

ABSTRAK

Sefiyani Nur Fadilah. 1222120069. 2026. "Penerapan *Discovery Learning* dengan Media *Board Game* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas XI MAS YBH Cimindi".

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis puisi siswa, terutama dalam menemukan ide, memilih diksi, serta mengembangkan imajinasi dalam menulis puisi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis puisi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan media *board game*, mengetahui penerapannya serta mengetahui prosesnya dan mengetahui hasilnya dari keterampilan menulis puisinya. Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada anggapan bahwa model *discovery learning* dapat mendorong siswa aktif menemukan pengetahuan, sedangkan media *board game* membantu siswa menemukan ide dan meningkatkan kreativitas menulis puisi. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model *discovery learning* dengan media *board game* terhadap keterampilan menulis puisi siswa.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan media *board game*, sedangkan kelas control menggunakan model Think Pair Share (TPS). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di MAS YBH Cimindi. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-A dan siswa kelas XI-B.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media *board game* terlaksana dengan baik. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif, kreatif, dan antusias dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,60, sedangkan kelas kontrol sebesar 76,87. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penerapan model *discovery learning* dengan media *board game* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas XI MAS YBH Cimindi.

Kata Kunci : *Discovery Learning*, *Board Game*, Keterampilan Menulis Puisi.