

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL)
BERBANTUAN MEDIA *BOARD GAME DIGITAL*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS CERPEN
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI
DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

oleh:

Diana Mustika Dewi

NPM 225030011

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi membaca peserta didik di Indonesia yang masih berada pada posisi terbawah dibandingkan negara-negara lain yang ditunjukkan oleh data PISA 2018. Rendahnya minat membaca dapat dipengaruhi oleh metode atau media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Kondisi tersebut menegaskan perlu adanya inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam membentuk keterampilan membaca peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, mengkaji perbedaan kemampuan peserta didik serta menguji efektivitas model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital* dalam pembelajaran membaca cerpen pada peserta didik kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif, dengan desain penelitian *Quasi Experimental*. Hasil penelitian ini meliputi: (1) penulis mampu merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran membaca teks cerpen menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital* pada peserta didik kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung; (2) terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran membaca cerpen pada peserta didik kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung dengan rata-rata nilai 55 meningkat menjadi 81,1; (3) model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital* cukup efektif digunakan pada pembelajaran membaca teks cerpen, sebagaimana hasil N-Gain Score yang diperoleh yaitu 59,32%.

Kata kunci: Model *Game Based Learning*, Media *Board Game Digital*, Membaca

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL)
BERBANTUAN MEDIA *BOARD GAME DIGITAL*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS CERPEN
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI
DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

by:

Diana Mustika Dewi

NPM 225030011

ABSTRACT

This research is motivated by the low reading literacy skills of students in Indonesia, which still ranks at the bottom compared to other countries as indicated by the 2018 PISA data. Low reading interest can be influenced by learning methods or media that lack variety and interactivity. This condition emphasizes the need for innovation in Indonesian language learning, particularly in developing students' reading skills. The purpose of this study is to describe the author's ability to plan, implement, evaluate, examine differences in students' abilities, and to test the effectiveness of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Digital Board Game media in short story reading instruction for eleventh-grade students at SMA Pasundan 1 Bandung. The method used in this study is quantitative, with a Quasi-Experimental research design. The results of this study include: (1) the author was able to plan, implement, and evaluate short story reading instruction using the Game Based Learning (GBL) model assisted by Digital Board Game media for eleventh-grade students at SMA Pasundan 1 Bandung; (2) there was an improvement in students' reading ability in short story instruction for eleventh-grade students at SMA Pasundan 1 Bandung, with an average score increasing from 55 to 81.1; (3) the Game Based Learning (GBL) model assisted by Digital Board Game media was sufficiently effective for use in short story reading instruction, as indicated by the N-Gain Score result of 59.32%.

Keywords: Game Based Learning Model, Digital Board Game Media, Reading

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL)
BERBANTUAN MEDIA *BOARD GAME DIGITAL*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS CERPEN
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI
DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

ku:

Diana Mustika Dewi

NPM 225030011

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dumasar kurangna kamampuan literasi maca peserta didik di Indonesia, anu masih kénéh aya dina posisi panghandapna dibandingkeun sareng nagara-nagara séjén, sakumaha anu ditémbongkeun ku data PISA 2018. Kurangna minat maca tiasa dipangaruhan ku métode atanapi média pembelajaran anu kirang variatif sareng interaktif. Kaayaan éta negeskeun yén kudu ayana inovasi dina pembelajaran Basa Indonesia, khususna dina ngabentuk kaahlian maca peserta didik. Tujuan panalungtikan ieu nyaéta pikeun ngadéskripsikeun kamampuan panulis dina ngarencanakeun, ngalaksanakeun, ngévaluasi, ngakaji bédana kamampuan peserta didik sarta nguji efektivitas modél Game Based Learning (GBL) dibantos ku média Board Game Digital dina pembelajaran maca carpon kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung. Métode anu digunakeun dina panalungtikan ieu nyaéta kuantitatif, kalayan desain panalungtikan Quasi Experimental. Hasil panalungtikan ieu ngawengku: (1) panulis mampu ngarencanakeun, ngalaksanakeun, ngévaluasi pembelajaran maca téks carpon nganggo modél Game Based Learning (GBL) anu dibantos ku média Board Game Digital pikeun peserta didik kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung; (2) aya paningkatan kamampuan peserta didik dina pembelajaran maca carpon kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung kalayan rata-rata nilai 55 naék jadi 81,1; (3) modél pembelajaran Game Based Learning (GBL) anu dibantos ku média Board Game Digital cekap efektif digunakeun dina pembelajaran maca téks carpon, sakumaha hasil N-Gain Score anu dikénging nyaéta 59,32%.

Kecap Konci: *Modél Game Based Learning, Média Board Game Digital, Maca*