writing and storytelling tets (témipas sindir) with the data source of Phase D students in class IX of SMP Negeri 11 Depok in the academic year 2024-2025. This results of the research are : (1) the ability to write and tell stories (témipas sindir) using the Problem Based Learning Model assited by Fabel Puppet Media with an average writing ability of 71,04, and the ability to tell stories (témipas sindir) averaged 73,54, (2) ability to write sisindiran and tell stories (témipas sindir) using the conventional model with an average writing ability of 67.71 and the ability to tell stories (témipas sindir) average 68,23, (3) there is a significant difference between the ability to write and tell stories (témipas sindir) using the Problem Based Learning Model assisted by Wayang Golek Fable Media and conventional models. From the test results hypothesis Sig (2-tailed) $0,028 < 0,05$ jeung Sig (2-tailed) $0,041 < 0,05$. The alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypoyhesis (H_0) is rejected. Based on the results of the study, it can be concluded that the Problem-Based Learning Model with the help of fable puppet media is effective in learning sisindiran for Phase D students of SMP Negeri 11 Depok in the academic year 2024-2025.

Keywords: *Problem-Based Learning Model, Fable Puppet Media, Sisindiran Learning.*

⁵ This thesis was supervised by Prof. Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd. and Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum.

⁶ Students Of Sundanese Language and Culture Education Study Programme, Faculty of Language and Literature Education, Indonesia University of Education in 2022 force.

DAPTAR EUSI

PANGJAJAP	i
TAWIS NUHUN	ii
ABSTRAK	v
DAPTAR EUSI	viii
DAPTAR TABÉL	xii
DAPTAR GRAFIK	xiv
DAPTAR BAGAN	xv
DAPTAR DIAGRAM	xvi
DAPTAR GAMBAR	xvii
DAPTAR LAMPIRAN	xviii
DAPTAR SINGGETAN.....	xix
BAB I BUBUKA	1
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan.....	1
1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah	6
1.2.1 Idéntifikasi Masalah.....	6
1.2.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Panalungtikan.....	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	7
1.3.2 Tujuan Husus.....	7
1.4 Mangpaat Panalungtikan.....	7
1.4.1 Mangpaat Téoritis	7
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	7
1.5 Sistematika Laporan Panalungtikan	8
BAB II ULIKAN TIORI JEUNG PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA.....	10
2.1 Ulukan Tiori	10
2.1.1 Modél Pangajaran.....	10
2.1.1.1 Wangenan Modél Pangajaran.....	10
2.1.1.2 Ciri-Ciri Modél Pangajaran.....	11
2.1.1.3 Rupa-Rupa Modél Pangajaran	13
2.1.1.4 Kritéria Milih Modél Pangajaran	14

2.1.2 Modél <i>Problem Based Learning</i>	14
2.1.2.1 Ciri-Ciri Modél <i>Problem Based Learning</i>	16
2.1.2.2 Léngkah-Léngkah Modél <i>Problem Based Learning</i>	18
2.1.2.3 Kaonjoyan jeung Kahéngkéran Modél <i>Problem Based Learning</i>	19
2.1.3 Média Pangajaran.....	19
2.1.3.1 Wangenan Média Pangajaran	19
2.1.3.2 Ciri-Ciri Média Pangajaran	21
2.1.3.3 Kritéria Milih Média Pangajaran	22
2.1.4 Média Wayang Golék Fabel.....	23
2.1.4.1 Wangenan Média Wayang Golék Fabel	23
2.1.5 Modél <i>Problem Based Learning</i> Binarung Média Wayang Golék Fabel dina Pangajaran Sisindiran.....	25
2.1.5.1 Hakékat Modél <i>Problem Based Learning</i> Binarung Média Wayang Golék Fabel dina pangajaran Sisindiran	25
2.1.5.2 Prinsip-Prinsip Modél <i>Problem Based Learning</i> Binarung Média Wayang Golék Fabel dina Pangajaran Sisindiran	26
2.1.5.3 Léngkah-Léngkah Modél <i>Problem Based Learning</i> Binarung Média Wayang Golék Fabel dina Pangajaran Sisindiran	27
2.1.6 Pangajaran Sisindiran.....	28
2.1.6.1 Kamampuh Nulis Sisindiran	30
2.1.6.2 Kamampuh Témpas Sindir.....	32
2.2 Panalungtikan Saméméhna	33
2.3 Raraga Mikir	35
2.4 Hipotésis.....	36
BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN.....	37
3.1 Desain Panalungtikan.....	37
3.2 Populasi jeung Sampel	38
3.2.1 Populasi	38
3.2.2 Sampel.....	38
3.3 Instrumén Panalungtikan.....	39
3.4 Prosedur Panalungtikan.....	40

3.5 Téhnik Ngumpulkeun Data	42
3.6 Téhnik Analisis Data	42
3.6.1 Uji Sipat Data.....	47
3.6.1.1 Uji Normalitas.....	47
3.6.1.2 Uji Homogénitas	47
3.6.1.3 Uji Hipotésis.....	47
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN	49
4.1 Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	49
4.1.1 Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Saméméh Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	49
4.1.2 Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Sabada Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	54
4.2 Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Ngagunakeun modél konvensional	59
4.2.1 Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Saméméh Ngagunakeun modél konvensional	59
4.2.2 Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Sabada Ngagunakeun modél konvensional	64
4.3 Bédana Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golek Fabel jeung Ngagunakeun modél konvensional	69
4.3.1 Uji Sipat Data Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	69
4.3.1.1 Uji Normalitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	69

4.3.1.2 Uji Homogénitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	71
4.3.1.3 Uji Bédana Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	72
4.3.2 Uji Sipat Data Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran ngagunakeun modél konvénsional	74
4.3.2.1 Uji Normalitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran ngagunakeun modél konvénsional	74
4.3.2.2 Uji Homogénitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran ngagunakeun modél konvénsional	75
4.3.2.3 Uji Bédana Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran ngagunakeun modél konvénsional	75
BAB V PEDARAN	78
5.1 Kamampuh Nulis Sisindiran jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran nu Ngagunakeun Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	78
5.2 Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Ngagunakeun modél konvénsional	80
5.3 Éféktifitas Modél <i>Problem Based Learning</i> binarung Média Wayang Golék Fabel.....	81
BAB VI KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI	83
6.1 Kacindekan.....	83
6.2 Implikasi.....	83
6.3 Rékoméndasi	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	88
RIWAYAT HIRUP	105

DAPFTAR TABÉL

Tabél 3. 1	Desain Panalungtikan (Ékspérimén Murni).....	37
Tabél 3. 2	Populasi Data	38
Tabél 3. 3	Sampel Panalungtikan	39
Tabél 3. 4	Kritéria Meunteun Nulis Sisindiran.....	42
Tabél 3. 5	Katégori Pangajaran Nulis Sisindiran dumasar KKTP.....	44
Tabél 3. 6	Rumus Meunteun.....	44
Tabél 3. 7	Format Peunteun Nulis Sisindiran Pretest jeung Posttest.....	44
Tabél 3. 8	Kritéria Meunteun Peunteun Kamampuh Nyarita (Témpas Sindir)	45
Tabél 3. 9	Katégori Pangajaran Sisindiran dina nyarita (témpas sendiri) dumasar KKTP	46
Tabél 3. 10	Format Peunteun Kamampuh Nyarita (Témpas Sindir)	46
Tabél 4. 1	Hasil Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sendiri) Sisindiran Saméméh Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Wayang Golék Fabel.....	49
Tabél 4. 2	Hasil Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sendiri) Sisindiran Sabada Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	55
Tabél 4. 3	Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sendiri) Sisindiran Saméméh ngagunakeun modél konvensional	59
Tabél 4. 4	Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sendiri) Sisindiran Sabada ngagunakeun modél konvensional	64
Tabél 4. 5	Hasil Uji Normalitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sendiri) Sisindiran Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel	70
Tabél 4. 6	Hasil Uji Homogénitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sendiri) Sisindiran Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	71
Tabél 4. 7	Hasil Uji Parametric Test Data Nilai Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sendiri) Sisindiran Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	72

Tabél 4. 8 Bédana Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	73
Tabél 4. 9 Hasil Uji Normalitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran ngagunakeun modél konvénsional.....	74
Tabél 4. 10 Uji Homogénitas Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran ngagunakeun modél konvénsional.....	75
Tabél 4. 11 Hasil Uji Parametric Test Data Nilai Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran ngagunakeun modél konvénsional.....	75
Tabél 4. 12 Bédana Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témpas sindir) Sisindiran ngagunakeun Modél konvénsional.....	76

DAPTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nulis Sisindiran Saméméh Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	53
Grafik 4. 2 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nyarita (témPAS sindir) Saméméh Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	54
Grafik 4. 3 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nulis Sisindiran Sabada Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	58
Grafik 4. 4 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nyarita (témPAS sindir) Sabada Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel.....	59
Grafik 4. 5 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nulis Sisindiran Saméméh ngagunakeun modél konvénsional	63
Grafik 4. 6 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nyarita (témPAS sindir) Saméméh ngagunakeun modél konvénsional	64
Grafik 4. 7 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nulis Sisindiran Sabada ngagunakeun modél konvénsional	67
Grafik 4. 8 Rata-Rata Peunteun Unggal Aspék Nyarita (témPAS sindir) Sabada ngagunakeun modél konvénsional	68

DAPTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Raraga Mikir	36
Bagan 3. 1 Desain Panalungtikan.....	40

DAPFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Perséntase Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran Saméméh Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel	52
Diagram 4. 2 Peunteun Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran Sabada Nagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel	57
Diagram 4. 3 Perséntase Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sisindiran Saméméh ngagunakeun modél konvénsional	62
Diagram 4. 4 Peunteun Kamampuh Nulis jeung Nyarita (témphas sindir) Sabada ngagunakeun modél konvénsional	66

DAPTAR GAMBAR

Gambar 5. 1 Kamampuh Nulis Siswa Saméméh Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel	79
Gambar 5. 2 Kamampuh Nulis Siswa Sabada Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel	79
Gambar 5. 3 Kamampuh Nulis Siswa Saméméh ngagunakeun Modél konvensional	80
Gambar 5. 4 Kamampuh Nulis Siswa Sabada ngagunakeun Modél konvensional	81

DAP^TAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Keputusan Pembimbing Tesis.....	88
Lampiran 2 SK Permohonan Izin Penelitian.....	90
Lampiran 3 Surat Balasan Panalungtikan	91
Lampiran 4 Perencanaan Pembelajaran Sisindiran	92
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan.....	98
Lampiran 6 Kamampuh Nulis Sisindiran Siswa Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Modél Problem Based Learning binarung Média Wayang Golék Fabel jeung ngagunakeun modél konvénsional	103

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L. N., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wayang Kardus Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif Abad 21* (ke satu). Yogyakarta: Samudra Biru.
- Anggoro, B. (2018). Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JUSPI: Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, 2(2).
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 2599–2481. <http://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/index>
- Atja, & Danasasmita, S. (1981). *Sanghiyang Siksa Kandang Karesian*. Bandung: Proyek Pengembangan Permuseuman.
- Bratakusuma, RE., & Adinata. (1979). *Sisindiran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia Dan Daerah.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 151–160.
- Daniyati, A., Saputra, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media.
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., & Wijaya, H. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Pada Siswa VII SMP NWDI Pancor Kopong. 4(1), 50–60. <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea>
- Handayani, R. U. (2014). *Ensiklopedia Wayang-Wayang Nusantara* (Kuncoro, Ed.; Pertama). Bandung: CV Angkasa.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, VII(3), 5–11.
- Huda Atma Dirgatama, C., Santoso Th, D., & Ninghardjanti, P. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi

- Program Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Iskandarwassid. (1996). *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: CV. Geger Sunten.
- Isnendes, R. (2010). *Teori Sastra*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Juliana, A. D., Nurasiah, I., & Wardana, A. E. (2019). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3(2).
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Koswara, D. (2021). *Sastra Sunda Klasik*. Bandung: UPI PRESS.
- Kuswari, U. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 “Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0”*.
- Mufidah, F. N., & Kuswanto. (2020). Pemahaman Pendidik PAUD Terkait Kompetensi Pedagogik Menurut Konsep Ki Hadjar Dewantara. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Muthohharoh, I., Ghufro, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3196–3202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>
- Nandang, A. (2024, September 28). *Sejarah Wayang Golek Fabel*.
- Nurcahyo, R. J., & Yulianto, Y. (2021). Menelusuri Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Pertunjukan Tradisional Wayang. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(2), 159–165. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i2.11440>
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, No. 1(1), 18–34.
- Nurlaila, L., & Mubarak, D. H. (2023). *Implementasi Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Kelas IV MI Nurul 'Amal Ciamis* (Vol. 4, Issue 2).
- Pujiarti, E., Amiruddin, Ratnasari, Purba, F. D., Ahmadi, K. D., & Mulya, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru di SMKS 2 Tamansiswa Pematangsiantar. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPPP*, 4(1). <https://doi.org/10.30596/jpppp.v4i1.13586>
- Rahmawati, I., & Ropiah, O. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda. *LOKABASA Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Daerah Serta Pengajarannya*, 15(1), 28–40. <https://doi.org/10.17509/jlb.v15i1.69107>
- Salmun, M. A. (1958). *Kandaga Kasusastraan Sunda*. Bandung: Garnaco N.V.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Saraswati, D. L., Pratama, D., & Putri, D. A. (2019). Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(80), 411–416.

- Soepandi, A. (1978). *Pengetahuan Padalangan Jawa Barat (A/2)*. Lembaga Kesenian Bandung.
- Sucipto, B. E. (2024). Peningkatan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas 7 SMP Melalui Penggunaan Destagram (Deskripsi Cerita Melalui Instagram) di SMP Negeri 5 Sidoarjo. *LINGIN: Journal Of Linguistics*, 1(1). <https://lingin.upnjatim.ac.id/index.php/lingin>
- Sudaryat, Y., Nurjanah, N., Kuswari, U., Haerudin, D. S. R., Darajat, D., Sofia, P., & Nursolah, M. (2023). Analisis Perangkat Ajar Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Sunda Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 68–74.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran (Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Lombok: Holistica.
- Sutomo. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (Pertama)*. Bandung: CV Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2018). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–11.
- Wardah, E. S. (2015). Pantun Sisindiran di Banten: Fungsi dan Nilai-nilai Budaya yang Terkandung di dalamnya. *Tsaqôfah; Jurnal Agama Dan Budaya*, 13(2).
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran(JIEPP)*, 4(1), 61–67. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>