

ABSTRAK

Resti Nurbiadu Intani. 2026. Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Kemampuan Menganalisis Struktur Teks Ulasan (Eksperimen pada Peserta didik Kelas VIII MTs Nurul Falah Tahun Ajaran 2025/2026). Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas siliwangi.

Keterampilan menganalisis struktur teks ulasan memerlukan kemampuan berpikir kritis yang baik agar peserta didik mampu memahami, mengidentifikasi, dan menguraikan struktur teks secara tepat. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *gamification*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan menganalisis struktur teks ulasan pada peserta didik serta mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain eksperimen semu. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan tes. dan dokumentasi. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 42,6 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,3 dengan selisih nilai 47,7. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 37,4 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 70,25 dengan selisih nilai 32,85. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka model *gamification* berpengaruh terhadap kemampuan menganalisis struktur teks ulasan. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *gamification* berpengaruh secara signifikan dan lebih efektif.