

**MÉDIA GAME FLASH DINA PANGAJARAN NEMBANG GUGURITAN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siwa Kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Bandung
Taun Ajar 2018/2019)¹**

Muhamad Adnan Dasery²

ABSTRAK

Kasangtukang ieu panalungtikan nyaéta kurangna kamampuh siswa nembang guguritan. Tujuan ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskripsikeun: 1) kamampuh nembang guguritan siswa saméméh ngagunakeun média *game flash*; 2) kamampuh nembang guguritan siswa sabada ngagunakeun média *game flash*, 3) jeung béda kamampuh nembang guguritan saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game flash*. Métode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta studi kuasi ékspérimén, kalawan desain *one-group pretest and posttest*. téknik ngumpulkeun datana ngagunakeun tés ka 32 siswa di kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung taun ajar 2018/2019. Dumasar kana hasil panalungtikan kapaluruh: 1) kamampuh nembang guguritan saméméh ngagunakeun média *game flash* ngahontal rata-rata peunteun 69,5 tina KKM 76; 2) kamampuh nembang guguritan sabada ngagunakeun média *game flash* ngaronjat jadi 79,1; sarta 3) aya béda anu signifikan antara saméméh ngagunakeun jeung sabada ngagunakeun média *game flash*. Ieu hal katitén tina hasil uji hipotésis yén $t_{itung} (24,32) > t_{tabel} 3,37$. Tina data di luhur bisa dicindekkeun yén hipotésis alternatif (H_a) ditarima sarta hipotésis nol (H_0) ditolak, kalawan ngagunakeun kapercayaan 99%.

Kecap galeuh: média *game flash*, pangajaran nembang guguritan

¹ Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., miwah Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd.

² Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung.

GUGURITAN
(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Bandung
tahun ajaran 2018/2019)¹

Muhamad Adnan Dasery²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan nembang guguritan. Tujuan peneliti ini yaitu untuk mendeskripsikan: 1) kemampuan nembang guguritan sebelum menggunakan media game flash; 2) kemampuan nembang guguritan sesudah menggunakan media game flash; 3) perbedaan kemampuan nembang guguritan sebelum dan sesudah menggunakan media game flash. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kuasi eksperimen dengan desain penelitian one-group pretest dan posttest. Adapun teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes kepada siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: 1) kemampuan nembang guguritan sebelum menggunakan media game flash 69,5 dari KKM 76; 2) kemampuan nembang guguritan sesudah menggunakan media game flash meningkat menjadi 79,1; dan 3) ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan nembang guguritan sebelum dan sesudah menggunakan media game flash. Hal ini terlihat dari uji hipotesis bahwa $t_{itung} (24,32) > t_{tabel} 3,37$. Dari data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak dengan menggunakan taraf kepercayaan 99%.

Kata kunci: *media game flash, nembang guguritan*

¹ Skripsi ini di bawah bimbingan Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., dan Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd.

² Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung.

FLASH GAME MEDIA IN SINGING GUGURITAN LEARNING
(Quasi-Experimental Study on Class VIII-E Students of SMP Negeri 16
Bandung in 2018/2019 academic year)¹

Muhamad Adnan Dasery²

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of guguritan singing ability. The objective of this study is to describe: 1) the ability of singing guguritan before using flash game media; 2) the ability of singing guguritan after using flash game media; 3) the difference of guguritan singing ability before and after using flash game media. The method used in this research is quasi-experimental study with using one-group and posttest research design. The technique of collecting data in this research is using a test for class VIII-E students of SMP Negeri 16 Bandung in the 2018/2019 academic year totaling 32 students. Based on the result of this research, aspects founded are: 1) the ability of singing guguritan before using flash game media is about 69,5 of 76 as the standard score; 2) the ability of singing guguritan after using flash game media increases to 79,1; and 3) there is significant difference between the ability of singing guguritan before and after using flash game media. It can be seen from the hypothesis test that $t_{count} (24,32) > t_{table} 3,37$. It means that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the zero hypothesis (H_0) is rejected using 99% confidence level

Keywords: flash game media, singing guguritan

¹ This script is under mentoring Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., dan Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd.

² Students of Sundanese Language Education Department of FPBS UPI Bandung.