

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN
BERORIENTASI DIKSI KONOTATIF PADA MEDIA *NEARPOD*
FASE F SMA PASUNDAN 3 BANDUNG.**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa dalam menulis teks cerpen, khususnya dalam menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif di kalangan siswa. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai meliputi: 1) mendeskripsikan tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran gamifikasi dan media *nearpod* dalam menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif; 2) menggambarkan perbedaan kemampuan menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif menggunakan model *ekspositori* dengan model gamifikasi dan media *nearpod*; 3) untuk menilai ketepatan model pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif di SMA Pasundan 3 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen serta adanya kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 44 dan meningkat menjadi 90 pada *posttest*. Sementara itu, kelompok kontrol mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 38 dan meningkat menjadi 76 pada *posttest*. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif.

Kata Kunci : gamifikasi, teks cerpen, diksi konotatif

**THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION LEARNING
MODEL IN WRITING SHORT STORIES WITH CONNOTATIVE
DICTION ORIENTATION USING NEARPOD MEDIA IN PHASE F
AT SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

ABSTRACT

This research is motivated by students low understanding in writing short stories particularly those orientes toward connotative diction. One of the contributing factors is the lack of innovative and engaging learning models implemented by teacher. Therefore, this study aims to examine the effectiveness of the gamification learning model in improving students ability to write short stories with a focus on connotative diction. Specifically, the objectives of thus research are: 1) to describe students writing abilities before and after being taught using the gamification model and nearpod media in writing short stories oriented toward connotative diction; 2) to illustrate the differences in writing abilities between students taught using the expository model and those taught using the gamification model in teaching short story writing focused on connotative diction at SMA Pasundan 3 Bandung. The research method used is an experimental method with a control group. The fidings show a significant improvement in the experimental class, with an average pretest score of 44 increasing to 90 in the posttest. Meanwhile, the control class also showed improvement, with the average pretest score rising from 38 to 76 in the posttest. These results indicate that the gamification learning model is effective in enhacing students skills in writing short stories with connotative diction orientation.

Keyword: *gamification, short story, connotative diction*

**NERAPKEUN MODE PALATIHAN GAMIFIKASI DINA DIAJAR
NULIS CARPEN ANU NGARORIENTASI KA DIKSI KONOTATIF
NGANGGE MEDIA NEARPOD DI FASE F SMA PASUNDAN 3
BANDUNG**

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dilakukeun lantaran rendahna pamahaman siswa dina nuliskeun carita pondok, hususna dina nuliskeun carpen anu ngagunakeun diksi konotatif. Salah sahiji faktor nu jadi penyebabna nyaeta kurangna pamakean model palatihan nu inovatif jeung pikaresepeun ku guru. Ku sabab kitu, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngulik efektivitas model palatihan gamifikas dina ningkatkeun kamampuan siswa dina nuliskeun carpen nu ngarorientasi kana diksi konotatif. Tujuan utami tina panalungtikan ieu nyaeta; 1) ngajelaskeun tingkat kamampuan siswa samemeh jeung sanggeus dibere palatihan ngaliwatan model gamifikasi jeung media *nearpod* dina nuliskeun carpen berorientasi diksi konotatif; 2) ngajelaskeun bedana kamampuan nuliskeun carpen berorientasi diksi konotatif antara siswa nu diajar make model *ekspositori* jeung nu diajar make model gamifikasi ti media *nearpod*; 3) ngaevaluasi kalayakan model gamifikasi pikeun diajar nuliskeun carpen berorientasi diksi konotatif di SMA Pasundan 3 Bandung. Metode anu dipake dina panalungtikan ieu nyaeta metode eksperimen kalayan ayana kelompok kontrol. Hasil panalungtikan nunjukkeun aya kanaekan nu signifikan dina kelas eksperimen, kalayan nilai rata-rata *pretest* 44 naek jadi 90 dina *posttest*. Sedengkeun dina kelompok kontrol oge aya kanaekann, tina rata-rata *pretest* 38 jadi 76 dina *posttest*. Ieu hasil nuduhkeun yen model palatihan gamifikasi efektif pikeun ningkatkeun kamampuan siswa dina nuliskeun carpen berorientasi diksi konotatif.

Kecap konci: gamifikasi, carita pondok, diksi konotatif