

**PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI  
DENGAN MODEL *GAMES BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA  
PADA PESERTA DIDIK KELAS X  
DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan, karena adanya permasalahan pada peserta didik yang kurang terampil dalam menulis puisi dan penggunaan model juga media ajar yang membuat peserta didik merasa bosan. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mendeskripsikan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi proses pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan menggunakan model *games based learning* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas eksperimen di SMA Pasundan 1 Bandung. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen, sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan penerapan model *games based learning* berbantuan media ajar ular tangga pada pembelajaran keterampilan menulis. Juga untuk mengetahui keefektifan penggunaan model *games based learning* berbantuan media ajar ular tangga pada pembelajaran keterampilan menulis di kelas eksperimen. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa pemberian soal prates dan soal pascates pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang merupakan populasi pada peserta didik kelas X di SMA Pasundan 1 Bandung. Hasil pada penelitian ini meliputi: (1) penulis mampu merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan menggunakan model *games based learning* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas eksperimen di SMA Pasundan 1 Bandung; (2) terdapat peningkatan kemampuan pada peserta didik dalam menulis puisi sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan penerapan model *games based learning* berbantuan media ajar ular tangga pada pembelajaran keterampilan menulis; (3) model *games based learning* berbantuan media ajar ular tangga terhadap pembelajaran keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas eksperimen, kurang efektif digunakan. Sesuai dari hasil olah data *N-Gain Score* mendapatkan jumlah rata-rata 44,18 atau dalam persentase menjadi 44,2%, dengan jumlah minimum -47% dan jumlah maksimum 81%.

**Kata Kunci:** model *games based learning*, media ajar, keterampilan menulis puisi

**PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI  
DENGAN MODEL GAMES BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA  
PADA PESERTA DIDIK KELAS X  
DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

**ABSTRACT**

*This research was conducted due to the issues faced by students who lack skills in writing poetry and the use of models and teaching media that make students feel bored. The aim of this study is to describe the author's ability to plan, implement, and evaluate the learning process of poetry writing skills using a games-based learning model assisted by a snakes and ladders media for experimental class students at SMA Pasundan 1 Bandung. The study seeks to determine the improvement in students' abilities in the experimental class before and after the implementation of the games-based learning model assisted by snakes and ladders media in poetry writing skills instruction. Additionally, it aims to assess the effectiveness of using the games-based learning model with snakes and ladders media in teaching poetry writing skills in the experimental class. The data obtained in this study consisted of pre-test and post-test questions given to students in the experimental and control classes, which represent the population of X grade students at SMA Pasundan 1 Bandung. The results of this study include: (1) the author was able to plan, implement, and evaluate the poetry writing skills learning using the games-based learning model assisted by snakes and ladders media for experimental class students at SMA Pasundan 1 Bandung; (2) there was an improvement in students' abilities in writing poetry before and after the implementation of the games-based learning model assisted by snakes and ladders media in poetry writing skills instruction; (3) the games-based learning model assisted by snakes and ladders media was found to be less effective in teaching poetry writing skills to students in the experimental class. According to the data analysis, the N-Gain Score yielded an average of 44.18, which translates to 44.2% in percentage, with a minimum score of -47% and a maximum score of 81%.*

*Keywords: games-based learning model, teaching media, poetry writing skills.*

**PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI  
DENGAN MODEL GAMES BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA  
PADA PESERTA DIDIK KELAS X  
DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

**RINGKESAN**

*Panalungtikan ieu dilaksanakeun, ku sabab aya na masalah dina siswa anu kirang ulung dina nyerat sajak, sareng penggunaan model ogé média ajae anu nyababkeun siswa ngarasa bosen. Tujuan tina panalungtikan ieu nyaéta, kanggo ngadeskripsikeu kamampuh panulis dina ngarancanakeun, ngalaksanakeun, sareng ngevaluasi prosés pembelajaran ulung nyerat sajak dina ngagunakeun model games based learning anu dibantos ku média “ular tangga” ka siswa kelas eksperimen di SMA Pasundan 1 Bandung. Pikeun mikanyahodina ngaronjatkeun kamampuan siswa di kelas eksperimen, saméméh sareng saatos dipasih kalakuan ngamumulekeun model games based learning anu dibantos ku média ajar “ular tangga” dina pembelajaran ulung nyerat sajak. Ogé pikeun mikanyaho kaefektifan kagunaan model games based learning anu dibantos média ajar “ular tangga” dina pembelajaran ulung nyerat sajak di kelas eksperimen. Data anu dianggo dina panalungtikan ieu nyaéta ngeunaan pamekaran soal prates sareng soal pascates, anu dipasihkeun ka siswa kelas eksperimen sareng siswa kelas kontrol anu mangrupa populasi siswa kelas X di SMA Pasundan 1 Bandung. Hasil tina panalungtikan ieu ngawengku: (1) panulis sanggup ngarencanakeun, ngalaksanakeun, sareng ngevaluasi pembelajaran ulung nyerat sajak puisi dina ngagunakeun model games based learning anu dibantos ku média ajar “ular tangga” pikeun siswa kelas eksperimen di SMA Pasundan 1 Bandung; (2) aya na paningkatan pangabisa siswa dina nyerat sajak saméméh sareng saatos dipasih kalakuan ngamumulekeun model games based learning anu dibantos média ajar “ular tangga” dina pembelajaran nyerat sajak; (3) model games based learning anu dibantos ku média ajar “ular tangga” pikeun pembelajaran ulung nyerat sajak di kelas eksperimen, kirang efektif dipake. Numutkeun dina hasil olah data N-Gain Score, meunang jumlah rata-rata 44,18 atanapi di persentasekeun janten 44,2%, kalayan jumlah minimum -47%, sareng jumlah maksimum 81%.*

*Kecap konci: model games based learning, média ajar, ulung nyerat sajak.*