

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

Alifa Angel Ivada¹, Panca Pertiwi Hidayati², Adi Rustandi³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pasundan

¹alifaivada8@gmail.com, ²panca.pertiwi.hidayati@unpas.ac.id,

³adirustandi@unpas.ac.id

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

Keywords: *gamification, short story, connotative diction*

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

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia sangat besar pengaruhnya dalam dunia pendidikan, melalui bahasa terjadilah suatu interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan. Sehubungan dengan hal tersebut, dikatakan bahwa bahasa itu merupakan alat yang dipergunakan untuk komunikasi dengan anggota masyarakat. Mengingat kedudukan Bahasa Indonesia sangat penting, sebagai guru Bahasa Indonesia bertanggung jawab terhadap pelaksanaan dan pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal itu sangat perlu, agar siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Berbahasa dengan baik berarti menguasai keterampilan berbahasa.

Keterampilan terdiri dari 4 keterampilan, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Dalam pembelajaran harus ada pengembangan kurikulum untuk menunjang belajar mengajar dan zaman yang semakin canggih.

Banyak siswa yang kurang termotivasi atau tidak berminat mempelajari bahasa Indonesia karena banyak sebab dan hal, seperti kurang populernya pelajaran bahasa Indonesia dibanding bahasa asing lainnya, menganggap bahasa Indonesia sebagai bahasa mereka sejak lahir sehingga kurang berminat mempelajarinya, sampai merasa pelajaran ini membosankan,

kemudian siswa merasa jenuh, bosan dan bahkan menganggap pelajaran bahasa Indonesia pelajaran yang gampang jadi tidak terlalu mendapat perhatian khusus bagi siswa dalam pengerjaannya Vina (2016, hlm. 206).

Diana, dkk., (2019, hlm. 428) menjelaskan bahwa keterampilan menulis menjadi suatu hal berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian karena memiliki dampak sangat penting dalam kehidupan. Firdawati dalam Rani (2022, hlm. 2) mengemukakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi keterampilan menulis narasi siswa yang salah satunya ialah cerpen. Dalam pembelajaran menulis cerpen, siswa sebaiknya diarahkan dan dibina sebaik-baiknya. Kemudian kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen juga menjadi pemicu rendahnya keterampilan menulis cerpen siswa, pada saat disuruh untuk menulis cerpen siswa sering mengeluh dan merasa kalau kegiatan menulis cerpen adalah tugas yang berat dan membosankan Andi, dkk., (2022, hlm. 100).

Penulisan cerpen yang baik dan menarik ini berkaitan dengan diksi. Kridalaksana dalam Rini (2018, hlm. 265) menjelaskan, bahwa diksi merupakan pilihan kata dan kejelasan untuk memperoleh efek tertentu dalam berbicara di depan umum atau dalam karang-mengarang. Menurut Keraf (2009, hlm. 87) persoalan pemilihan diksi pada dasarnya berkisar pada dua persoalan, yakni ketepatan pilihan kata untuk mengungkapkan sebuah gagasan atau hal yang akan diamanatkan. Menurut Dewi, dkk., (2016, hlm. 2) banyak siswa mengalami tantangan saat menulis cerita pendek. Beberapa diantara mereka kesulitan dalam memilih topik dan tema yang tepat. Mereka juga menghadapi hambatan dalam menyusun kerangka cerita yang sistematis. Selain itu, merangkai peristiwa menjadi alur yang menarik menjadi salah satu kendala yang sering dijumpai.

Untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran menulis cerpen. Salah satu model pembelajaran yang cocok yaitu model pembelajaran gamifikasi. Gamifikasi adalah model pembelajaran

menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan ikatan terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu model ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran menulis cerpen peserta didik. Salah satu nya dengan menggunakan media pembelajaran Nearpod. Ramanda (2023, hlm. 719) menjelaskan, bahwa nearpod adalah aplikasi berbasis website yang dapat diakses secara gratis untuk pembelajaran online maupun offline yang memungkinkan pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung atau tidak langsung. Aplikasi Nearpod mempunyai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan efektif karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Berdasarkan pemaparan yang telah di sampaikan di atas, maka

penulis tertarik untuk meneliti mengenai Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen berorientasi Diksi Konotatif pada Media *Nearpod* Fase F SMA Pasundan 3 Bandung.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian merujuk pada keseluruhan metode atau langkah-langkah yang diambil dalam suatu studi, mulai dari perumusan masalah hingga penarikan kesimpulan. Terdapat dua jenis pendekatan penelitian yang umum digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang disajikan dalam bentuk angka dan statistik. Metode ini sering kali digunakan untuk mengukur variabel-variabel tertentu dan mencari hubungan antar variabel dengan cara yang objektif dan terukur. Sedangkan pendekatan kualitatif lebih menekankan pada pengumpulan informasi yang bersifat deskriptif, di mana data disajikan dalam bentuk

narasi atau pernyataan. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau perilaku manusia secara mendalam dengan menggali makna dan konteks di balik data yang diperoleh.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 2) metode penelitian pada dasarnya adalah suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat yang spesifik. Metode ini mencakup serangkaian langkah sistematis yang dirancang untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh akurat, relevan dan dapat diandalkan. Pendapat tersebut senada dengan pendapat Siyoto dan Sodik (2015, hlm 19) metode penelitian ini dikenal sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi berbagai kaidah ilmiah yang penting. Metode ini bersifat konkret artinya, berlandaskan pada fakta- fakta yang dapat diamati yaitu empiris yang berarti data yang diperoleh berasal dari pengalaman dan pengamatan langsung. Serta obyektif sehingga hasilnya tidak dipengaruhi oleh penilaian pribadi peneliti. Selain itu, metode ini juga terukur memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis yang kuantitatif

dan kualitatif. Serta menunjukan proses berpikir yang digunakan dalam penelitian logis dan dapat dipertanggung jawabkan dan langkah-langkah dalam penelitian dilakukan secara teratur dan terencana.

Penulis memutuskan untuk menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode ini berfokus pada analisis data yang berbentuk numerik atau angka, yang nantinya diolah menggunakan teknik statistik. Hasil dari analisis ini kemudian dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 118) eksperimen kuasi dirancang untuk diterapkan dalam situasi di mana sulit untuk menemukan kelompok kontrol yang sesuai dalam konteks penelitian. Metode ini menjadi alternatif yang efektif ketika peneliti menghadapi kendala dalam menciptakan kondisi eksperimen yang ideal, terutama dalam lingkungan yang kompleks dan dinamis. Penulis memilih untuk menerapkan metode penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap kemampuan peserta didik dalam

menulis cerita pendek yang berfokus pada pemilihan diksi di kalangan peserta didik kelas XI.

Dalam penelitian kuantitatif, penting untuk merumuskan masalah dengan jelas dan relevan terhadap isu yang sedang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2013, hlm. 6) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif sangat sesuai diterapkan pada populasi yang besar. Metode ini efektif untuk menangani permasalahan yang terdefinisi dengan baik, dapat diobservasi dan terukur, serta ketika peneliti memiliki tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Artinya, dalam menggunakan metode kuantitatif penting untuk menyiapkan rencana yang terperinci dan terstruktur dengan baik agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian kuantitatif, penting untuk merumuskan masalah dengan jelas dan relevan. Metode ini efektif untuk populasi besar dan permasalahan yang terukur serta dapat diobservasi. Peneliti juga perlu memiliki tujuan yang spesifik seperti menguji

hipotesis. Oleh karena itu, persiapan yang matang dan perencanaan yang terstruktur adalah kunci untuk menjalankan penelitian secara efisien dan menghasilkan data yang valid.

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran gamifikasi yaitu untuk mengetahui apakah mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menulis cerita pendek yang berfokus pada pemilihan diksi menggunakan media nearpod pada peserta didik Fase F SMA Pasundan 3 Bandung. Dapat disadari bahwa pembelajaran tersebut terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk peserta didik kelas XI. Penelitian ini menerapkan desain nonequivalent control group design. Berdasarkan desain ini, langkah awal yang perlu dilakukan oleh penulis adalah menetapkan kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah penentuan tersebut, langkah-langkah selanjutnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian Kuasi Eksperimen

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	Y	O ₄

Subjek Penelitian

Setiap kegiatan penelitian tentunya memerlukan adanya subjek dan objek yang akan diteliti. Tanpa keberadaan subjek dan objek, pelaksanaan penelitian tidak dapat dilakukan dengan tepat dan akurat. Keduanya memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung validitas dan keberhasilan penelitian. Subjek penelitian dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi fokus kajian, baik itu berupa benda, organisasi, lembaga, maupun individu yang akan menjadi sumber data dan informasi untuk temuan penelitian tersebut. Artinya, pemilihan subjek yang tepat sangat berpengaruh terhadap kualitas dan keakuratan hasil yang diperoleh.

Subjek dalam penelitian juga dapat dipahami sebagai populasi sebagaimana diungkapkan oleh Sugiyono (2011, hlm. 119) populasi merupakan suatu kelompok atau wilayah yang mencakup objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu, yang diakui oleh peneliti sebagai fokus kajian. Hal ini populasi menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan studi lebih lanjut dan menarik kesimpulan yang valid.

Mengacu pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa subjek dalam penelitian, yang dikenal sebagai populasi merupakan kelompok atau wilayah yang mencakup objek atau individu dengan karakteristik tertentu. Populasi ini menjadi fokus utama kajian dan merupakan dasar untuk analisis yang lebih mendalam.

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 215) populasi dapat diartikan sebagai suatu area yang lebih luas yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan penelitian. Hal ini, populasi tidak terbatas hanya pada manusia tetapi juga mencakup berbagai objek dan fenomena alam lainnya. Menurut Suryani dan Hendryadi (2015, hlm. 190-191) populasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan individu, peristiwa atau objek yang memiliki karakteristik spesifik dan dijadikan sebagai fokus dalam suatu penelitian. Hal ini, populasi mencakup semua elemen yang relevan yang memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ridwan dalam Buchari Alma (2015, hlm. 10) mengemukakan bahwa populasi merupakan

keseluruhan karakteristik atau satuan ukuran yang menjadi fokus dalam suatu penelitian.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang berada dalam suatu area tertentu dan memenuhi kriteria spesifik relevan dengan permasalahan yang diteliti. Populasi ini mencakup elemen-elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang diakui oleh peneliti penting untuk dianalisis. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas XI SMA Pasundan 3 Bandung. Maka, sasaran populasi materinya adalah menulis cerpen berfokus pada pemilihan kata atau diksi.

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 215) sampel dapat diartikan sebagai kelompok yang mencerminkan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya, sampel berfungsi sebagai representasi dari populasi sehingga informasi yang diperoleh dari sampel dapat digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai keseluruhan populasi.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa elemen yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Berdasarkan tujuan penelitian, sampel yang dipilih terdiri dari peserta didik kelas XI SMA Pasundan 3 Bandung.

2. Segi sasaran, sampel yang ditentukan berfokus pada pembelajaran menulis teks cerpen dengan penekanan khusus pada pemilihan diksi yang tepat.

3. Sampel yang digunakan mencakup model pembelajaran gamifikasi serta penggunaan media nearpod sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Objek penelitian memainkan peran yang sangat penting. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 39) objek penelitian merujuk pada karakteristik atau sifat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dan menarik kesimpulan. Artinya, objek penelitian mencakup nilai-nilai yang dapat bervariasi, sehingga nilai-nilai tersebut dapat dianalisis dan disimpulkan sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan.

Penulis akan melakukan penelitian di SMA Pasundan 3 Bandung

tepatnya di Jln. Kebon Jati Kota Bandung. SMA Pasundan 3 Bandung, pada kelas XI dan X sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, sedangkan pada kelas XII masih menggunakan kurikulum 2013.

Objek penelitian merujuk pada bagian tertentu dari populasi yang telah ditetapkan oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hasil pembelajaran dalam menulis teks cerpen dengan menerapkan model gamifikasi yang didukung oleh penggunaan media *nearpod*. Hal ini, fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memahami efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pada penelitian yang sudah dilaksanakan penulis dalam pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif pada media *nearpod* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model *ekspositori*, dilakukan dengan cara memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks cerpen. Kemudian

diberikan perlakuan dengan model gamifikasi untuk siswa kelas eksperimen dan model *ekspositori* untuk siswa bagian kelas kontrol. Setelah itu, dilanjutkan dengan menguji siswa melalui *posttest* untuk melihat ada tidaknya perbedaan kemampuan siswa sesudah diberi perlakuan, adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas Eksperimen

No.	Kode Siswa	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest E</i>	<i>Posttest P</i>
1.	N1	50	75
2.	N2	58	92
3.	N3	42	100
4.	N4	50	100
5.	N5	42	92
6.	N6	33	100
7.	N7	33	92
8.	N8	33	100
9.	N9	50	92
10.	N10	50	92
11.	N11	42	75
12.	N12	50	83
13.	N14	67	92
14.	N15	42	92
15.	N16	50	83
16.	N17	33	92
17.	N18	50	100
18.	N19	42	83
19.	N20	42	83
20.	N21	33	83
21.	N22	25	100
22.	N23	42	92
23.	N24	42	92
24.	N25	58	100
25.	N26	58	100
26.	N3	9	83

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas Kontrol

No.	Kode Siswa	Kelas Kontrol	
		<i>Pretest E</i>	<i>Posttest P</i>
1.	L1	50	91
2.	L2	25	83
3.	L3	58	83
4.	L4	50	75
5.	L5	50	83
6.	L6	33	83
7.	L8	58	91
8.	L9	33	83
9.	L10	42	91
10.	L11	17	83
11.	L12	25	75
12.	L13	42	83
13.	L14	33	58
14.	L15	42	83
15.	L16	50	91
16.	L17	42	83
17.	L18	33	33
18.	L19	25	83
19.	L20	25	50
20.	L21	58	75
21.	L22	42	66
22.	L23	25	58
23.	L24	33	83
24.	L25	33	83
25.	L26	33	83
26.	L3	33	50

Tabel 2 dan 3 menunjukkan nilai-nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa. Kode N merujuk pada kelas eksperimen dan Kode L merujuk pada kelas kontrol, sedangkan E merujuk pada *pretest* dan P *posttest*. Berdasarkan tabel tersebut nilai rata-rata siswa pada *pretest* di kelas eksperimen adalah

47,4 sedangkan kelas kontrol adalah 38. Pada nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 90 sedangkan kelas kontrol adalah 73. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan nilai rata-rata kelas eksperimen dalam menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
N-Gain Score	26	.50	1.00	.8392	.14374
N-Gain Persen	26	50.00	100.00	83.9184	14.37424
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran gamifikasi adalah 83,9184 dibulatkan menjadi 83,9, yang berarti masuk ke dalam kategori efektif.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain Score Kelas Kontrol

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
N-Gain Score	26	.00	.91	.6229	.21759
N-Gain Persen	26	.00	91.00	62.2888	21.75948
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan tabel 5 di atas, nilai *N-Gain Score* kelas kontrol yang menggunakan model *ekspositori* adalah 62,2888 dibulatkan menjadi 62 yang berarti nilai tersebut masuk ke dalam kategori efektif.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran gamifikasi pada media *nearpod* di Fase F SMA Pasundan 3 Bandung memiliki peningkatan hasil belajar. Artinya, nilai rata-rata yang lebih baik diperoleh kelas eksperimen daripada kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut.

Berdasarkan hasil tersebut, maka pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi konotatif dengan model pembelajaran gamifikasi pada media *nearpod* dapat menjadi model alternatif untuk membantu peserta didik menulis teks cerpen dengan lebih mudah. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, peneliti selanjutnya, ataupun kepada para pendidik di Indonesia khususnya pendidik Bahasa Indonesia. Penulis berharap penelitian ini dapat membantu para pendidik menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan

dan pembelajaran yang baik di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaeriani¹, A. S. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MID (MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN) . *VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022* , 98-111.
- Diana Aprilianti¹, M. N. (2019). PENGARUH PEMBERIAN HADIAH TERHADAP MINAT SISWA DALAM . *Volume 2 Nomor 3, Mei 2019* , 427-432.
- Nurhamidah², R. O. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF . *Vol. 7, No. 2, Juli 2023* , 717-726.
- Pratiwi, R. A. (2022). KONTRIBUSI KEMAMPUAN MEMAHAMI CERPEN DAN MOTIVASI BELAJAR . *Vol. 3 No. 1; April 2022*, 1-15.
- Rahmayanti, V. (2016). PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA DAN PERSEPSI ATAS UPAYA . *Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 Desember 2016* , 206-216.
- RINI DAMAYANTI, K. (2018). DIKSI DAN GAYA BAHASA DALAM MEDIA SOSIAL INSTAGRAM. *Vol. 5. /NO. 3 /Juli 2018*, 261-278.