

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN
MENEMUKAN GAYA BAHASA TEKS CERPEN
OLEH SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1
DOLOK BATU NANGGAR 2024/2025**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh:

NAZHAN HABIBI BATUBARA
NPM.2002040021



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 12 Oktober 2024 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Nazhan Habibi Batubara
NPM : 2002040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar T.P. 2024/2025

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris,

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Yusni Khairil Amri Lubis, M.Hum. 1. _____

2. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. 2. _____

3. Winarti, S.Pd., M.Pd. 3. _____



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> - <mailto:fkip@umsu.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nazhan Habibi Batu Bara
NPM : 2002040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
04-09-2024	Perbaikan Ejaan, Tabel Penelitian		
09-09-2024	Perbaikan kata pengantar		
12-09-2024	Instrumen Penelitian		
17-09-2024	Data kemampuan siswa kelas kontrol		
20-09-2024	Data kemampuan siswa kelas eksperimen		
24-09-2024	Pembahasan hasil penelitian		
27-09-2024	Kesimpulan dan Saran		
30-09-2024	Perstujuan Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, 30 September 2024
Dosen Pembimbing

Winarti, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nazhan Habibi Batu Bara
NPM : 2002040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, September 2024
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

NAZHAN HABIBI BATUBARA

ABSTRAK

Nazhan Habibi Batubara. NPM. 2002040021. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh Model *Pembelajaran Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan tipe eksperimen. Penelitian ini menggunakan tipe *Post-test only control design*. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh kelas XI sebanyak 10 kelas yang berjumlah 333 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol, dan kelas XI MIPA 2 sebagai kelas Eksperimen yang menggunakan teknik *Random Sampling*. Instrumen penilaian yang digunakan adalah tes esai yang berisi 1 soal yaitu menemukan 5 gaya bahasa yang sudah dari teks cerpen yang sudah ditentukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menemukan gaya bahasa oleh siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pelajaran 2024/2025 dengan model pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* berada pada kategori baik karena memperoleh rata-rata 77,78 sedangkan, kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen dengan metode konvensional berada pada kategori kurang baik karena memperoleh rata-rata 52,35. Berdasarkan hasil nilai uji-t yaitu *Independent Samples Test* pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh Nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. maka dapat diputuskan bahwa terdapat pengaruh yang nyata terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025.

Kata Kunci : Pengaruh Model Pembelajaran, *Game Based Learning*, *Wordwall*, Gaya Bahasa

KATA PENGANTAR



Assallamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning berbasis *Wordwall*” terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar”.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang telah dititipkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada kedua orang tua yaitu ayah terkasih **Ari Syahputra Batu Bara** dan ibu tersayang **Rosleni Nasution, S.Pd.** yang telah memberikasegenap doa, dukungan moril ataupun materil selama penulis kuliah sampai terselesaikannya skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih juga yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

3. **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Pd.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Enny Rahayu, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Winarti, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membimbing, memberi saran, dan membantu sehingga terselesaikannya proposal ini dengan baik.
7. **Bapak dan Ibu Dosen** Program Studi Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Seluruh Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Kepada teman-teman peneliti **Muhammad Rezadin, Fachrul Dwi Rahman, Muhammad Ridho Andriansyah, Muhammad Wildan Fadhlán, Nurmaida, Cempaka Putri, Pinasti Hayuning Tyas, Putri Oktaviansyah, Anggi Frastika, Vira Yudistira, Indra Wijaya, Fathan Wardana, Aulia Ramadhani Rambe, Irma Sri Dewi Siregar,** dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu,

mendukung, memberikan semangat serta menjadi tempat bertukar informasi selama perkuliahan ini berlangsung.

10. Seluruh mahasiswa kelas A Pagi Program Studi Bahasa Indonesia 2020 yang telah kebersamai proses hingga saat ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua hingga mendapatkan pengetahuan dan keberkahan. Penulis mohon maaf atas segala kesalahan dalam penulisan ini. Semoga Allah melimpahkan rahmatda hidayah-Nya kepada kita semua dan selalu diberikan kesehatan.

Wassalamualaikum Warahmatu llahi Wabarakatuh.

Medan, September 2024

Peneliti

Nazhan Habibi Batu Bara

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.2 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kerangka Teoritis	6
2.2 Penelitian yang Relevan	15
2.3 Kerangka Konseptual	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Pendekatan Penelitian.....	18
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
3.3 Populasi dan Sampel.....	20

3.4 Variabel dan Defenisi Oprasional	21
3.5 Instrumen Penelitian.....	22
3.6 Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	31
Lampiran 1. Silabus.....	31
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	33
Lampiran 3. Soal Tes.....	38
Lampiran 4. Dokumentasi	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Posttest-Only Control Design</i>	18
Tabel 3.2 Rincian Waktu Penelitian.....	19
Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar	20
Tabel 3.4 Aspek Penilaian.....	23
Tabel 4.1 Data Kemampuan Siswa Menemukan Gaya Bahasa Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.....	29
Tabel 4.2 Deskripsi Data Statistik Kelas Kontrol	30
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional (Kelas Kontrol).....	30
Tabel 4.4 Kategori Tingkat kemampuan menemukan gaya Bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional (Kelas Kontrol).....	31
Tabel 4.5 Data Kemampuan Siswa Menemukan Gaya Bahasa Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning berbasis Wordwall	32
Tabel 4.6 Deskripsi Data Statistik Kelas Eksperimen	33
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel Kelas Eksperimen	34
Tabel 4.8 Kategori Tingkat kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Wordwall (Kelas Eksperimen)	34
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	35
Table 4.10 Independent Samples Test	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Wordwall</i>	10
----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi yang terus berkembang ini pendidikan merupakan sektor penting dan utama dalam pembangunan bangsa. Negara bertanggung jawab penuh atas pendidikan dalam mencetak generasi penerus bangsa. Berbagai kebijakan dan program pendidikan selalu digulirkan dan diupayakan untuk terus membangun dan memperbaiki bidang pendidikan.

Upaya yang bisa digunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil yang dikeluarkan lebih maksimal yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif menggunakan teknologi. Variasi penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik sangat penting untuk menjamin peserta didik dapat terus belajar dengan baik.

Potensi yang terdapat di dalam diri peserta didik dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Djamaluddin (2019:14) menyatakan Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran yang terdapat di sekolah salah satunya ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Menengah Atas yang tertuang dalam Kompetensi Dasar 3.8 tentang teks cerpen. Pada kompetensi ini, siswa masih cenderung sulit dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai teks

cerpen, sama halnya dengan pernyataan Susanti (2019:164) menyatakan bahwa permasalahan umum yang dimiliki oleh peserta didik dalam hal penulisan cerpen adalah masih banyak peserta didik belum memahami cerpen, jenis-jenis gaya bahasa, serta kesulitan dalam mengembangkan cerita.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal di SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar kelas XI dalam pembelajaran teks cerpen siswa kesulitan memahami mengenai gaya Bahasa. Untuk memulai tulisan siswa cenderung kesulitan mengembangkan cerita karena belum memahami jenis gaya bahasa seperti apa yang digunakan dalam tulisannya. Kurang menariknya model pembelajaran yang cenderung menggunakan metode ceramah membuat siswa merasa perhatian dan fokusnya selama pembelajaran teralihkan ketika guru selama pembelajaran hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran. Selama pembelajaran dilakukan, masih banyak ditemukan siswa yang tidak aktif dikelas sehingga tidak memiliki semangat dalam belajar dengan baik dan benar. Sedangkan siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi.

Media pembelajaran bisa membuat siswa belajar lebih aktif dan meningkatkan minat belajar. Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang bisa digunakan adalah penggunaan *Wordwall*. Terdapat banyak website dan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, namun penggunaan media *wordwall* ini merupakan salah satu media yang mudah digunakan dibandingkan website atau aplikasi lain yang sejenis. Penggunaan media pembelajaran *wordwall*

ini diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan menemukan Gaya Bahasa Oleh Siswa Kela IX SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa belum mampu memahami gaya bahasa teks cerpen.
2. Siswa belum mampu menemukan jenis gaya bahasa yang terdapat pada teks cerpen.
3. Guru belum mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar masalah dan identifikasi masalah diatas, maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian ini agar lebih terarah dan terfokus. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti perlu merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen tanpa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* oleh siswa kelas kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025?
2. Bagaimanakah kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menemukan gaya Bahasa teks cerpen tanpa menggunakan model pembelajaran *game based learning* oleh siswa kelas XI SMANegeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2024
2. Untuk mengetahui kemampuan menemukan gaya Bahasa teks cerpen

menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025.

3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen oleh siswa kelas XI SMANegeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2023-2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa, melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* oleh guru saat mengajar mampu meningkatkan peserta didik dalam kemampuan menganalisis struktur dan kebahasaan teks cerpen.
2. Bagi guru, memberikan banyak pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan saat mengajar agar pembelajaran lebih bervariasi.
3. Bagi peneliti, sebagai masukan untuk mengetahui lebih luas lagi mengenai model pembelajaran yang terbaru dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan suatu gambaran atau rencana yang isinya mengenai penjelasan dari semua hal yang dijadikan bahan penelitian berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan. Suatu penelitian membutuhkan referensi atau teori yang digunakan untuk mengkaji permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini. Kerangka teoretis berfungsi untuk menguatkan pendapat peneliti karena berisi referensi atau teori yang membahas kebenaran dalam kerangka berpikir.

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.2 Hakikat Model Pembelajaran

Menurut Istarani (2012:1), model pembelajaran merupakan sebuah rangkain penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah melakukan pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Trianto (2017:51), model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan untuk pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang tersusun secara sistematis menggambarkan

kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Model Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning*

2.1.2.2 Hakikat Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Menurut Azan dalam Dewi (2022:280) *Model pembelajaran game based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas.

Sementara itu menurut Vusic dalam Amalia (2023:250) *Games Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.2.3 Kelebihan dan kekurangan *Game Based Learning*

Menurut Asmaka dalam Marulia (2021 :186) *Game based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut

Kelebihan:

1. Siswa berinteraksi satu sama lain dan berkontribusi langsung dalam pembelajaran.
2. Isinya mudah dipahami.
3. Siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung.
4. Siswa senang dan ceria.
5. Meningkatkan rasa persatuan dan solidaritas.

Kelemahan;

1. Membutuhkan waktu yang cenderung lebih lama.
2. Kondisi kelas yang ribut dan gaduh.
3. Sulit untuk mengatur siswa.
4. Membutuhkan usaha yang lebih besar.

2.1.3 Wordwall

2.1.3.2 Hakikat Wordwall

Minarta dalam Azizah (2023:3170) menyatakan *Wordwall* adalah aplikasi yang menawarkan berbagai pilihan permainan yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau bahan ajar dan juga *Wordwall* dapat digunakan sebagai strategi penilaian pembelajaran karena tampilannya yang unik dan juga memukau penggunanya sehingga wordwall dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa batas usia, dan dimana saja.

Sejalan dengan itu menurut Tatsa dalam Putra (2024:83) *Wordwall* merupakan pilihan alat agar dapat belajar secara dua arah, *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* ini selain dapat digunakan sebagai sumber belajar juga dapat digunakan sebagai alat penilaian dari guru kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa.

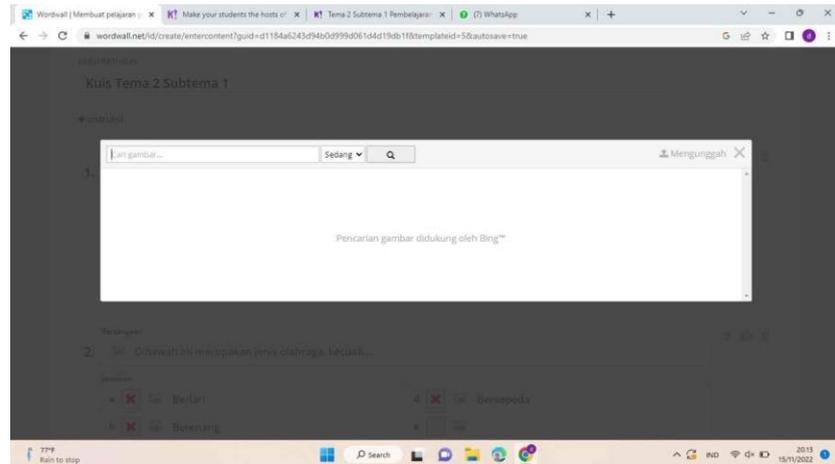
Berdasarkan pendapat diatas dapat diuraikan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi web yang didalamnya memiliki berbagai macam kuis berbasis *games* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan juga alat penilaian bagi guru dan siswa.

2.1.3.3 Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Langkah-langkah membuat quiz menggunakan *WordWall*:

- Masuk melalui Google Chrome pada situs <https://wordwall.net>.
Lalu klik Log in to WordWall
- Setelah itu, isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.
Kalian juga bisa langsung masuk (Log In) menggunakan akun email yang sudah ada.
- Setelah Log In, klik Create Your First Activity Now (Buat aktivitas pertama anda sekarang)
- Selanjutnya, Kalian bisa memilih template game Quiz yang sudah disediakan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran kalian.
- Masukkan Judul dan deskripsi game Quiz beserta pertanyaan-pertanyaannya.

akan muncul seperti ini, lalu ketik gambar apa yang akan dicari



Gambar 2.1 *Wordwall*

- Setelah itu, atur bahasa dari bahasa asing ke bahasa Indonesia agar memudahkan siswa untuk membacanya.
- Tambahkan pertanyaan jika ingin menambahkan. Lalu Klik Selesai
- Setelah kita Klik Selesai, akan muncul seperti ini. Nah disini saya mengubah template dari kuis ke Kuis Gameshow
- Selanjutnya, scroll kebawah dan setting Font, Timer, nyawa, Papan Peringkat dan lain-lain. sesuai dengan keinginan
- 10. Setelah menyetting permainan, scroll lagi ke atas lalu Klik BAGIKAN
- Klik tingkat sekolah, kelas, dan mata pelajaran sesuai dengan materi pembelajaran. Lalu, Publikasikan
- Setelah itu, salin link Wordwall dan bagikan ke grup Whatsapp

Link *WordWall* : <https://wordwall.net/id/resource/38369340>

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Menurut Azizah (2023:3170) Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan *Wordwall* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *Wordwall*:

aplikasi web yang didalamnya memiliki berbagai macam template games berbasis kuis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan juga alat penilaian bagi guru dan siswa.

Model penugasan yang ada pada aplikasi *wordwall*, yang dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.

Bersifat kreatif.

Kelemahan *Wordwall*:

Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.

Hanya dapat dilihat karena media visual.

2.1.4 Teks Cerpen

2.1.4.2 Hakikat Teks Cerpen

Menurut Sudjiman dalam Nuryatin (2016:60) cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimasukkan memberikan kesan tunggal yang dominan; cerita pendek memusatkan diri pada satu tokoh

dalam satu situasi pada satu ketika. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang lewat lakuan lahir dan batin terlibat dalam satu situasi.

Rohman (2020:4) dalam bukunya menyatakan cerpen atau cerita pendek adalah karya sastra yang diungkapkan dalam bentuk cerita rekaan yang singkat.

Menurut Kemdikbud (2020:9) cerpen adalah prosa berisi gagasan, pikiran, pengalaman yang diimajinasikan dan membentuk sebuah peristiwa dengan satu peristiwa puncak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang melukiskan suatu kejadian yang terjadi dalam kehidupan manusia secara ringkas dan jelas.

2.1.4.3 Struktur Cerpen

Menurut Kemdikbud (2020:20) Struktur cerpen merupakan rangkaian cerita yang membentuk cerpen itu sendiri. Dengan demikian, struktur cerpen tidak lain berupa unsur yang berupa alur, yakni berupa jalinan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun secara kronologis. Secara umum jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut:

1. Pengenalan situasi cerita (*exposition, orientation*) Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan dan hubungan antartokoh.
2. Pengungkapan peristiwa (*complication*) Dalam bagian ini disajikan

peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

3. Menuju pada adanya konflik (*rising action*) Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.
4. Puncak konflik (*turning point*) Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian pula, ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia kemudian berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.
5. Penyelesaian (*ending* atau *coda*) Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang sikap ataupun nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula, cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imaji pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

2.1.4.4 Gaya Bahasa

Taslim (2022:167) mengungkapkan gaya bahasa merupakan cara khas dalam menyampaikan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan, pemakaian ragam tertentu untuk ragam tertentu untuk memperoleh sesuatu. Pentingnya gaya bahasa dalam emnulis cerpen merupakan cara yang diperoleh penulis untuk menyatakan individualis, ide, gagasan, dan

pikiran dengan menggunakan bahasa sebagai sarana, sehingga menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.

Jenis – jenis gaya bahasa:

1. Metafora

Gaya bahasa ini menungkapkan ungkapan kalimatnya dilakukan secara langsung dengan perbandingan secara analogis. Hal ini menggambarkan sifat seseorang melalui benda atau objek tertentu.

Contoh: Kembang desa yang artinya orang yang tercantik di seluruh desa.

2. Personifikasi

Personifikasi adalah gaya bahasa yang berupa perbandingan. Gaya bahasa ini digunakan untuk membuat objek benda mati menjadi memiliki karakter seperti makhluk yang hidup.

Contoh: Bulan mengintip yang artinya bulan menampakkan diri sedikit demi sedikit.

3. Sarkasme

Gaya bahasa ini berupa sindiran yang kasar. Tujuan dari sarkasme dimaksudkan untuk menyindir, menyinggung, bahkan menghina.

Contoh: Melihat muka kau saja aku sudah muak!

4. Asosiasi

Asosiasi adalah gaya bahasa yang digunakan untuk membandingkan dua objek berbeda yang dianggap memiliki suatu kesamaan. Cirinya menggunakan kata bagaikan, seperti, dan lain-lain.

Contoh: Wajahnya cantik bagaikan rembulan

5. Hiperbola

Gaya bahasa ini berupa suatu pernyataan yang melebih-lebihkan suatu kenyataan. Bahasa ini paling umum ditemui di kehidupan sehari-hari.

Contoh: Perasaannya remuk redam melihat kepergian ayahnya.

6. paradox

Gaya bahasa yang seolah-olah bertentangan dengan pendapat umum atau kebenaran. Akan tetapi, pada kenyataannya mengandung kebenaran.

Contoh: Mulutnya besar tetapi nyalinya kecil.

7. retorik

Sebuah gaya bahasa yang seakan-akan bertanya tanpa mengharapkan jawaban dari pertanyaan tersebut.

Contoh: Lihat ini, apakah kamu tidak punya otak?

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan terhadap penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Tipe *Wordwall* terhadap Pemahaman Materi Karagaman Suku Bangsa dan Budaya di SD 020254 Kota Binjai”. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlia dan kawan-kawan pada tahun 2023 ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran tersebut dan mengalami peningkatan pemahaman peserta didik, persamaan pada penelitian ini ialah sama-sama menggunakan metode

penelitian eksperimen dengan tujuan penelitian membandingkan pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* dengan model pembelajaran konvensional.

2. “Implementasi Model Game Based Learning dengan menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Surakarta”. Penelitian yang dilakukan oleh Reyzi Amalia ini menunjukkan adanya dampak positif pada peserta didik dalam pembelajaran, yaitu menarik perhatian peserta didik, minat dan motivasi belajar peserta didik meningkat, dan pembelajaran menjadi interaktif. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan media Wordwall untuk melihat adanya pengaruh dengan mengkaji teori Vusic mengenai *game based learning* yang sama. Perbedaan pada penelitian ini ialah mengenai variabel y yang diteliti berbeda.

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Sampurna (2018:6) Kerangka konseptual merupakan kerangka pikir mengenai hubungan antar variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian atau hubungan antar konsep dengan konsep lainnya dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada studi kepustakaan. Model pembelajaran merupakan serangkaian penyajian materi pembelajaran yang meliputi segala aspek dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan

diajarkan di dalam kelas, agar pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam melakukan pembelajaran.

Pada dasarnya yang menyebabkan peserta didik terkendala dalam memahami pembelajaran yaitu kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan dan tidak adanya media yang membuat peserta didik merasa bosan, salah satunya adalah menemukan gaya Bahasa dalam mata pelajaran teks cerpen. Dalam pembelajaran ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yang diharapkan pembelajaran yang dilakukan itu lebih mudah, membantu siswa untuk memahami pelajaran, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang sedang dilakukan. Dengan begitu siswa akan merasa senang dan bersemangat sehingga dapat menambah keunggulan siswa dalam belajar sejarah dan nilainya diatas KKM.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan tipe *Posttest Only Control design*. Pada design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kelompok yang akan diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan adalah kelompok kontrol.

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Posttest-Only Control Design*

Kelas Kontrol	X Mex 1 (R1)	X	O ₁
Kelas Eksperimen	X MR 1 (R2)		O ₂

Sumber: Setyosari, Punaji (2020:2018)

Keterangan:

R1 : Kelas kontrol yang terpilih secara random

R2 : Kelas eksperimen yang terpilih secara random

X : Perlakuan yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall*

O1 : Posttest kemampuan menemukan gaya Bahasa pada teks cerpen kelas eksperimen

O2 : Posttest kemampuan menemukan gaya Bahasa pada teks cerpen kelas Control

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025. Berdasarkan tinjauan yang telah dilakukan, diperoleh data keseluruhan siswa kelas XI berjumlah siswa yang terdiri dari kelas. Lebih rinci diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.3

Jumlah Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

No	Kelas	Jumlah
1	XI MIPA 1	32
2	XI MIPA 2	36
3	XI MIPA 3	34
4	XI MIPA 4	31
5	XI MIPA 5	29
6	XI IPS 1	37
7	XI IPS 2	36
8	XI IPS 3	37
9	XI IPS 4	32
10	XI MIBB	30
Jumlah		333

3.3.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini ialah kelas XI MIPA 2 yang berjumlah 36 orang siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* sedangkan kelas MIPA 3 yang berjumlah 34 orang siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara menulis seluruh nama kelas XI di masing-masing potongan kertas dan mengambilnya secara acak, dan dapatlah kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol atau yang biasa dinamakan *random sampling*.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Maka penelitian ini membahas dua variabel yaitu:

(1) Variabel X1 : Kemampuan menemukan gaya Bahasa teks cerpen dengan

tanpa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

(2) Variabel X2 : Kemampuan menemukan gaya bahasa teks cerpen dengan

menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*.

3.4.2 Definisi Operasional

Adapun definisi variabel penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran adalah pola yang tersusun secara sistematis

menggambarkan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan

melaksanakan aktivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

2. *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
3. *Wordwall* adalah aplikasi web yang didalamnya memiliki berbagai macam kuis berbasis *games* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan juga alat penilaian bagi guru dan siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Adapaun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menungaskan siswa untuk menemukan gaya bahasa pada teks cerpen berbasis media *wordwall*. Setelah diberikan penjelasan menemukan gaya bahasa menggunakan aplikasi *wordwall* kemudian diberi soal tes berbentuk uraian. Aspek penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator yang dinilai	Skor	Kategori
1	Menemukan gaya bahasa cepen a. Metafora	a. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen dengan tepat	20	Tepat
		b. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen kurang tepat	15	Kurang Tepat
		c. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen tidak tepat	10	Tidak Tepat
	b. Defersonifikasi	a. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen dengan tepat	20	Tepat
		b. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen kurang tepat.	15	Kurang Tepat
		c. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen tidak Tepat.	10	Tidak Tepat

	c. Personifikasi	a. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen dengan tepat	20	Tepat
		b. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen kurang tepat	15	Kurang Tepat
		c. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen tidak tepat	10	Tidak Tepat
	d. Hiperbola	a. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen dengan tepat	20	Tepat
		b. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen kurang tepat	15	Kurang Tepat
		c. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen tidak tepat	10	Tidak Tepat

e. Simile	a. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen dengan tepat	20	Tepat
	b. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen kurang tepat	15	Kuarang Tepat
	c. Siswa menemukan gaya bahasa cerpen tidak tepat	10	Tidak Tepat

3.6 Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara mengumpulkan data siswa dalam menulis teks berita sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Data ini kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan akhirnya. Adapun teknik dalam menganalisis data yaitu sebagai berikut:

1. Menyusun data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam bentuk tabel.
2. Menghitung nilai rata-rata skor dari variabel hasil kelas eksperimen dan kelas control.
3. Uji Normalitas

No	Rentang Skor	Kategori
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	46-55	Kurang
5	0-45	Gagal
Total		

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian kenormalan data menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS (*Statistical Program for Social Science*) for windows

Hipotesis yang digunakan:

H_0 : data berdistribusi normal jika $Sig (2-tailed) > 0,05$

H_a : data tidak berdistribusi normal jika $Sig (2-tailed) \leq 0,05$

Langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

- a. Memasukkan data kelas eksperimen dan kontrol pada *data view*
 - b. Memilih menu *analyze*, kemudian memilih sub menu *descriptive statistic*, kemudian klik *explore*.
 - c. Memasukkan variabel data pada kotak *dependen list*, kemudian memilih *plots*.
 - d. Pada *descriptive* secara otomatis sudah tercekis, selanjutnya lepaskan kembali ceklis tersebut.
 - e. Pada *boxplots*, klik *none*, selanjutnya klik *Normality plot with test*, lalu klik *continue* dan *ok*.
4. Melakukan pengujian hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini, dilakukan dengan cara Uji t yaitu uji *Independent Sample T-Test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sample yang berpasangan.

- a. Pada *descriptive* secara otomatis sudah tercekis, selanjutnya lepaskan kembali ceklis tersebut.
 - b. Pada *boxplots*, klik *none*, selanjutnya klik *Normality plot with test*, lalu klik *continue* dan *ok*.
5. Melakukan pengujian hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini, dilakukan dengan cara Uji t yaitu uji *Independent Sample T-Test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sample yang berpasangan.

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika Nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Jika Nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Langkah-langkah pengujian dengan program SPSS :

1. Memasukkan data *variabel* kelas eksperimen dan control pada *data view Independent Sample T-Test*
2. Pindahkan data masing-masing variabel ke colum *Paired variable*
3. Klik menu option, selanjutnya pada *confidences interval* diisi dengan 95%
4. Klik *Continou*
5. Lalu Ok.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

4.1.1. Kecenderungan Variabel Penelitian

Untuk memperoleh data dalam penelitian, peneliti menggunakan esay tes dengan instrument tersebut diperoleh data variabel X1 dan X2. Variabel X1 adalah kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025 yaang berjumlah 36 siswa, dan variabel X2 adalah kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar tahun pembelajaran 2024-2025 yang berjumlah 34 siswa.

Hasil analisis deskriptif pada penelitian ini mengungkapkan informasi tentang nilai yang diperoleh dari masing-masing siswa dengan memberikan penilaian skor total, skor tertinggi, skor terendah, mean, dan rentang standar deviasi.

1. Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Menggunakan Model Pembelajaran konvensional

Tabel 4.1

Data kemampuan siswa menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional

No	Nama	Aspek penilaian					Nilai Akhir	Nilai Akhir Postest
		A	B	C	D	E		
1	Ade Bahri Saragih	15	10	10	20	10	65	4225
2	Adlani Hafiz Nur Aziz	20	10	10	0	0	40	1600
3	Adinda Purnama Sari	15	15	15	0	0	45	2025
4	Adila Keisya Wardani	15	15	15	0	0	45	2025
5	Amanda Ayu Lestari	15	10	10	0	0	35	1225
6	Anggi Ayundani	20	10	15	15	15	75	5625
7	Ahmad Naufal Rifanda	20	10	10	0	0	40	1600
8	Agung Sastrawijaya	20	20	10	10	0	60	3600
9	Aqilah Najwa	20	15	15	0	0	50	2500
10	Aida Mozaria	20	20	20	20	0	80	6400
12	Aidila Syifa Asyiahni	20	20	20	0	0	60	3600
13	Chika Adinda	20	15	15	0	0	50	2500
14	Dava Alandra	15	20	15	0	0	50	2500
15	Dear Cahyani Damanik	20	20	20	15	0	75	5625
16	Difa Kayla Safira	20	15	15	0	0	50	2500
17	Dinda Raudatul Jannah	15	15	20	0	0	50	2500
18	Ghalsa Dwi Anjani	20	15	15	0	0	50	2500
19	Kayla Irwani Sabrina	15	15	15	0	0	45	2025
20	Keimas Samudra	15	15	15	0	0	45	2025
21	Lensi Afriska Devi	15	10	15	0	0	40	1600
22	Muhamad Shayuda fikri	15	15	15	0	0	45	2025
23	Muhammad Zul Jefry	15	10	20	0	0	45	2025
24	Muhammad Andika.S.	20	15	15	0	0	50	2500
25	Muhammad Robby	20	20	20	15	0	75	5625
26	Mutiara Amalia Hafiz	15	15	15	0	0	45	2025
27	Muthia Hafidzah	15	15	10	0	0	40	1600
28	Najmi Mardayah	10	15	15	0	0	40	1600
29	Naila Dwi Rahmadhani	20	20	15	20	0	75	5625
30	Sabila Nur Aulia NST	10	15	15	0	0	40	1600
31	Sheilla Maharani HSB	15	15	15	15	0	60	3600
32	Shinzui Tahriza Claudia	15	15	10	10	0	50	2500
33	Vera Sasmita	20	20	10	10	0	60	3600
34	Zidan Nur Hafiz	15	20	20	0	0	55	3025
Rata-rata							53,25	93050

Berdasarkan data tabulasi Kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas kelas XISMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025 pada kelas kontrol dapat dijelaskan melalui data tabel deskriptif statistik di bawah ini:

Tabel 4.2
Deskripsi Data Statistics Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	34	35	80	52.35	12.138
Valid N (listwise)	34				

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabulasi statistik di atas dapat dipahami bahwa dari 34 data siswa diperoleh nilai rata-rata 52,35. Untuk nilai simpangan baku (*Std. Deviation*) dalam kelas kontrol sebesar 12,138. Selanjutnya untuk nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 80 dan untuk nilai terendah adalah 35.

Berikut data distribusi frekuensi variabel kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Variabel kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional (Kelas Kontrol)

		Frekuensi	Persen	Persen Valid	Persen Kumulatif
Valid	35	1	3.1	3.1	3.1
	40	5	15.6	15.6	18.8
	45	9	28.1	28.1	46.9
	50	9	28.1	28.1	75.0

	60	4	6.2	6.2	81.2
	65	1	3.1	3.1	84.4
	75	4	12.5	12.5	96.9
	80	1	3.1	3.1	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabel frekuensi di atas diperoleh nilai dari kemampuan menemukan gaya Bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dikelompokkan (dikategorikan) pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4
Kategori Tingkat kemampuan menemukan gaya Bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional (Kelas Kontrol)

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80-100	1	3,13	Baik Sekali
2	66-79	4	12,50	Baik
3	56-65	5	9,38	Cukup
4	46-55	9	28,13	Kurang
5	0-45	15	46,88	Gagal
Total		32	100	

Berdasarkan tabel kategorisasi di atas, diketahui kategori baik sekali sebanyak 1 orang (3,13%). Kategori baik sebanyak 4 orang (10,34%). Kategori cukup sebanyak 5 orang (9,38%). Sedangkan untuk kategori kurang sebanyak 9 orang (28,13%) dan dengan kategori gagal sebanyak 15 orang (46,88%).

2. Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*

Kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* ditunjukkan pada tabel

berikut ini.

Tabel 4.5
Data Kemampuan Siswa Menemukan Gaya Bahasa Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*

No	Nama	Aspek Penilaian					Nilai Akhir	Nilai Akhir Posttest
		A	B	C	D	E		
1	Andre Setiawan Sihaloho	15	10	10	10	10	55	3025
2	Anggi Eliana Purba	20	20	10	15	10	75	5625
3	Anggun Ezra Pakpahan	10	10	10	10	10	50	2500
4	Anjar Anugrah	10	10	15	10	10	65	4225
5	Aurel Florensia Sinaga	20	20	10	15	15	80	6400
6	Aurelia Viantina Hutagaol	15	20	20	20	15	85	7225
7	Briana Barosa Marbun	15	15	20	20	20	85	7225
8	Cahaya Urfani Manurung	20	20	20	20	10	90	8100
9	Chelsy Samosir	10	20	20	20	20	90	8100
10	David Fausti O. Sinaga	15	15	20	15	15	80	6400
11	Daniel Sormin	20	20	20	15	10	85	7225
12	Delina Ingrith V. Silalahi	15	10	10	20	20	75	5625
13	Dhifka Novalia	20	20	20	15	15	90	8100
14	Dio Balqis Aguspia	15	15	20	20	20	90	8100
15	Diva Cahaya Ramadani	15	20	15	20	20	90	8100
16	Eka Ristin Siburian	20	20	20	10	15	85	7225
17	Felix P. Simangunsong	10	10	10	15	10	55	3025
18	Gabrie D. Saragih	20	20	20	20	10	90	8100
19	Ihsan Prayoga	10	20	20	20	20	90	8100
20	Jonathan O. Simanjuntak	20	20	20	10	20	90	8100
21	Jovanka E. Manalu	15	20	20	20	10	85	7225
22	Keiza Romaulina Tamba	15	10	20	20	10	75	5625
23	Michelle A.A Sihombing	10	10	10	10	10	50	2500
24	Michael A.I Sianipar	20	20	20	15	10	85	7225
25	Muthia Reva Az. Zahra	20	20	10	20	20	90	8100
26	Nabilah Aliyah Afifah	20	20	10	20	20	90	8100
27	Nabilla Syafira	10	15	15	10	10	60	3600
28	Nadira Rama Sabila	20	20	10	20	20	90	8100
29	Naura Dwi Allifa	10	10	10	10	10	50	2500

30	Nayla Putri	20	20	20	10	10	80	6400
31	Nuri Rosyidah Lubis	10	10	15	10	10	55	3025
32	Rangga A. Situmorang	20	15	20	10	10	75	5625
33	Resdina Mutiara S	15	10	10	20	10	65	4225
34	Rifky Rahman Saragih	20	20	15	15	10	80	6400
35	Shila Askiattun Nissa	15	15	20	20	15	85	7225
36	Subhand N. Ajeng	20	15	15	20	20	90	8100
Rata-Rata							77,78	224400

Berdasarkan data tabulasi kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025 dapat dijelaskan melalui data tabel deskriptif statistik di bawah ini:

Tabel 4.6
Deskripsi Data Statistics Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	36	50	90	77.78	13.859
Valid N (listwise)	36				

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabulasi statistik di atas dapat dipahami bahwa dari 36 data siswa diperoleh nilai rata-rata 77,78. Untuk nilai simpangan baku (*Std. Deviation*) dalam kelas eksperimen sebesar 13,859. Selanjutnya untuk nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 90 dan untuk nilai terendah adalah 50.

Berikut data distribusi frekuensi variabel kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran

2024-2025 pada kelas eksperimen.

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel Kelas Eksperimen

		Frekuensi	Persen	Persen Valid	Persen Kumulatif
Valid	50	3	9.4	10.3	10.3
	55	3	6.2	6.9	17.2
	60	1	3.1	3.4	20.7
	65	2	3.1	3.4	24.1
	75	4	9.4	10.3	34.5
	80	4	6.2	6.9	41.4
	85	7	18.8	20.7	62.1
	90	12	34.4	37.9	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Berdasarkan data tabel frekuensi di atas diperoleh nilai dari kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat dikelompokkan dan dikategorikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.8
Kategori Tingkat kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* (Kelas Eksperimen)

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80-100	23	65,52	Baik Sekali
2	66-79	5	10,34	Baik
3	56-65	3	6,90	Cukup
4	46-55	5	17,24	Kurang
5	0-45	0	0,00	Gagal
Total		36	100	

Berdasarkan tabel kategorisasi di atas, diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*

dengan kategori sangat baik sebanyak 23 orang dengan persentase sebesar (65,52%). Kategori baik sebanyak 5 orang (10,34%). Kategori cukup sebanyak 3 orang (6,90%). Sedangkan untuk kategori kurang sebanyak 5 orang (17,24%) dan tidak dijumpai siswa dengan kategori gagal dalam kelas eksperimen.

4.12. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas memastikan bahwa apakah data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung dengan *kolmogrov-smirnov* (K-S). ketentuan dari uji normalitas, jika signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Berikut di bawah ini hasil uji normalitas untuk menguji keseluruhan data variabel penelitian yang berskala *ordinal* dengan menggunakan ketentuan uji *Kolmogrov-smirnov* dengan menggunakan program SPSS sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		36	34
Normal Parameters ^a	Mean	77.78	52.35
	Std. Deviation	13,859	12.138
Most Extreme Differences	Absolute	.266	.306
	Positive	.208	.306
	Negative	-.266	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		1.432	1.729
Asymp. Sig. (2-tailed)		.332	.507

- a. Test distribution is Normal.
 - b. Calculated from data.
- Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Dasar pengujian :

- Jika nilai *Asympsig. (2-tailed)* > 0,05 (standartd uji), maka data variabel penelitian berdistribusi normal
- Jika nilai *Asympsig. (2-tailed)* < 0,05 (standartd uji), maka data variabel penelitian berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil pengujian dengan *one-sample kolmogrov-smirnov* pada tabel di atas dapat diketahui nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* pada variable kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* pada kelas eksperimen dengan nilai signifikasi sebesar 0,332 > 0,05 dan pada variable kelas kontrol dengan nilai signifikasi sebesar 0,507 > 0,05. Berdasarkan nilai perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua variabel yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal, oleh karenanya data tersebut dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

4.3.1 Uji Hipotesis

Uji hipotesis statistik uji t pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh tingkat hubungan dan pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variabel terikat dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan bantuan *Program Statistical For Social Sciences* (SPSS) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini :

Tabel 4.10
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Siswa	Equal variances assumed	1.039	.312	8.146	68	.000	25.425	3.121	19.196	31.653
	Equal variances not assumed			8.177	67.627	.000	25.425	3.109	19.220	31.630

Sumber: Hasil pengujian SPSS v.20

Dasar Ketentuan Pengujian :

1. Jika Nilai *Sig (2-tailed)* < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen
2. Jika Nilai *Sig (2-tailed)* > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen

Keputusan Hasil Uji :

Berdasarkan data uji *Independent Samples Test* di atas dapat diketahui bahwa Nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas kelas XISMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran

2024-2025.

4.2 Pembahasan

Hasil dari penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa oleh siswa kelas kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025 memiliki nilai rata-rata pada kelas kelas control memiliki nilai rata-rata 52,35 (kurang) dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 35. Sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 77,78 (Baik) dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 50 . Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan penggunaan model pembelajarann konvensional.

Rincian presentase pada kelas control kategori baik sekali sebanyak 1 orang (3,13%). Kategori baik sebanyak 4 orang (10,34%). Kategori cukup sebanyak 5 orang (9,38%). Sedangkan untuk kategori kurang sebanyak 9 orang (28,13%) dan dengan kategori gagal sebanyak 15 orang (46,88%). Sedangkan kelas eksperimen dengan kategori sangat baik sebanyak 23 orang dengan persentase sebesar (65,52%). Kategori baik sebanyak 5 orang (10,34%). Kategori cukup sebanyak 3 orang (6,90%). Sedangkan untuk kategori kurang sebanyak 5 orang (17,24%) dan tidak dijumpai siswa dengan kategori gagal dalam kelas eksperimen.

Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan penghitungan uji-t yaitu *Independent Samples Test* pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh Nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data uji statistik dari penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025 diperoleh nilai rata-rata 52,35 (Kurang) dengan nilai simpangan baku (*Std. Deviation*) dalam kelas kontrol sebesar 12,138. Selanjutnya untuk nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 80 dan untuk nilai terendah adalah 35.
2. Kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025 diperoleh nilai rata-rata 77,78 (Baik) dengan nilai simpangan baku (*Std. Deviation*) dalam kelas eksperimen sebesar 13,859. Selanjutnya untuk nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 90 dan untuk nilai terendah adalah 50.
3. Pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan menemukan gaya Bahasa oleh siswa kelas XI SMA

Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025 diperoleh nilai uji-t yaitu *Independent Samples Test* pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh Nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. maka dapat diputuskan bahwa terdapat pengaruh yang nyata terhadap kemampuan menemukan gaya bahasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* oleh siswa kelas kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pembelajaran 2024-2025

B. SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Guru Bahasa Indonesia dapat menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran dikelas karena terbukti meningkatkan keterampilan menulis siswa dan mempermudah siswa dalam menemukan gaya bahasa dalam dalam teks cerpen.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* pada materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia. 2023. *Implementasi Model Game Based Learning Media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Surakarta*. 249-252.
- Annissa. 2020. *Analisis Gaya Bahasa dalam Cerpen "Tio Na Tonggi" Karya Hasan Al Banna*. *Jurnal Sastra*. 9(1), 33-44.
- Azizah. 2019. *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 6(5), 3168-3175.
- Dewi. 2022. *Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi*. *Jurnal Profesi Guru Madrasah*. 2 (3), 279-282.
- Djamaluddin. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaffaah Learning Center.
- Ginting. 2023. *Pengaruh Model pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall terhadap Pemahaman IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di SD 020254 Kota Binjai*. 7(2), 95-102.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kemdikbud. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marulia. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Berbantuan Media Uno Stacko For Question Card terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat*. *Jurnal Ilmiah Saraswati*. 3 (2), 184-192.
- Nuryatin. 2016. *Pembelajaran Menulis Cerpen*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Putra. 2024. *Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 12 (1), 81-95.
- Rohman. 2020. *Pembelajaran Cerpen*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Sampurna. 2018. *Metodologi Penelitian dan Karya Ilmiah*. Bali: Universitas Udayana
- Setyosari, Punaji. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Susanti. 2019. *Analisis Gaya Bahasa pada Cerpen karya Siswa SMP Negeri 4 Depok, Yogyakarta*. 163-177.

Taslim. 2022. *Penggunaan Gaya Bahasa dalam Menulis Cerpen*. Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran. 5 (2), 166-178.

Trianto. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Lampiran - Lampiran

Lampiran 1

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	IPK
<p>3.8 Mengidentifikasi Nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Isi Cerpen • Nilai-nilai cerpen • Unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen • Kebahasaan cerpen <ul style="list-style-type: none"> • Gaya Bahasa • Pribahasa • Ungkapan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan unsur instrinsik dan ekstrinsik, dan nilai-nilai dalam cerpen kedalam kehidupan sehari hari • Mempresentasikan dan memperbaiki hasil kerja dalam diskusi Kelas 	<p>3.8.1 Memahami informasi tentang dalam teks cerita pendek.</p> <p>3.8.2 Menemukan nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek.</p>

<p>4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur pembangun cerpen • Merekonstruksi cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi cerpen dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen • Menyusun kembali cerpen dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen • Mempresentasikan, menanggapi dan merevisi hasil kerja dalam diskusi kelas. 	<p>4.8.1 Menentukan nilai kehidupan dalam teks cerita pendek</p> <p>4.8.2 Mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks kehidupan</p>
---	---	--	--

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : XI (Sebelas)
Materi Pokok : Teks Cerpen
Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.
- 5.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	3.8 Mengidentifikasi Nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang di baca.
	3.9 Mendemonstrasikan salah satu niai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.
Indikator Pencapaian Kompetensi	3.8.1 Memahami infomasi tentang dalam teks cerita pendek.

	4.8.1 Menentukan nilai kehidupan dalam teks cerita pendek
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan menyimak, siswa mampu dapat mengetahui jenis-jenis gaya bahasa yang terdapat di dalam cerpen dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu menemukan gaya bahasa pada teks cerpen dengan benar.

D. Materi pembelajaran

1. Kebahasaan teks cerpen
 - Gaya Bahasa

E. Metode pembelajaran

Ceramah dan tanya jawab

F. Media pembelajaran

1. Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Kemendikbud, Edisi revisi Tahun 2016 untuk SMA/MA/SMK/MAK
2. Laptop dan infocus

G. Kegiatan pembelajaran

No	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal : <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru mengabsen / menanyakan kehadiran siswa. 3. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai 	5 Menit
2	Kegiatan Inti : <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi teks cerpen yang sudah disiapkan di ppt dan menyuruh siswa untuk menyimak. 2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok. 3. Disetiap beberapa slide materi yang dijelaskan guru di ppt aka nada soal berdasarkan materi yang dibahas. 4. Guru menunjuk siswa untuk menjawab soal yang sudah mereka catat dari ppt 	45Menit

	<p>yang di tampilkan.</p> <p>5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengangkat tangan terlebih dahulu untuk menjawab dan menulis jawabannya di papan tulis.</p> <p>6. Setelah kuis, guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berani menjawab kedepan dengan nilai tinggi</p>	
3	<p>Kegiatan Penutup :</p> <p>1. Guru memberikan tes penugasan</p> <p>2. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran.</p>	30 Menit

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kepala Sekolah



Karnadi, S.Pd, MM
NIP.1972120219999031005

Serbelawan, Juni 2024
Guru bahasa Indonesia



Rosleni Nasutron, S.Pd.
NIP. 197805212014062002

Peneliti



Nazhan Habibi Batubara
Npm. 2002040021

Lampiran 3. RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : XI (Sebelas)
 Materi Pokok : Teks Cerpen
 Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	3.8 Mengidentifikasi Nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang di baca.
	3.9 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.
Indikator Pencapaian Kompetensi	3.8.1 Memahami informasi tentang dalam teks cerita pendek.
	4.8.1 Menentukan nilai kehidupan dalam

	teks cerita pendek
--	--------------------

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan menyimak, siswa mampu dapat mengetahui jenis-jenis gaya bahasa yang terdapat di dalam cerpen dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu menemukan gaya bahasa pada teks cerpen dengan benar.
3. Melalui model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*, siswa mampu menentukan gaya bahasa pada teks cerpen dengan tepat.

D. Materi pembelajaran

- a. Kebahasaan teks cerpen
 - Gaya Bahasa

E. Metode pembelajaran

Game Based Learning berbasis *Wordwall*

F. Media pembelajaran

- a. Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Kemendikbud, Edisi revisi Tahun 2016 untuk SMA/MA/SMK/MAK
- b. Laptop dan infocus

G. Kegiatan pembelajaran

No	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal : 4. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran. 5. Guru mengabsen / menanyakan kehadiran siswa. 6. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai	5 Menit
2	Kegiatan Inti : 7. Guru menjelaskan materi teks cerpen yang sudah disiapkan di ppt dan menyuruh siswa untuk menyimak. 8. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok. 9. Disetiap beberapa slide materi yang dijelaskan guru di ppt aka nada soal berdasarkan materi yang dibahas. 10. Guru menunjuk siswa untuk menjawab	45Menit

	<p>soal yang sudah mereka catat dari ppt yang di tampilkan.</p> <p>11. Setelah selesai guru menginstruksikan untuk mengajak siswa bermain quiz melalui media Wordwall.</p> <p>12. Guru mengirimkan link game Wordwall ke group whatsapp. Media permainan Wordwall ditampilkan melalui proyektor atau infocus.</p> <p>13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengangkat tangan terlebih dahulu untuk menjawab dan menulis jawabannya di papan tulis.</p> <p>14. Setelah kuis, guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berani menjawab kedepan dengan nilai tinggi</p>	
3	<p>Kegiatan Penutup :</p> <p>3. Guru memberikan tes penugasan</p> <p>4. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran</p>	30 Menit

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Serbelawan, Juni 2024
Guru bahasa Indonesia



Kepala Sekolah
Karnadi, S.Pd, MM
NIP.1972120219999031005



- **Rosleni Nasution, S.Pd.**
NIP. 197805212014062002

Peneliti



Nazhan Habibi Batubara
Npm. 2002040021

Lampiran 4

SOAL

Petunjuk:

1. Tuliskan nama dan kelas dalam sudut kanan atas di lembar tes yang telah disediakan.
2. Baca dan pahami cerpen yang akan disajikan dengan judul “Tio na Tonggi” di tulis oleh Hasan Al Banna.
3. Jawablah pertanyaannya dengan tepat!

Perintah Soal:

Bacalah cerpen berikut ini!

Tio na Tonggi

Hasan Al Banna

LEGENDA Pitta Bargot Nauli! Bagaimana bisa Tio merontokkan sepehatan cerita itu dari dinding benaknya? Bayangkan, tak terbilang jumlah malam yang dihabiskan Tio untuk tekun menyimak Bapaknya bercerita. Sebelum berakhir, jangan harap Tio hanyut ke sungai lelap, lalu tenggelam ke kedalaman dekapan Bapaknya.

Konon di tanah Batak, seperti yang dikisahkan Bapak Tio berulang-ulang, tersebutlah seorang gadis piatu bernama Pitta Bargot Nauli! Ia anak yang berbakti kepada orangtuanya. Pitta tak sampai hati melihat Bapaknya, Jalotua, terus-menerus terpenjara kemiskinan, apalagi sejak menyandang status duda. Maka gadis baik hati itu pun bermohon kepada Mulajadi na Bolon—Maha Pencipta Alam Semesta, “Aku rela mati asal mayatku berguna bagi Bapakku! Tak apa, selagi mayatku bisa menebus Bapakku dari sandera kesusahan!”

Pitta merasa doanya bakal terkabul! Aroma maut bertiup ke rongga lehernya. Maka menjelang ajal, ia berpesan kepada Jalotua: “Jangan kuburkan mayatku, Bapak. Karena tak lama setelah mati, aku akan berubah menjadi sebatang pohon yang tumbuh di atas tanah. Jika Bapak hendak membangun rumah, ambil rambutku menjadi atapnya. Tanganku bisa dijadikan tiang. Badanku, ambil untuk papan lantai atau dinding. Kalau Bapak tak punya uang, pukulilah bagian matakku, agar air matakku keluar. Tampunglah, karena limpahan air

Pitta tidak sedang bermuslihat! Selunas ajal, ia pun tertanam di tanah yang curam; menyerupa pohon, dan meninggi sampai belasan meter. Sedih memang ditinggal putri kesayangan, tapi Jalotua tak ingin mengkhianati niat mulia Pitta Bargot Nauli. Mau tak mau, setiap hari Jalotua memukul tandan pohon, dan bercucuranlah air! Air diberi nama nira, lantas dimantra menjelma tuak, minuman sedap yang digemari masyarakat. Cerita punya cerita, pohon itu dinamai pohon bargot–aren. Jalotua pun lepas dari kekang kemiskinan, dan kemudian dikenal sebagai paragat bargot, penyadap pohon aren.

SEPERTI Jalotua, Bapak Tio juga paragat bargot. Itu warisan turun-temurun. Lagi pula tangan Bapak Tio lebih serasi menjadi paragat ketimbang membajak sawah atau berladang sayur-mayur. Selain itu, seiring jadi paragat bargot, Bapak Tio juga pengolah tuak sekaligus menyalurkannya ke lapo-lapo tuak di perkampungan sana.

Tuak adalah minuman tradisi masyarakat Batak. Minuman peringkus hawa dingin dan pengupas lelah setelah seharian bekerja di ladang. Nah, tuak buatan Bapak Tio terkenal sedap. Eh, tak sembarang orang mampu meragi nira menjadi tuak yang enak. Ya, resep alam untuk memahitkan dan memompakan alkohol ke nira tak beda dari orang lain: tetap raru–kulit kayu waru. Namun, ilmu para leluhur tak selalu sama. Lain oppung–kakek, lain mantra! Lain cucu, tentu lain pula cita-rasa tuaknya!

Namun, tuak yang diragi dengan raru tidak untuk digelar pada upacara adat. Untuk keperluan itu, tuak na tonggi yang harus dihidangkan. Penyajian tuak na tonggi dalam adat masih dipertahankan di beberapa kampung. Tunggu dulu! Jangan kira tuak na tonggi tak memerlukan keahlian. Betul, tuak na tonggi tak butuh raru, harus tetap alami, kental, dan manis. Tapi, hanya orang tertentu yang bisa menjamin tuak na tonggi siap disajikan. Dan Bapak Tio salah seorang ahlinya.

Maka sampai kini, Bapak Tio tetap setia sebagai paragat bargot sekaligus peracik tuak. Meski belakangan, pohonan bargot mulai langka. Ya, apa hendak dikata? Orang-orang kampung mulai meluaskan ladang sampai ke pinggang gunung. Dan tak terhindarkan, bargot turut diintai, ditebang. Lantas, menjelma penyangga dan dinding rumah.

Oleh karena itu, Bapak Tio memilih pindah ke punggung gunung, berlingung di rumah sederhana mirip sopo–gubuk buruk. Memang, punggung gunung adalah persemayaman kabut dingin dan kawan hewan buas. Tapi bukankah misteri hidup inang segala kebuasan? Ya, alamat makin pencil keluarganya dari pikuk perkampungan. Namun, bukankah makin dekat dengan pohon bargot yang mengandung nira, mata air kehidupan?

“Putriku, Tio, kita harus cari pohon bargot yang masih bisa menangis,” kata Bapaknya suatu kali, “Ha, makin ke gunung kita, makin banyaklah air mata bargot.” Tio yang masih berusia empat tahun kala itu tak mampu mencerna maksud Bapaknya. Nah, kalau tak salah, sejak itulah Bapak Tio mulai berkisah tentang legenda Pitta Bargot Nauli. Entah mula dari mana, Tio pun tak kalah senang mendengarnya. Berkali-kali! Tidak jarang Tio menagih lebih dulu cerita tersebut ke Bapaknya. Tak peduli apakah Bapaknya sedang ditekuk kelelahan. Kadang, Bapaknya mengangsurkan tubuh Tio ke pangkuan Ibunya. Tapi Tio menolak sambil merengek, “Ah, Bapak saja. Tak enak kalau Ibu yang cerita.”

Mmh, Tio sebenar takjub kepada gadis belia dalam cerita tersebut. Mau tahu, jurus jitu Bapaknya untuk merendahkan riuh tangis Tio? Ya, dengan legenda Pitta Bargot Nauli itu, tangis Tio segera disalip roman muka yang berseri. Sampai-sampai, setiap kali Bapaknya bertanya soal cita-cita, Tio pasti tak pernah menukar jawaban.

“Tio, apakah cita-citamu, ha?”

“Jadi anak yang berbakti!”

“Bah, seperti Pitta Bargot Nauli?”

“Iya, Bapak. Tapi kalau bisa, janganlah aku mati.” Jawab Tio manja. Bapaknya tergelak gemas disambar kegelian.

“Tio, Tio, mana mungkin Bapakmu ini mendoakan kau mati, ah!”

Tapi anehnya, mengapa nasib Tio sekonyong-konyong semuara dengan Pitta? Saat Tio berumur empat belas tahun, Ibunya meninggal dunia. Lantas, sejak kepergian Ibunya, hidup mereka—khususnya Bapak Tio—dihimpit puruk. Kemelaratan semacam aum harimau lapar yang menyusup ke urat leher!

“Dibawa Ibumu tondi kita, Tio. Dibawanya semangat hidup kita.” Tio kerap mendengar Bapaknya mengeluh. Iyalah pula, keahlian Bapak Tio cuma paragat bargot, juga pengadon tuak. Tapi, bagaimana kalau pohon bargot di punggung gunung pun tak luput dibunuh orang-orang kampung? Lalu, sebagian kecil pohon bargot yang selamat, tamat pula riwayat niranya.

“Bargot-bargot itu marah, Tio. Marah bikin mereka tak bisa menangis. Bargot-bargot tak punya air mata lagi, Tio,” engah Bapak Tio dalam perangah! Mau apalagi, coba? Pohon-pohon bargot milik alam, tak berempunya. Bargot-bargot tumbuh liar di bahu jurang, mengasuh diri di kerumunan semak-ilalang.

Biasanya, tiap pekan Bapak Tio mampu menyalurkan dua jeriken besar tuak ke lapo penadah. Tapi kini, butuh dua pekan untuk mengumpulkan sepertiga jeriken. Bapak Tio tak bisa menyalahkan lapo-lapo yang memilih penyalur tuak dari kampung lain, meski harganya sedikit lebih mahal. Oi, harimau kesengsaraan semakin leluasa mencabik-cabik nasib!

Bagaimana kalau Bapak Tio melacak sumber pencarian yang lain? Ah, percuma! Pohon bargot yang kering adalah pertanda musim kemarau sedang melanda. Bapak Tio luntang-lantung! Dicerai harapan hidup. Entahlah, agat-pisau untuk menyadap—sudah lama dikerubungi karat. Bambu penampung nira umpama kerongkongan yang lepuh. Sedang sepatu ladam, pembungkus kaki untuk memanjat pohon bargot tertungkup begitu saja di atap sopo.

Dua tahun dikaparkan kuku-taring harimau kemiskinan membuat Bapak Tio tampak tua dan luka! Lalu, yang membuat Tio tambah sedih: Bapaknya tak pernah lagi mengisahkan legenda Pitta Bargot Nauli kepadanya. Bapaknya dikurung murung, dikacau igau. Tapi, igau yang merindingkan kuduk, kadang. Pernah menjelang siang, sembari rebah di dalam sopo, entah apa yang berkelebat di kepala Bapak Tio?

“Lama kali Ibu mandi di belakang sana, Tio?”

“Ibu?” Tio diperangkap rasa heran.

“Iya, dari tadi Bapak perhatikan Ibu mandi.”

“Ah, Bapak. Mana mungkin Ibu hidup lagi?”

“Jadi?”

“Aku tadi yang mandi.”

“Bah, iya-nya? Lama-lama, mirip Ibu kau Bapak tengok.”

“Ei, Bapak, Bapak....”

“Iya, mirip Ibumu kau Bapak tengok, Tio. Mirip Ibumu.”

Tio tak tega melihat Bapaknya makin tak menentu. Mengapa akhir-akhir ini Bapak kerap terkenang Ibu yang sudah tiada? Sebenarnya wajar, pikir Tio. Tapi sungguh ia tak pernah dapat kabar, sudah tiga perempuan—satu perawan dan dua janda beranak—yang menolak dinikahi Bapaknya. Menyaksikan Bapaknya yang luluh-lantak, diam-diam, Tio sering berdoa kepada Tuhan. Memohon dengan doa yang lugu: “Aku rela melakukan apa saja agar Bapakku tidak susah lagi. Tapi aku tidak mau mati, Tuhan.”

Sambil senantiasa bermohon, Tio dengan sabar menunggu Tuhan menganggukkan permintaannya. Namun adakah Tio keliru merapal doa? Sebab pada sebuah malam yang dikepung hawa dingin pegunungan, Tio mendadak ciut mendapati Bapaknya menyeringai.

“Kau masih bercita-cita menjadi anak yang berbakti, Tio?”

“Ya, Bapak.” Tio menggigil. Angin gunung merampas anak-anak daun dari induk dahan.

“Seperti Pitta Bargot Nauli?”

“Ya, tapi aku tak ingin mati,” jawab Tio dengan suara yang bergetar. Kali ini tak ada ledak tawa. Tak seperti yang lalu-lalu, Bapaknya luput disambar kegelian. Pada dingin yang kian mencekam, bisikan Bapaknya terdengar lain, “Manalah mungkin Bapak mendoakan kau mati,” mendengus, “Masih mau kau mendengar cerita Bapak tentang gadis yang menjelma pohon bargot?”

Mulut Tio ibarat sekumpar temali yang kusut. Sumpah, ia sebenar ingin memberi jawaban: “Mengapa tidak? Bukankah sejak kanak aku selalu mendengar kisah itu dari Bapak?” Namun, kumpar temali kian tak teruraikan, meminnaclekan pertanyaan-pertanyaan yang menakutkan. “Mengapa kali ini Bapak mendepak tubuhku dan berkisah tanpa sehelai pakaian? Pun mengapa sambil melucuti bajuku?”

Tak ada jawaban untuk pertanyaan yang demikian! Tio hanya bisa menangis usai meninggalkan peristiwa malam itu. Tapi demi Tuhan, ia tak paham mengapa ia hanya bisa menanak air mata. Seperti pada malam-malam selanjutnya, ia pun hanya bisa tersedak ketika Bapaknya kembali mengisahkan Pitta Bargot Nauli dengan suara yang aneh. Teramat aneh dan menjijikkan.

TIO memang bercita-cita menjadi anak yang berbakti meniru Pitta Bargot Nauli. Seperti doanya, ia ingin menolong Bapaknya bebas dari pasung penderitaan hidup. Namun bukankah sama sekali ia tak pernah memohon agar Tuhan mengganti wujudnya menjadi bargot? Ia bukan sephohon bargot, tapi mengapa Bapaknya menyadapnya tak cukup sekali, tak henti-henti? Air matanya bukan nira! Bukan air yang manis, melainkan cucuran getah yang getir!

Tapi Bapaknya tak hendak menjawab pertanyaan-pertanyaan terselubung itu. Sampai pada suatu malam yang tak kalah mencekam, sepulang entah dari mana, Bapaknya mengulang pertanyaan yang sama seperti malam-malam yang silam.

“Kau anak yang berbakti, Tio?”

“Mmh.” Tio cemas.

“Seperti Pitta Bargot Nauli?”

“Tapi aku tak ingin mati. Aku tak ingin....”

“Lekaslah kau tidur, besok kau bantu Bapak kerja,” potong Bapaknya sembari perlahan tenggelam dalam dengkur.

Tio tak henti memuja-muji Tuhan setelah memastikan Bapaknya pulas. Malam itu, meski perutnya mual, betapa bahagia ia pergi tidur dengan tubuh yang dibalut pakaian. Namun Tio tak tahu, seharian tadi Bapaknya—entah membual entah tidak—berceracau panjang di lapo tuak pada sebuah kampung.

“Hei, kawan, sudah lama kami tak menenggak tuak buatanmu,” tegur seorang peminum.

“Masih mau rupanya kelien menenggak tuak buatanku?”

“Tentulah kami mau!” Sayup suara meluncur dari mulut pemilik lapo.

“Kalau begitu, besok aku bawa tuak yang paling enak untuk kelien.”

“Bah, masih bisa rupanya kau membuat tuak yang lebih paten dari yang sudah-sudah?” Sambut seorang lelaki bersuara kasar di sudut meja.

“Ya, tuak na tonggi tak harus kelien nikmati di upacara adat saja kan?”

“Maksudmu, kawan?”

“Tenang saja kelien. Siapkan uang banyak-banyak, maka kelien nikmatilah tuak na tonggi persembahanku di lapo ini, he. Silakan berpesta-pora!” Mata Bapak Tio berbinar. Lantas terdengar sorak-sorai diiringi pecahan tawa yang berantakan. Setengah bernyanyi setengah sendawa, Bapak Tio meneruskan cercaunya sambil tegak di atas meja, “Tunggu tuakku yang terbaik! Tuak na tonggi, tuak alami yang sedap lagi manis. Itulah Tio na tonggi, Tio yang menggairahkan, kawan.”

Di pintu petang yang lapuk dan hampir dirubuhkan malam, para peminum tuak hilang kesabaran. Mereka memukul-mukul meja, saling menyabung gelas di udara, seolah mengancam matahari agar besok terbit lebih pagi. Demi kenikmatan tuak, tak sanggup mereka menahankan sayatan tanya di hati:

“Macam mana itu Tio na tonggi, Tio yang menggairahkan?”

4. Berdasarkan Teks Cerpen di atas tuliskan/kutiplah gaya bahasa yang terdapat pada tekscerpen tersebut!
- a) Metafora
 - b) Personifikasi
 - c) Simile
 - d) Hiperbola
 - e) Ironi

Lampiran 5

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

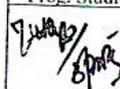
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nazhan Habibi Batubara
 NPM : 2002040021
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Kredit Kumulatif : 139

IPK = 3,81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	
	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game <i>Learning Wordwall</i> terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa pada Teks Cerpen oleh Siswa Kelas X SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	
	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Learning Cycle 7E</i> terhadap Kemampuan Menganalisis Teks Laporan Hasil Observasi oleh Siswa Kelas X SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap Kemampuan Menyusun Teks Eksposisi oleh Siswa Kelas X SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu/saya ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Maret 2024
 Hormat Pemohon,

 Nazhan Habibi Batubara

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 6

 <p>UMSU UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website :http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>	<p>FORM IK 2</p>
<p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
<p>Nama NPM Program Studi</p>	<p>: Nazhan Habibi Batubara : 2002040021 : Pendidikan Bahasa Indonesia</p>	
<p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p>		
<p>"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game <i>Based Learning Wordwall</i> terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa pada Teks Cerpen oleh Siswa Kelas X SMK Triteck Informatika Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024 "</p>		
<p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :</p>		
<p>Dosen Pembimbing : Winerti, S.Pd., M.Pd</p>	<p>DISETUJUI 20 MAR 2024</p>	
<p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.</p>		
<p>Medan, 20 Maret 2024 Hormat Pemohon,</p>		
<p> Nazhan Habibi Batubara</p>		
<p>Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>		

Lampiran 7

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 713 /IL3/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa tersebut di bawah ini :

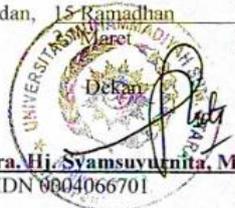
Nama : NAZHAN HABIBI BATUBARA
N P M : 2002040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa pada Teks Cerpen oleh Siswa Kelas X SMK Triteek Informatika Medan Tahun pembelajaran 2023/2024**

Pembimbing : Winarti. S.Pd., M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan ,
3. Masa kadaluarsa tanggal: **25 Maret 2025**

Medan, 15 Ramadhan 1445 H
Maret 2024 M



Dra. Hj. Svamsu Nugita, M.Pd
NIDN 0004066701



Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : *Wajib Mengikuti Seminar*



Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Nama : Nazhan Habibi Batubara
NPM : 2002040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
6 Mei 2024	Memberikan arahan latar belakang dan identifikasi masalah	
17 Mei 2024	Memberikan arahan rumusan masalah, dan tujuan penelitian	
14 Juni 2024	Memberikan arahan mengenai pendekatan penelitian	
19 Juni 2024	Memberikan arahan waktu penelitian dan populasi	
20 Juni 2024	Memberikan arahan variabel penelitian	
21 Juni 2024	Memberikan arahan aspek-aspek penilaian	
24 Juni 2024	Memberikan arahan daftar pustaka	
25 Juni 2024	Perencanaan proposal	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd

Medan, 25 Juni 2024

Dosen Pembimbing

Winarti, S.Pd, M.Pd

Lampiran 9



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

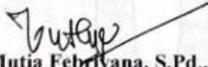
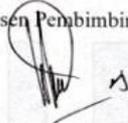
Panitia proposal penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi :

Nama Mahasiswa : Nazhan Habibi Batubara
 NPM : 2002040021
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa-kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, 25 Juni 2024

Diketahui Oleh :

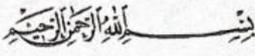
<p>Ketua Prodi Bahasa Indonesia</p>  <p>Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Winarti, S.Pd., M.Pd.</p>
---	--

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 10



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

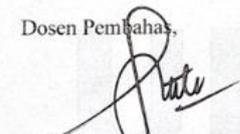
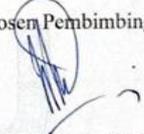
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nazhan Habibi Batubara
 NPM : 2002040021
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

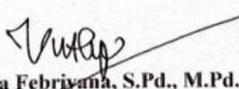
Pada hari Senin, Tanggal 8 Juli 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 12 Agustus 2024

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas,</p>  <p>Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd..</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Winarti, S.Pd., M.Pd.</p>
--	---

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Mutia Febrizana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 8 Bulan Juli Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nazhan Habibi Batubara
 NPM : 2002040021
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

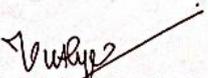
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki singkatan, kesalahan dalam menulis.
2.	Ketidaksamaan waktu penilaian dan tabel waktu penilaian.
3.	Memberi saran tentang aspek Penilaian

Medan, 12 Agustus 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.
 Diketahui

Ketua Program Studi



Mutia Febriyaha, S.Pd., M.Pd.

Pembahas



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Lampiran 12



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 8 Juli 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nazhan Habibi Batubara
 NPM : 2002040021
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Revisi / Perbaikan :

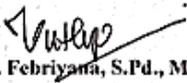
No	Masukan dan Saran
	Masukan dan Saran dari Dosen pembahas harap diperjelas dan diperjelas lagi pembimbing.

Medan, 12 Agustus 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Winarti, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nazhan Habibi Batubara
NPM : 2002040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2024
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Nazhan Habibi Batubara

Lampiran 14



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PTIAK.KP/PT/XU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Bila menjawab surat ini agar dituliskan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1894/II.3/UMSU-02/F/2024	Medan, <u>03 Shafar</u> <u>1446 H</u>
Lamp : ---	<u>08 Agustus</u> <u>2024 M</u>
Hal : Izin Riset	

Kepada Yth,
Kepala SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar
Kabupaten Simalungun,
di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.
 Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Kabupaten Simalungun yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama	: NAZHAN HABIBI BATUBARA
N P M	: 2002040021
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pelajaran 2024/2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.
 Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.




Dra. H. Samsi Yurnita, M.Pd
 NIDN 0604066781



Lampiran 15



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 1 DOLOK BATU NANGGAR
 Jln. Sisingamangaraja No. 1 Serbalawan Kode Pos : 21155 Kec. Dolok Bt. Nanggar Kab. Simalungun
 Telepon : (0622) 764655 Email : smansatubnanggar@gmail.com
 Website : <http://www.sman1dolokbatunanggar.sch.id/> YouTube : SMAN 1 DOLOK BATU NANGGAR
 N P S N : 1 0 2 0 2 7 6 5

SURAT KETERANGAN

Nomor : 09.126/SMA-DBN / VIII /2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **KARNADI, S.Pd, MM**
 NIP : 19721202 199903 1 005
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk. I (Gol.IV/b)
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NAZHAN HABIBI BATUBARA**
 NPM : 2002040021
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar Tahun Pelajaran 2024/2025**

Benar nama tersebut diatas telah mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar pada tanggal 19 s.d 24 Agustus 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Serbalawan, 26 Agustus 2024

Pt. Kepala SMA Negeri 1
 Dolok Batu Nanggar

KARNADI, S.Pd, MM.
 NIP. 19721202 199903 1 005

Lampiran 16
Hasil Kerja Siswa Kelas Eksperimen

		No. RAOU
		Date: 21 - 8 - 24
<input type="checkbox"/>	Nama : Dhifra Novalia	
<input type="checkbox"/>	Kelas : XI - MIPA 2	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	(a) metafora 20	
<input type="checkbox"/>	"hatinya adalah laut yang penuh badai"	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	(b) personifikasi 20	
<input type="checkbox"/>	"matahari tersenyum ceran dipagi hari"	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	(c) simile 20	
<input type="checkbox"/>	"wajahnya pucat seperti mayat yang sudah lama terubur"	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	(d) hiperbola 15	
<input type="checkbox"/>	"tangisnya terdengar sampai ke ujung dunia"	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	(e) Ironi 15	
<input type="checkbox"/>	"dia yang selalu mengeluh tentang kerja - keras, kini	
<input type="checkbox"/>	menjadi bos yang menuntut keras."	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	20	
<input type="checkbox"/>	20	
<input type="checkbox"/>	20	
<input type="checkbox"/>	15	
<input type="checkbox"/>	15	
<input type="checkbox"/>	20	
Quality is Our Priority		Bamboo

No.

Date

Nama : Aurelia Viantina Hutagaol

Kelas : XI-MIPA 2



1.

A. Metafora

15

"Matahari mulai terbenam, dan langit menjadi kanvas yang di cat, dengan warna merah keemasan"

B. Personifikasi

20



"Angin malam menyanyikan lagu lembut yang seakan ingin membelai hati Tio, membanyanya pada ketenangan yang telah lama hilang"

C. Simile

20

"Wajahnya merah merona seperti apel yg matang, menandakan kemarahan yang tak bisa ia sembunyi kan."

D. Hiperbola

20



"Tio merasa seperti seluruh dunia runtuh disekelilingnya menekan dan membebarinya dengan semua kesedihan yg mungkin ada"

E. Ironi

15

"Tio berjalan melewati Jalan Setapak yang berliku, seolah ia telah menapaki Jalan kehidupan yang penuh rintangan dan pembelajaran."

"Garis Hijaunya Nyaman dimata"

Siswa

No. : Ratu

Date : 21-08-24.

Nama : Nadira Rama Sabilla

KIS : XI Mipa 2.

a. Metafora 20

"Matahari mulai terbenam, dan langit menjadi kanvas yang dicat dengan warna merah keemasan."

b. Personifikasi 20

"Angin malam menyanyikan lagu lembut yang seakan ingin membelai hati. Tio membawanya pada ketenangan yang telah lama hilang."

c. Simile 10

"Wajahnya merah merona seperti apel yang matang, menandakan kemerahan yang tak bisa ia sembunyikan."

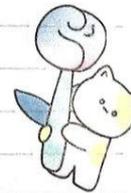
d. Hiperbola 20

"Tio merasa seperti seluruh dunia runtuh di sekelilingnya menekan dan membebani dengan semua kesedihan yang mungkin ada."

e. Alegori 20

"Tio berjalan melewati jalan setapak yang berliku, seolah ia tengah menapaki jalan kehidupan yang penuh rintangan dan pelajaran."

90



Date:
Page:

Dana Alandra

KLS : XI IPA 3

1 Berdasarkan teks cerpen di atas tulislah/kutiplah kalimat yang terdapat gaya bahasa:

d. Hiperbola 15

"Pia merasa seperti seluruh dunia runtuh disekelilingnya, menelan dan membelahinya dengan semua kesulitan yang mungkin ada

c. Simile 20

"wajahnya merah merona seperti apel yang matang, menandakan kemarahan yang tak bisa ia sembunyikan

b. Personifikasi 15

"Angin malam menyanyikan lagu lembut yang seolah ingin membelai hati dia, membelahnya pada hatinya

50

Date:

Page:

Nama : Zidan Nur Latif

Kelas : X MIPA 3

1. Berdasarkan teks cerpen di atas tuliskan/kutip kalimat yang terdapat gaya bahasa:

a) hiperbola 15

"Tio merasa seperti seluruh dunia runtuh di sekelilingnya, menekan dan membebani dengan semua kesedihan yg mungkin ada"

c) simile 20

wajahnya merah kerona seperti apel yang matang, menahan dakan kemarahan yang tidak bisa ia sembunyikan

b) personifikasi 20

"Angin malam menyanyikan lagu tentang yang seakan ingin membelah hati Tio, membawanya kepada ketenangan yang telah lama hilang"

Lampiran 17



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Fsx. 22, 23, 30
Website: <http://www.ikp.um-su.ac.id> E-mail: ikp@um-su.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Nazhan Habibi Batu Bara
NPM : 2002040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
04-09-2024	Perbaikan Ejaan, Tabel Penelitian		
09-09-2024	Perbaikan kata pengantar		
12-09-2024	Instrumen Penelitian		
17-09-2024	Data kemampuan siswa kelas kontrol		
20-09-2024	Data kemampuan siswa kelas eksperimen		
24-09-2024	Pembahasan hasil penelitian		
27-09-2024	Kesimpulan dan Saran		
30-09-2024	Perstujuan Skripsi		

Medan, 30, September 2024

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Winarti, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nazhan Habibi Batu Bara
 NPM : 2002040021
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Menemukan Gaya Bahasa Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dolok Batu Nanggar

sudah layak disidangkan.

Medan, 30 September 2024

Disetujui oleh:
 Pembimbing

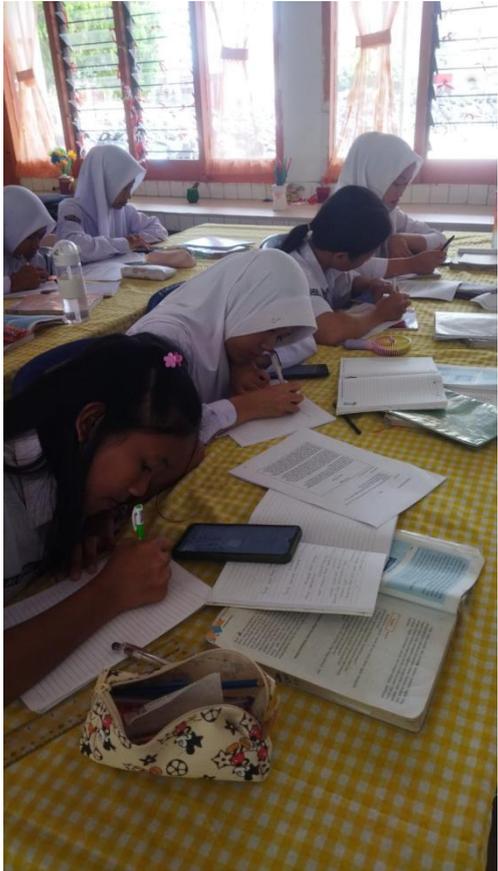

Winarti, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

<p>Dekan</p> <p> <u>Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.</u></p>	<p>Ketua Program Studi</p> <p> <u>Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.</u></p>
--	--

Lampiran 19. Dokumentasi





Link youtube : https://youtu.be/WK_MDauymvo?feature=shared

Lampiran 20

Nazhan Habibi Batubara**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBASIS WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN MENEMUKA...** Quick Submit Quick Submit Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**Document Details**

Submission ID

trnoid::1:3012929597

Submission Date

Sep 19, 2024, 7:37 AM GMT+7

Download Date

Sep 19, 2024, 7:44 AM GMT+7

File Name

FILE_SKRIPSI_NAZHAN_habibi_baru_kall.docx

File Size

2.0 MB

71 Pages

10,080 Words

68,734 Characters

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 14%  Internet sources
- 5%  Publications
- 11%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Lampiran 21**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****DATA PRIBADI**

Nama : Nazhan Habibi Batubara
Jenis Kelamin : laki-laki
Agama : Islam
Tempat, Tanggal lahir: Pematang Siantar, 06 Desember 2002
Alamat : jln Sisingamangaraja, Perluasan timur
Email : nazhanhabibi7@gmail.com
No Handphone : 0853-7287-9594

**DATA PENDIDIKAN FORMAL**

1. 2008-2014 SDN 091588 Serbelawan
2. 2014-2017 SMPN 1 Dolok Batu Nanggar
3. 2017-2020 SMAN 1 Dolok Batu Nanggar