

Ringkesan

Dina prosés pangajaran kudu aya masalah anu lumangsung, salah sahijina nyaéta kurangna tenaga pendidik anu kurang kréatif sarta ogé kurang tepat dina milih métode pangajaran. Ku kituna panalungtik ngayakeun panalungtikan pikeun mikanyaho éféktivitas métode gamifikasi kana kasuksésan pendidik sarta ogé siswa dina prosés diajar di kelas kalawan matéri pangajaran téks éksplanasi di kelas XI. Kusabab sakumaha anu urang terang yén ku cara ngalarapkeun metode gamifikasi pikeun diajar, siswa tiasa ilubiung aktip dina diajar di kelas. Siswa kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung mampuh nuturkeun pangajaran téks éksplanasi. Hal ieu dibuktikeun dumasar kana rata-rata hasil kagiatan posttest anu ngaronjat tina kagiatan pretest.

Rata-rata hasil pretés kelas ékspérimén nya éta 20,00 sarta dina postés ngaronjat jadi 77,67. Satuluyna, rata-rata pretés kelas kontrol nya éta 20,00 sarta dina postés ngaronjat jadi 62,07. Sanajan kitu, rata-rata di kelas ékspérimén leuwih badag batan kelas kontrol. Ku kituna, dumasar kana ngaronjatna rata-rata hasil, siswa mampuh diajar téks éksplanasi ngagunakeun métode gamifikasi.

Métode gamifikasi éféktif digunakeun dina pangajaran téks éksplanasi siswa kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung taun ajaran 2022/2023. Ieu dibuktikeun dumasar kana hasil tés whitney maan anu dilakukeun ku pangarang. Dumasar kana uji man whitney, nilai Asymp.Sig (2-tailed) 0,000, kelas ékspérimén meunang rengking rata-rata 21,13 jeung jumlah rengking 317,00. Sedengkeun di kelas kontrol rata-rata rengking 9,83 jeung jumlah rengking 148,00. Ieu nunjukkeun yén rata-rata paningkatan kelas ékspérimén langkung ageung tibatan kelas kontrol. Ku meunangkeun nilai Asymp.Sig (2-tailed) 0,000, hartina hipotésis ditarima.

Kata Kunci: métode pangajaran, gamifikasi, *pretest-posttest*, *man whitney test*