



## **PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS XI 2 SMA NEGERI 8 MAKASSAR**

**Ahmad Fadil<sup>1\*</sup>, Aswati Asri<sup>2</sup>, & Nurhusna<sup>3</sup>**

<sup>1,2,&3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

\*Email: [ahmadfadilblk3211@gmail.com](mailto:ahmadfadilblk3211@gmail.com)

Submit: 12-05-2026; Revised: 15-05-2026; Accepted: 16-05-2026; Published: 16-07-2026

**ABSTRAK:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis cerpen siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode gamifikasi terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI 2 di SMA Negeri 8 Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tugas menulis cerpen yang dibagi menjadi *pre-test* dan *post-test*. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas XI 2 SMA Negeri 8 Makassar sebelum penerapan metode gamifikasi, berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 53,08. Hasil pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas XI 2 SMA Negeri 8 Makassar setelah penerapan metode gamifikasi berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 81,71. Berdasarkan hasil uji-t berpasangan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan penerapan metode gamifikasi dalam keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI 2 SMA Negeri 8 Makassar.

**Kata Kunci:** Menulis Cerpen, Metode Gamifikasi, Pengaruh.

**ABSTRACT:** This research is motivated by the low short story writing skills of students in Indonesian language learning which is still conventional and less involving student activity. This study aims to analyze the effect of the gamification method on the short story writing skills of class XI 2 students at SMA Negeri 8 Makassar. The type of research used is a quantitative research type using a pre-experimental method. The data collection technique in this study is a short story writing assignment which is divided into pre-test and post-test. Data analysis used in this study is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of the study revealed that the learning outcomes of short story writing texts of class XI 2 students of SMA Negeri 8 Makassar before the application of the gamification method were in the sufficient category with an average value of 53.08. The learning outcomes of short story writing texts of class XI 2 students of SMA Negeri 8 Makassar after the application of the gamification method were in the good category with an average value of 81.71. Based on the results of the paired t-test, it can be concluded that the implementation of the gamification method significantly improved the short story writing skills of grade 11 students at SMA Negeri 8 Makassar.

**Keywords:** Short Story Writing, Gamification Method, Influence.

**How to Cite:** Fadil, A., Asri, A., & Nurhusna, N. (2026). Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI 2 SMA Negeri 8 Makassar. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(3), 1762-1770. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i3.1377>



*Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan* is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berbasis teks dalam pengajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum 2013 menjadi ciri khas dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya. Pelajaran Bahasa Indonesia mengalami perubahan yang cukup besar dalam Kurikulum 2013. Kemampuan berbahasa dan keterampilan sastra menjadi fokus utama dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum sebelumnya, namun dalam Kurikulum 2013, pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada teks. Untuk memastikan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, disediakan berbagai teks yang dapat digunakan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Indonesia lebih mengarahkan siswa agar memahami berbagai jenis teks serta mendorong siswa untuk mahir dalam menulis (Pinasti *et al.*, 2018).

Salah satu keterampilan menulis yang umum diajarkan di sekolah adalah menciptakan cerita pendek (cerpen). Namun, sering kali terdapat siswa yang belum mahir ketika diminta untuk membuat cerpen. Rendahnya keterampilan menulis cerpen siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menstimulasi keterlibatan kognitif dan kreativitas siswa. Terdapat berbagai alasan yang menjelaskan fenomena ini, dimana siswa sering merasakan kebosanan, kurangnya minat, dan kesulitan dalam menemukan ide-ide yang menarik, semua itu menghalangi kemampuan siswa untuk memahami apa yang mereka tulis (Safnowandi, 2016; Widyarningsih & Assidik, 2024).

Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan cerpen dalam penelitian ini dengan tujuan agar siswa dapat memperkaya pengalaman, ide, dan konsep melalui bentuk tulisan yang lebih baik. Pembelajaran mengenai cerpen dapat ditemukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas XI berdasarkan Kurikulum 2013, yaitu pada KD 3.9 yang berfokus pada analisis elemen-elemen dasar cerita pendek dalam buku kumpulan cerpen, dan KD 4.9 yang berfokus pada pembuatan sebuah cerita pendek dengan memperhatikan elemen-elemen dari cerpen. Materi mengenai teks cerpen dalam buku teks Bahasa Indonesia kelas XI terletak di Bab IV dari halaman 101 hingga halaman 133.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pada tanggal 10 Oktober 2025 di SMA Negeri 8 Makassar, ditemukan bahwa siswa kelas XI 2 mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran menulis cerpen. Setidaknya terdapat dua permasalahan utama yang diidentifikasi, yaitu: 1) rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen. Siswa cenderung pasif, kurang antusias ketika diminta menulis, dan menganggap kegiatan menulis sebagai tugas yang membosankan. Hal ini disebabkan oleh minimnya stimulus dan pendekatan inovatif yang mampu membangkitkan semangat belajar mereka; dan 2) pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional, dimana guru lebih banyak menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan. Pola pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadi penerima informasi pasif tanpa terlibat secara aktif dalam proses berpikir kreatif. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam menulis cerpen belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Menulis cerpen sejatinya merupakan kegiatan yang potensial untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa. Melalui menulis cerpen, siswa dapat mengasah imajinasi, mengungkapkan perasaan, serta



mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Pembelajaran yang bersifat monoton membuat kegiatan menulis kehilangan daya tariknya. Inovasi pembelajaran diperlukan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan sekaligus meningkatkan kualitas hasil tulisan siswa. Pendekatan gamifikasi dipandang sebagai salah satu solusi potensial yang relevan untuk diterapkan.

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Jusuf, 2016). Elemen-elemen tersebut dapat berupa poin, level, tantangan, papan peringkat, penghargaan (*rewards*), dan umpan balik langsung (*feedback*). Tujuan utama dari gamifikasi bukan menjadikan pembelajaran sebagai permainan, melainkan memanfaatkan karakteristik permainan seperti tantangan, kompetisi, dan pencapaian untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Rojabi, 2025). Gamifikasi diharapkan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, karena merasa tertantang untuk mencapai tujuan tertentu melalui sistem penghargaan dan pencapaian yang terukur.

Gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen dengan memberikan sistem penilaian berbasis poin pada aspek-aspek tertentu, seperti kelengkapan unsur intrinsik cerpen (tema, alur, tokoh, latar, dan amanat), keterpaduan struktur cerita, serta ketepatan penggunaan bahasa. Guru juga dapat menerapkan *reward system* berupa kenaikan level atau penghargaan simbolik bagi siswa atau kelompok yang mampu menghasilkan cerpen dengan kreativitas tinggi. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dan kompetitif, tetapi juga memperkuat kolaborasi antarsiswa dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Hadirnya elemen tantangan, penghargaan, dan umpan balik yang menarik, membuat siswa akan merasa memiliki kontrol terhadap proses belajarnya dan lebih terdorong untuk terus memperbaiki hasil tulisannya (Herlina *et al.*, 2025).

Salah satu bentuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran diwujudkan melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz* yang merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti skor, peringkat, *avatar*, dan kompetisi antarpeserta didik, sehingga kegiatan evaluasi dan latihan soal tidak hanya berfungsi sebagai instrumen penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif. Melalui fitur-fitur tersebut, *Quizizz* memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurdzizati *et al.*, 2025).

Penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya dengan penelitian ini, yaitu penelitian Maniah & Alatas (2025) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa kelas IX SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep. Meskipun terdapat kendala awal, gamifikasi dinilai efektif sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pahlevi & Mulyati (2025) menyatakan bahwa semua elemen gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan elemen *leaderboard* memberikan pengaruh paling besar, karena menumbuhkan semangat kompetitif di antara siswa. Temuan ini mengindikasikan



bahwa penerapan gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Selanjutnya, Hariyanto & Tiofani (2025) yang menemukan adanya peningkatan kemampuan mengembangkan alur cerita, kelengkapan unsur, ketepatan penggunaan bahasa naratif, dan koherensi antar paragraf. Selain itu, mahasiswa merespons positif penggunaan elemen permainan seperti poin, peringkat, dan penghargaan, karena memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif.

Persamaan penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu, yaitu sama-sama meneliti penerapan gamifikasi sebagai pendekatan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam aspek motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada motivasi dan hasil belajar secara umum, penelitian ini secara spesifik menguji efektivitas gamifikasi terhadap keterampilan menulis cerpen sebagai keterampilan menulis kreatif berbasis teks. Selain itu, Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar atau kemampuan siswa dalam menulis cerpen sebelum dan sesudah penggunaan metode gamifikasi.

## METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode praeksperimen. Menurut Sugiyono (2021), penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Makassar yang berlokasi di Jalan Andi Mangerangi II Lorong 3 Nomor 24, Kelurahan Bongaya, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini menggunakan metode praeksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Arikunto (2010) mengemukakan bahwa desain *one group pretest-posttest* merupakan proses penelitian yang melibatkan pemberian tes awal (*pre-test*), kemudian diberikan perlakuan, dan dilanjutkan dengan pemberian tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan diberikan. Desain *one group pretest-posttest* melibatkan satu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan diberikan (*pre-test*) dan setelah perlakuan diterapkan (*post-test*).

Penelitian dilakukan selama tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diarahkan untuk menulis cerpen sebagai tes awal (*pre-test*). Pada pertemuan kedua, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memberikan satu cerpen untuk dibaca secara berkelompok, kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor yang menerapkan gamifikasi melalui media *Quizizz*. Pada pertemuan ketiga, siswa kembali diukur kemampuan menulis cerpennya sebagai tes akhir (*post-test*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar yang berjumlah 356 orang dan terbagi ke dalam 10 kelas. Peneliti mengambil sampel kelas XI 2 sebanyak 35 orang berdasarkan jumlah keseluruhan



siswa pada kelas tersebut. Pemilihan sampel dilakukan untuk memastikan data yang diperoleh lebih fokus, karena kelas tersebut memiliki kemampuan menulis cerpen yang rendah dan direkomendasikan oleh guru. Sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu (Suriani *et al.*, 2023).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes menulis cerpen siswa yang diperoleh melalui pembelajaran menulis cerpen menggunakan metode gamifikasi pada media *Quizizz*. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis berdasarkan lembar kerja peserta didik yang telah dibagikan. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tugas menulis cerpen sebagai alat ukur. Tugas yang diberikan bertujuan untuk menilai kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) siswa dalam menulis cerpen.

Tugas dalam penelitian ini berupa menulis cerpen dengan penerapan metode gamifikasi yang diberikan kepada siswa kelas XI 2 SMA Negeri 8 Makassar. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur rata-rata nilai hasil belajar menulis cerpen sebelum penerapan metode gamifikasi, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui rata-rata nilai hasil belajar menulis cerpen setelah penerapan metode gamifikasi. Penilaian tugas menulis cerpen dilakukan dengan memperhatikan kelengkapan formal, kelengkapan unsur intrinsik, keterpaduan unsur cerpen, serta kesesuaian penggunaan bahasa dalam cerpen. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan dua jenis analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik inferensial dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data nilai *pre-test* menulis cerpen menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai pada rentang <72 sebanyak 34 orang dengan persentase 97,1% berada pada kategori kurang. Adapun siswa yang memperoleh nilai pada rentang 72-81 sebanyak 1 orang dengan persentase 2,9% berada pada kategori cukup. Sementara itu, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai pada rentang 82-91 maupun 92-100. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 53,08 yang masih berada pada kategori kurang.

Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar menulis cerpen siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan jumlah siswa pada kategori kurang yang mencapai 97,1% atau sebanyak 34 orang, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa kelas XI 2 SMA Negeri 8 Makassar berada pada kategori kurang, sedangkan tidak seorang pun siswa berada pada kategori baik maupun sangat baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pahlevi & Mulyati (2025) yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa memperoleh nilai pada kategori kurang. Kondisi tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang sebelumnya diterapkan guru masih bersifat pasif, sehingga mengakibatkan rendahnya minat, motivasi belajar, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, guru masih sering menerapkan metode klasikal atau metode ceramah dalam proses pembelajaran. Siswa diharuskan memusatkan konsentrasi





secara terus-menerus kepada guru, sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi antarsiswa dan terbatasnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode gamifikasi, karena metode tersebut menerapkan pembelajaran berbasis *gadget* yang dalam hal ini *Quizizz*, serta menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Nurcahyo *et al.* (2025) mengemukakan bahwa penerapan metode gamifikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan serta motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran.

Integrasi berbagai elemen permainan, seperti sistem poin, level, kompetisi, tantangan, dan pemberian hadiah, berfungsi sebagai stimulus yang mampu menarik perhatian siswa. Melalui elemen-elemen tersebut, siswa terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif dan konsisten dalam kegiatan pembelajaran. Gamifikasi tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan tujuan instruksional. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mahbubi & Homaidi (2025) yang mengemukakan bahwa penerapan elemen permainan, seperti poin, lencana, dan papan peringkat, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual.

Selanjutnya, hasil analisis data nilai *post-test* menulis cerpen menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai pada rentang <72 sebanyak 2 orang dengan persentase 5,7% berada pada kategori kurang. Adapun siswa yang memperoleh nilai pada rentang 72–81 sebanyak 14 orang dengan persentase 40% berada pada kategori cukup. Kemudian, siswa yang memperoleh nilai pada rentang 82–91 sebanyak 19 orang dengan persentase 54,3% berada pada kategori baik. Sementara itu, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai pada rentang 92–100. Nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 81,71 yang telah berada pada kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar menulis cerpen siswa telah tergolong baik.

Sementara itu, uji hipotesis *paired sample t test* berpasangan telah dianalisis pada perangkat lunak *SPSS for windows*, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  23,328 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha$ : 0,05;  $df=34$ ) adalah 2,032. Maka, dapat ditarik simpulan bahwa  $t_{hitung} = 23,328 > t_{tabel}$  ( $\alpha$ :  $df$ ) = 2,032. Berdasarkan pengambilan keputusan menurut Sugiyono (2021), bahwa jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sedangkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} = 23,328 > t_{tabel}$  ( $\alpha$ :  $df$ ) = 2,032 yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh secara signifikan penerapan metode gamifikasi terhadap pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pahlevi & Mulyati (2025) yang menunjukkan bahwa gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui adanya *leaderboard*, sehingga pembelajaran menjadi lebih kompetitif dengan penerapan gamifikasi berbentuk permainan pembelajaran.



Hasil tersebut didukung oleh adanya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode gamifikasi. Partisipasi siswa ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam diskusi kelas, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, dan berbagi ide. Siswa juga menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi, sehingga lebih bersemangat mengekspresikan diri dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa mampu berkolaborasi dalam kelompok dengan saling berbagi tanggung jawab dan mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, lingkungan belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan pengujian hipotesis tentang pengaruh metode gamifikasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa XI SMA Negeri 8 Makassar yang telah dipaparkan, dapat diperoleh simpulan sebagai berikut: 1) hasil kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar sebelum penerapan metode gamifikasi (*pre-test*) berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 53,08; 2) hasil kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar setelah penerapan metode gamifikasi (*post-test*) berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 81,71; dan 3) penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Makassar berpengaruh secara signifikan. Hal tersebut dibuktikan pada *uji paired sample t test* kelompok berpasangan yang telah dilakukan, menunjukkan  $t_{hitung} = 23,328 > t_{tabel}$  ( $\alpha: df$ ) = 2,032 yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode gamifikasi terhadap pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran sekaligus harapan yang dapat peneliti sampaikan, yaitu: 1) siswa diharapkan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, memanfaatkan media digital seperti *Quizizz* untuk berlatih memahami unsur cerpen, meningkatkan kerja sama dalam kelompok melalui penerapan elemen gamifikasi seperti *team mode*, serta mengembangkan minat baca terhadap berbagai karya sastra agar kreativitas, motivasi, dan kualitas tulisan semakin meningkat; 2) guru disarankan menggunakan metode gamifikasi secara berkelanjutan pada materi yang menuntut kreativitas, merancang desain gamifikasi yang variatif seperti poin, level, lencana, dan tantangan menulis agar pembelajaran tetap menarik, memberikan umpan balik yang jelas dan cepat untuk mendorong perbaikan kualitas tulisan siswa, mengombinasikan gamifikasi dengan metode pembelajaran lain agar aspek kreatif, afektif, dan kognitif tetap seimbang, serta melakukan evaluasi rutin terhadap efektivitas gamifikasi agar materi, tingkat kesulitan, dan bentuk permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa; dan 3) peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *true experimental* atau *quasi experimental*. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan instrumen penilaian



menulis cerpen serta mencoba platform gamifikasi lain, seperti *Kahoot*, *Classcraft*, atau *Wordwall* untuk membandingkan efektivitas berbagai media gamifikasi dalam pembelajaran menulis cerpen.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, terutama ditujukan kepada orang tua yang memberikan dukungan dan motivasi, serta dosen pembimbing di program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan dukungan, sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu dalam pelaksanaan penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hariyanto, H., & Tiofani, S. (2025). Optimalisasi Hasil Belajar melalui *Pre-test* dan *Post-test* Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Gurindam : Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 48-61. <https://doi.org/10.24014/gjbs.v5i1.36191>
- Herlina, L., Surur, S., Al Adawiyah, A., Fitrasah, R., & Cindy, A. H. (2025). *Gamifikasi dalam pembelajaran*. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal Ticom*, 5(1), 1-6.
- Mahbubi, M., & Homaiddi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Maniah, M., & Alatas, M. (2025). Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Gamifikasi: Studi Kasus Kelas IX Sekolah Menengah Pertama. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) : Conference Series*, 8(3), 1108-1116. <http://dx.doi.org/10.20961/shes.v8i3.107359>
- Nurchahyo, Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran *Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4334-4340. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.46555>
- Nurdzizati, A., Hendra, Yahya, M. A., Sulfirani, S., & Alannasir, W. (2025). Penerapan Gamifikasi Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 22 Makassar. *Jurnal Pena : Penelitian dan Penalaran*, 12(2), 1-11. <https://doi.org/10.26618/djn0h421>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 174-186. <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1148>
- Pinasti, I. I., Rohmadi, M., & Rakhmawati, A. (2018). Pembelajaran Bahasa





- Indonesia Berbasis Kurikulum 2013 (Studi Kasus Pembelajaran Teks Ulasan Cerpen di Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngawi). *Basastra : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(1), 155-167. <https://doi.org/10.20961/basastra.v6i1.37711>
- Rojabi, M. A. (2025). *Pengantar Artificial Intelligence (AI)*. Karawang: Afdan Rojabi Publisher.
- Safnowandi, S. (2016). Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 133-139. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v2i2.89>
- Sugiyono, S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan *Sampling* serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Widyaningsih, L., & Assidik, G. K. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Berbasis Pembelajaran Multimodal di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 2157-2172. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3701>