

MODEL GAME BASED LEARNING (GBL) KANGGEN NINCAPANG KAWAGEDAN NYURAT AKSARA BALI RING SISIA KELAS VII A SMP NEGERI 4 SUKASADA

OLIH

NI PUTU DIANTARI, NIM 2212051009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA BALI

KUUB

Sajeroning paplajahan nyurat aksara Bali punika sane kaajahin ring makudang sekolah ring Bali, Silih sinunggil wenten ring Kabupaten Buleleng, inggih punika SMP Negeri 4 Sukasada, akeh sisia irika ngrasayang meweh miwah kemad ring materi nyurat aksara Bali, duaning rupa miwah soroh aksara punika akeh. Kawentenan pikobet ring kelas VII A miwah guru durung nganggen model paplajahan sane aktif tur inovatif. Bantang pikobet tatilikan 1) Sapunapi pidabdab sajeroning paplajahan sane kamargiang guru ngawigunayang *Model game based learning* kaanggen nincapang kawagedan nyurat aksara Bali sisia kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada?, 2) Napike model GBL prasida nincapang kawagedan nyurat aksara Bali sisia kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada?, miwah 3) Sapunapi penampen sisia ring kawentenan model GBL kaanggen nincapang kawagedan nyurat aksara Bali sisia kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada?. Tatilikan matatujon nincapang pikolih mlajah sisia miwah rasa ngaet sisia ring paplajahan aksara Bali majalaran antuk model GBL. Sepat siku-siku tatilikan; 1) Teori Paplajahan, 2) Teori iii Nyurat, miwah 3) Aksara Bali. Tatilikan puniki nganggen metode deskriptif kualitatif miwah deskriptif kuantitatif, nganggen pendekatan tindakan kelas, kamargiang kalih siklus, kawangun antuk pangrencana, panglaksana, pratiaksa, miwah mulat wali. Jajeringnyane sisia kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada ring warsa ajah sane kantun kamargiang, panandangnyane parindikan sane pacang katilikin sajeroning tatilikan *model GBL* ring nyurat aksara Bali. Data kapoliang antuk tes miwah kuisioner, kaselehin nganggen deskriptif kuantitatif. Pikolih tatilikan nyihnayang *model GBL* prasida nincapang pikolih mlajah sisia, sane kacingakin saking nincapanyane nilai rata-rata, nilai paplajahan nyurat aksara Bali ring siklus I 71,09 dados 80,56 ring siklus II, taler nincapnyane ketuntasan belajar saking 65,62% ring siklus I dados 96,87% ring siklus II. Rasa ngaet miwah keaktifan sisia taler nincap, kacihnayang saking nincapnyane partisipasi miwah rasa ngaet sisia. dadosnyane, model GBL mabukti efektif sajeroning ngruruh paplajahan sane interaktif miwah nincapang pkolih malajah sisia.

Kruna jajaton: Game based learning, nyurat, aksara Bali.

MODEL GAME BASED LEARNING (GBL)
MENINGKATKAN KEMAMPUAN NYURAT AKSARA
BALI PADA SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 4
SUKASADA

OLEH

NI PUTU DIANTARI, NIM 2212051009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA BALI

ABSTRAK

Pada pembelajaran menulis aksara Bali yang dipelajari pada setiap sekolah di Bali, salah satunya pada Kabupaten Buleleng, yaitu SMP Negeri 4 Sukasada. Banyak siswa disana yang merasakan kesulitan dan malas utamanya dalam materi menulis aksara Bali, karena bentuk dan jenis tulisannya sangat variatif. Masalah terdapat pada kelas VII A dan guru belum menggunakan model pembelajaran yang aktif dan inovatif. Rumusan masalah 1) Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan model GBL dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali siswa kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada? 2) apakah model GBL bisa meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali siswa kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada? Dan 3) bagaimana pendapat siswa dengan model GBL digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali siswa kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada? Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendorong peningkatan hasil belajar serta motivasi siswa dalam pembelajaran aksara Bali melalui penerapan model Game Based Learning (GBL). Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA pada tahun ajaran yang berlangsung. Data diperoleh melalui tes hasil belajar dan angket motivasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata nilai dari 71,09 pada siklus I menjadi 80,56 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 65,62% menjadi 96,87%. Motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran turut mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh partisipasi yang lebih tinggi dan antusiasme selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, penerapan model GBL terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Game-Based Learning, menulis, aksara Bali.

A GAME-BASED LEARNING (GBL) MODEL TO IMPROVE BALI SCRIPT WRITING SKILLS AMONG 7TH GRADE A STUDENTS AT SMP NEGERI 4 SUKASADA

BY

NI PUTU DIANTARI, Student ID 2212051009

PROGRAM IN BALINESE LANGUAGE EDUCATION

ABSTRACT

Instruction in writing Balinese script takes place in schools across Bali, including SMP Negeri 4 Sukasada in Buleleng Regency. Many students there find the subject difficult and lack motivation particularly regarding the writing of Balinese script due to the wide variety of character shapes and types. These issues were observed in class VII A, where the teacher had not yet employed active or innovative teaching models. The research questions were: 1) What was the teaching process like when the teacher used the Game-Based Learning (GBL) model to improve the Balinese script writing skills of class VII A students at SMP Negeri 4 Sukasada? 2) Could the GBL model improve the Balinese script writing skills of class VII A students at SMP Negeri 4 Sukasada? And 3) What were the students' opinions on using the GBL model to improve their Balinese script writing skills? This study aimed to boost student learning outcomes and motivation in Balinese script lessons through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model. It employed a classroom action research approach conducted over two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were students from class VII A during the current academic year. Data were collected via learning outcome tests and motivation questionnaires, then analyzed using quantitative descriptive techniques. The results showed that the GBL model successfully improved student learning outcomes; the average score rose from 71.09 in Cycle I to 80.56 in Cycle II, and the mastery rate increased from 65.62% to 96.87%. Student motivation and engagement also improved, evidenced by higher participation levels and greater enthusiasm during the learning process. Thus, the GBL model proved effective in creating a more interactive learning environment and enhancing student learning outcomes.

Keywords: Game-Based Learning, Writing, Balinese script.