

Abstrak

Proses mengajar pasti terdapat masalah-masalah yang terjadi, salah satunya yaitu masih minimnya pendidik yang kurang kreatif dan juga kurang tepat dalam pemilihan metode pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan dari metode *gamification* terhadap keberhasilan pendidik dan juga peserta didik pada proses pembelajaran di kelas dengan materi pembelajaran teks eksplanasi di kelas XI. Karena seperti kita tahu bahwa dengan diterapkannya metode *gamification* pada pembelajaran dapat mengacu peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung mampu dalam mengikuti pembelajaran teks eksplanasi. Hal ini terbukti berdasarkan perolehan hasil rata-rata pada kegiatan *posttest* yang mengalami peningkatan dari kegiatan *pretest*.

Hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 20,00 dan mengalami peningkatan pada *posttest* menjadi 77,67. Selanjutnya, rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 20,00 dan mengalami peningkatan pada *posttest* menjadi 62,07. Tetapi, rata-rata pada kelas eksperimen mengalami lebih besar dari kelas kontrol. Maka, berdasarkan peningkatan hasil rata-rata tersebut, peserta didik mampu dalam pembelajaran teks eksplanasi dengan menggunakan metode *gamification*.

Metode *gamification* efektif digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi pada peserta didik kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini terbukti berdasarkan hasil dari uji *maan whitney* yang dilakukan oleh penulis. Berdasarkan uji *man whitney* tersebut, diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, kelas eksperimen memperoleh nilai *mean rank* sebesar 21,13 dan *sum of ranks* sebesar 317,00. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai *mean rank* sebesar 9,83 dan *sum of ranks* sebesar 148,00. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Dengan diperolehnya nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, berarti hipotesis diterima.

Kata kunci: Metode pembelajaran, *gamification*, *pretest-posttest*, uji *man whitney*