

MODÉL *GAME BASED LEARNING*
DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA
Pasundan 2 Bandung Taun Ajaran 2024/2025)



SKRIPSI

Diajukeun pikeun Nyumponan Salah sahiji Sarat Nyangking Gelar Sarjana
Pendidikan Basa Sunda

ku

Rendi Gustian

NIM 2107752

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA SUNDA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025

LEMBAR HAK CIPTA
MODÉL *GAME BASED LEARNING*
DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2
Bandung Taun Ajar 2024/2025)

Oleh
Rendi Gustian
2107752

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Bahasa Sunda
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Rendi Gustian
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

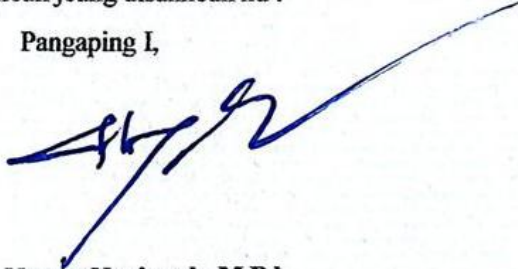
LEMBAR PENGESAHAN

RENDI GUSTIAN

**MODÉL GAME BASED LEARNING
DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2
Bandung Taun Ajar 2024/2025)**

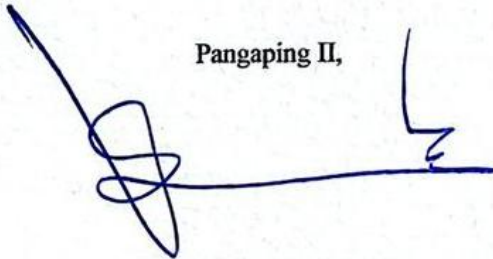
Disaluyukeun jeung disahkeun ku :

Pangaping I,



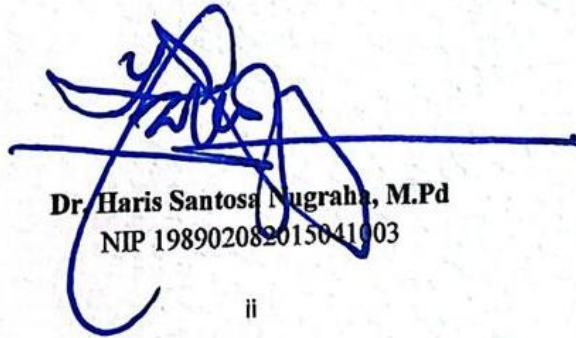
Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd
NIP 196707101991022001

Pangaping II,



Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd
NIP 197607312001121001

Kauninga ku
Pupuhu Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia,



Dr. Haris Santosa Nugraha, M.Pd
NIP 198902082015041003

Fa inna ma'al-'usri yusra, Inna ma'al-'usri yusra
“Maka, sesungguhnya sesudah kesulitan akan ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah:5-6)

*Tawis kaasih sareng pangbaktos
kanggo mamah sareng bapa,
hatur nuhun kadeudeuh, kanyaah, sarta
pangrojongna. Mugia salawasna aya dina
kabagjaan nu tan wates.
Aamiin*

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rendi Gustian

NIM : 2107752

Program Studi : Pendidikan Bahasa Sunda

Judul Karya : Model *Game Based Learning* dina pangajaran Nulis Sisindiran (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung Taun Ajar 2024/2025).

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

Jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik, saya bersedia menerima risiko dan sanksi sesuai peraturan yang berlaku di

Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 2025

Penyusun

Rendi Gustian

NIM 2107752

MODÉL *GAME BASED LEARNING*
DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA
Pasundan 2 Bandung Taun Ajar 2024/2025)¹

Rendi Gustian²

ABSTRAK

Kurangna kamampuh siswa dina pangajaran nulis sisindiran jadi kasang tukang dina ieu panalungtikan. Tujuan ieu panalungtikan nyaéta ngadéskripsikeun kamampuh nulis sisindiran saméméh, sanggeus jeung bédana saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Game Based Learning*. Pamarekan anu digunakeun nyaéta kuantitatif ngagunakeun metode kuasi ékspérimén kalawan desain *one grup pre-test and post-test*. Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung taun ajar 2024-2025 anu jumlahna 26 siswa, 16 siswa lalaki, jeung 10 siswa awéwé. Hasil tina ieu panalungtikan ngahasilkeun 3 hal, nyaéta 1) kamampuh nulis sisindiran saméméh ngagunakeun modél *Game Based Learning*, kagolong “kurang” kalawan rata-rata 58,76; 2) kamampuh nulis sisindiran sanggeus ngagunakeun modél *Game Based Learning* kagolong “hadé” aya parobahan nilai kalawan rata-rata 83,38; jeung 3) béda signifikan antara kamampuh nulis sisindiran siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung taun ajar 2024-2025 saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Game Based Learning*, katitén yén nilai sig. $0,000 < 0.05$. ku kituna H^1 ditarima sedengkeun H^0 ditolak. Hartina, bisa dicindekkeun yén modél *Game Based Learning* cocog dina pangajaran nulis sisindiran.

Kecap galeuh: modél *Game Based Learning*, nulis, sisindiran

¹ Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd. & Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd.

² Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Entragan 2021

MODEL GAME BASED LEARNING
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS SISINDIRAN
(Studi Kuasi Ékspérimén kepada Siswa kelas XI MIPA 1 SMA
Pasundan 2 Bandung Taun Ajar 2024-2025)¹

Rendi Gustian²

ABSTRAK

kurangnya kemampuan siswa dalam menulis sisindiran menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan menulis sisindiran sebelum, sesudah, dan perbedaan antara kemampuan sebelum dan sesudah menggunakan model Game Based Learning. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dengan desain one-grup pre-test dan post-test. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung tahun ajaran 2024-2025 yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Hasil dari penelitian ini menghasilkan 3 hal; 1) kemampuan menulis sisindiran sebelum menggunakan model Game Based Learning tergolong “kurang” dengan rata-rata 58,76; 2) kemampuan menulis sisindiran setelah menggunakan model Game Based Learning tergolong “baik” dengan rata-rata 83,38; dan 3) terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis sisindiran siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung sebelum dan sesudah menggunakan model Game Based Learning, dengan nilai sig. $0,000 < 0.05$. dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Game Based Learning cocok untuk pengajaran menulis sisindiran.

Kata kunci: model Game Based Learning, menulis, sisindiran

¹ Skripsi ini dibimbing oleh Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd. & Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd.

² Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Angkatan 2021

**GAME BASED LEARNING MODEL
IN LEARNING TO WRITING SISINDIRAN
(A Quasi-Experimental Study for Grade X MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung
Year Ajar 2024-2025)¹**

Rendi Gustian²

ABSTRACT

The lack of satire writing skills among students is the background to this study. The purpose of this study is to describe satire writing skills before, after, and the differences in ability before and after using a Game Based Learning model. The approach used is quantitative with a quasi-experimental method with a one-group pre-test and post-test design. The data source in this study was 26 students of class XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung in the 2024-2025 academic year, consisting of 16 male students and 10 female students. The results of this study produced 3 things, namely; 1) the ability to write satire before using the Game Based Learning models is classified as “poor” with an average of 58,76; 2) the ability to write satire after using the Game Based Learning model is classified as “good” with an average of 83,38; and 3) there is a significant difference between the ability to write satire of class XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung before and after using the Game Based Learning model, with a sig. Value $0.000 < 0.05$. this, H_1 is accepted and H_0 is rejected. Thus it can be concluded that the Game Based Learning model is suitable for teaching satire writing.

Keyword: *Game Based Learning model, write, sisindiran*

¹ This thesis guide by Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd. & Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd.

² Students of the Sundanese Education Study Program, Faculty of Language and Literature Education, Indonesia Education University, Class of 2021

DAPTAR EUSI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PANGJAJAP	v
ABSTRAK	x
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAPTAR EUSI.....	xiii
DAPTAR TABÉL	xv
DAPTAR BAGAN.....	xvi
DAPTAR DIAGRAM	xvii
DAPTAR GRAFIK	xviii
DAPTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR SINGGETAN	xx
BAB I BUBUKA.....	1
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Panalungtikan	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Husus	4
1.4 Mangpaat Panalungtikan.....	5
1.4.1 Mangpaat Tioritis	5
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	5
1.5 Ambahan Panalungtikan	6
BAB II TILIKAN PUSTAKA.....	7
2.1 Ulikan Tiori.....	7
2.1.1 Modél Pangajaran.....	7
2.1.2 Hakékat Modél <i>Game Based Learning</i>	11

2.1.3 Nulis Sisindiran.....	14
2.1.4 Sisindiran	17
2.2 Panalungtikan Saméméhna	25
2.3 Raraga Mikir	27
2.4 Hipotésis.....	29
BAB III PADIKA PANALUNGTIKAN	31
3.1 Désain Panalungtikan.....	31
3.2 Sumber Data Panalungtikan.....	31
3.3 Prosedur/Alur Panalungtikan	32
3.4 Téhnik Ngumpulkeun Data.....	34
3.5 Instrumen Panalungtikan.....	34
5.2 Téhnik Ngolah Data	36
5.2.3 Uji Sipat Data.....	41
5.2.3 Uji Normalitas	41
5.2.3 Uji Hipotésis	41
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN.....	43
4.1 Hasil Panalungtikan	43
4.1.1 Kamampuh Nulis Sisindiran Saméméh Ngagunakeun Modél <i>Game Based Learning</i>	43
4.1.2 Kamampuh Nulis Sisindiran Sanggeus Ngagunakeun Modél <i>Game Based Learning</i>	48
4.1.3 Bédana antara Kamampuh Nulis Sisindiran Siswa Saméméh jeung Sanggeus Ngagunakeun Modél <i>Game Based Learning</i>	52
4.2 Pedaran Panalungtikan	57
BAB V PANUTUP	60
5.1 Kacindekan.....	60
5.2 Rékomendasi	61
DAPTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	65
RIWAYAT HIRUP	91

DAPTAR TABÉL

Tabel 3. 1 Desain Panalungtikan.....	31
Tabel 3. 2 Jumlah siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung	32
Tabel 3. 3 Instrumém Panalungtikan Soal Pre-test jeung Post-test	35
Tabel 3. 4 Skala skor aspék anu dipeunteun	37
Tabel 3. 5 Skala peunteun nulis sisindiran.....	40
Tabel 3. 6 Format peunteun pretest jeung posttest nulis sisindiran	40
Tabél 4.1 Peunteun Kamampuh Nulis Sisindiran Siswa Saméméh Ngagunakeun	43
Tabél 4. 2.....	48
Tabél 4. 3 Hasil Uji Normalitas	55
Tabél 4. 4 Uji Parametrik Paired T-Test Data pre-test jeung Post-test.....	56
Tabél 4. 5 Paired Sample Test	56

DAPTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Raraga Mikir	29
Bagan 3.1 Prosedur Panalungtikan	33

DAPTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Presentaseu Hasil Kamampuh Nulis Sisindiran Saméméh Ngagunakeun Modél Game Based Learning	48
Diagram 4. 2 Presentaseu Kamampuh Nulis Sisindiran Siswa Sanggeus Ngagunakeun Modél Game Based Learning	52

DAPTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Peunteun Rata-rata Unggal Aspék Nulis Sisindiran Saméméh Ngagunakeun Modél Game Based Learning	47
Grafik 4. 2 Peunteun Rata-rata Unggal Aspék Nulis Sisindiran Sanggeus Ngagunakeun Modél Game Based Learning	51
Grafik 4. 3 Babandingan rata-rata peunteun Pre-test jeung Post-test.	53

DAPTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosén Pembimbing Skripsi.....	66
Lampiran 2 Surat Permohonan Penelitian.....	68
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	69
Lampiran 4 Silabus	70
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	70
Lampiran 6 Materi Pembelajaran.....	76
Lampiran 7 Power Point Pangajaran.....	78
Lampiran 8 Instrumén Panalungtikan	79
Lampiran 9 Hasil Kamampuh Siswa Saméméh Ngagunakeun Modél Game Based Learning	81
Lampiran 10 Hasil Kamampuh Siswa Sanggeus Ngagunakeun Modél Game Based Learning	85
Lampiran 11 Dokuméntasi Kagiatan	89

DAFTAR SINGGETAN

Dr.	:	Doktor
Drs.	:	Doktorandus
FPBS	:	Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Hima Pensatrada	:	Himpunan Mahasiswa Pendidikan Basa jeung Sastra Sunda
M.Hum.	:	Magister Humaniora
M.Pd.	:	Magister Pendidikan
M.Si.	:	Magister Sains
NIM	:	Nomor Induk Mahasiswa
NIP	:	Nomor Induk Pegawai Negeri Sipil
No.	:	Nomor
Prodi	:	Program Studi
Prof.	:	Profesor
Sambada	:	Sanggar Mahasiswa Bahasa Sunda
SAW	:	Sholallohu ‘Alaihi Wa Sallam
SMP	:	Sekolah Menengah Pertama
SMA	:	Sekolah Menengah Atas
S.Pd.	:	Sarjana Pendidikan
SPSS	:	<i>Statistical Product and Service Solution</i>

DAFTAR PUSTAKA

- Abid, S. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Environmental Learning terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Rejang Lebong Abstrak The Effectiveness of the Environmental Learning Learning Model on the Ability to Write Pantun Students of Class VII* . 127–140.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktik.”* PT. Rineka Cipta.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Chaer, A. (2015). *Psikolinguistik Kajian Teoretik*. 1, 1–45.
- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). *model pembelajaran di sekolah* (Nita (ed.)). PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), h. 33.
- Getsempena, B. B., Prosedur, T., & Checks, M. P. (2020). *Jurnal Metamorfosa*. 8(2), 191–206.
- Hadi, S. (2023). Optimalisasi Pembelajaran Digital: *Meningkatkan Literasi Membaca Dan Menulis Di Kalangan Siswa Pada Pembelajaran Daring*. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(3), 591–606. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i3.106>
- Halil, M. A. (2016). Kajian Budaya Sastra Lisan Pandara dan Sisindiran Muamar Abd. Halil.
- Hasanah, I. U., & Ropiah, O. (2023). *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo Pengaruh Active Learning Quiz Team Method Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Kemampuan Menulis Sisindiran*. 4, 213–222.
- Khoirina, V., & Fatonah, N. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. 1.
- Koswara, D. (2010). *Sastra Sunda Buhun*. JPBD FPBS UPI.
- Koswara, D. (2021). *sastra sunda klasik*. UPI PRESS.
- Kuswari, U. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa*. JPBD FPBS UPI.
- Masduki, A. (2011). Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Puisi Sisindiran Bahasa Sunda Di Kabupaten Bandung. In *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya* (Vol. 3, Issue 1, p. 69). <https://doi.org/10.30959/patanjala.v3i1.272>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Nurjaman, T. (2019). Eksistensi mata pelajaran Bahasa Sunda di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, 1(1), 12–22.

- Octavia, S. (2020). *model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). PEDADIDAKTIKA: *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. All Rights Reserved*, 5(1), 193–205. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Prasetya, D., Learning, D. G., Anak, U., Dini, U., Prasetya, D. D., & Malang, U. N. (n.d.). *Digital Gambe-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara*. 45–50.
- Putu, N., & Lestari, C. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. 2(4), 318–325.
- Rahayu, W., Suyono, S., & Dewi, R. S. I. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung melalui Portofolio di Kelas Rendah Sekolah Dasar. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5604–5610. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.1940>
- Sardila, V. (2015). *Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi Dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun. Jurnal Pemikiran Islam*, 40(2), 110–117. <https://scholar.google.co.id>
- Sastra, P. A. (2024). *Analysis of the types and meaning of sisindiran community of teluk village, labuan district and its use as learning material for literary appreciation*. 5(2), 131–141.
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. In *Pusat Penerbitan dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta*. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Sindi, S. L. B., Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). *Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian*. 2(3), 211–213.
- SUMARNI, H. (2016). *Kalimat Dalam Sisidniran dan Wawangsalan Anyar karya Dédy Windyagiri (Kajian Struktur dan Semantik). Lokabasa*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.17509/jlb.v7i1.3405>
- Tamsyah, Budi, R. (1996). *pangajaran sastra sunda*. CV. PUSTAKA SETIA.
- Tarigan, Guntur, H. (2008a). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Tarigan, Guntur, H. (2008b). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wahyuning, S. (2022). *Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). *Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>