

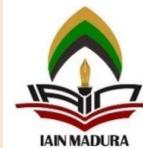


**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.21741



**Chain Writing Berbasis Gamifikasi:
Strategi Instruksional
untuk Menulis Paragraf yang Kohesif dan Koheren**

Sajidah Nur*, Sutrisno Gustiraja Alfarizi*, & Yuni Pratiwi*

*Departemen Sastra Indonesia, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Alamat surel: saajidahnur@gmail.com, sutrisno.gustiraja.2402119@students.um.ac.id,
yuni.pratiwi.fs@um.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Gamifikasi; Menulis
akademik
strategi
pembelajaran;
Kohesi dan
koherensi.

Menulis paragraf merupakan keterampilan yang esensial untuk dimiliki mahasiswa. Keterampilan ini berperan fundamental dalam pengembangan keterampilan lainnya, seperti berpikir kritis, berpikir logis, berpikir kreatif, dan penyampaian gagasan secara efektif serta efisien. Meskipun demikian, esensi ini perlahan terabaikan akibat penyalahgunaan teknologi. Salah satu upaya untuk menguatkan pemahaman dan mengasah keterampilan menulis paragraf adalah dengan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini bertujuan menjabarkan implementasi *chain writing* berbasis gamifikasi di kelas perkuliahan Pendidikan Bahasa Indonesia. Penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas Pendidikan Bahasa Indonesia. Data berupa deskripsi pelaksanaan pembelajaran yang dikumpulkan dengan observasi dan paragraf hasil tulisan mahasiswa yang dikumpulkan dengan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model alir. Penelitian ini menemukan bahwa (1) sintaks pembelajaran *chain writing* dapat diterapkan dengan berbasis gamifikasi; (2) paragraf yang ditulis mahasiswa menggunakan beragam piranti kohesi (kohesif); (3) paragraf yang ditulis mahasiswa memuat hubungan parataksis dan hipotaksis sehingga membentuk koherensi; (4) sebagian besar mahasiswa memberikan respons dan perspektif yang positif terhadap strategi yang diterapkan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa strategi *chain writing* berbasis gamifikasi merupakan strategi yang andal untuk membantu mahasiswa memperdalam pemahaman dan terampil menulis paragraf.

Abstract

Keywords:
Gamification;
Academic writing
learning strategies;
Cohesion and
coherence.

Writing paragraphs is an essential skill for students. This skill plays a fundamental role in the development of other skills, such as critical thinking, logical thinking, creative thinking, and conveying ideas effectively and efficiently. However, this essence is slowly being neglected. One effort to strengthen understanding and hone paragraph writing skills is through gamification-based learning innovations. This study aims to describe the implementation of gamification-based chain writing in Indonesian Language classes. This study utilizes qualitative methods. The subjects of this study are Indonesian Language Education class students. Data in the form of descriptions of learning implementation collected using observation and paragraphs written by students collected using documentation. Data analysis was carried out using a flow model. This study found that (1) the syntax of chain writing learning can be applied based on gamification; (2) paragraphs written by students use various

cohesive devices so that they are cohesive; (3) paragraphs written by students contain parataxic and hypotaxial relationships so that they form coherence; (4) most students provide positive responses and perspectives on the strategies implemented. Thus, it is concluded that the gamification-based chain writing strategy is a reliable strategy to help students deepen their understanding and become skilled at writing paragraphs.

Terkirim: 22 Agustus 2025; Revisi: 31 Agustus 2025; Diterbitkan: 8 September 2025

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét VI

Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Menulis paragraf merupakan keterampilan esensial yang harus dimiliki mahasiswa. Esensi menulis paragraf tidak semata-mata untuk memenuhi tuntutan tugas perkuliahan, melainkan berperan fundamental dalam pengembangan keterampilan lain, seperti berpikir kritis, logis, kreatif, serta menyampaikan gagasan secara efektif dan efisien. Namun demikian, esensi ini perlahan terabaikan. Kemudahan akses informasi dan kecanggihan teknologi—yang sejatinya dimaksudkan untuk menunjang proses menulis—sering disalahgunakan sebagai jalan pintas menghasilkan tulisan instan. Akibatnya, paragraf yang dihasilkan kerap kurang berkualitas, bahkan melanggar etika akademik.

Hasil penelitian (Latifah & Iling, 2024) menunjukkan bahwa penyusunan paragraf yang koheren dan logis masih menjadi tantangan besar bagi mahasiswa. Kesulitan tersebut disebabkan oleh keterbatasan pemahaman struktur retorika dan tingkat literasi. Penelitian lain mengungkapkan bahwa kesalahan umum dalam penulisan paragraf adalah tidak terpenuhinya aspek kesatuan, kepaduan, dan kelengkapan (Daniel & Taneo, 2019; Nastiti & Yuliarti, 2020). Kesalahan tersebut tampak dalam bentuk paragraf dengan gagasan yang tidak jelas; tidak memiliki kesatuan pikiran; tidak kohesif atau tidak memiliki kohesi; tidak koheren, baik antarparagraf maupun intraparagraf; tidak tuntas pengembangannya; tidak lengkap; atau tidak runtut (Jasmienti, 2018; Rozani, Asista, & Hartati, 2024; Sukmawaty, 2017). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kualitas tulisan ilmiah mahasiswa, hambatan penyampaian ide dan argumen, kesalahan penalaran, hingga kesenjangan komunikasi antara maksud yang disampaikan dengan pesan yang diterima (Dewi, Silviany, & Pratikno, 2023; Hidayat, Asyhar, Jafar, Musaddat, & Murahim, 2023). Dengan mempertimbangkan kendala tersebut, penguatan pemahaman dan keterampilan menulis paragraf memiliki urgensi tinggi, khususnya bagi mahasiswa tahun pertama dan kedua.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah melalui inovasi pembelajaran, yakni strategi instruksional yang memfasilitasi mahasiswa untuk menulis (Nur, Nurhadi, &

Pratiwi, 2023a). Yetti dkk. (2021) menegaskan bahwa iklim kelas yang positif sangat bergantung pada ketepatan strategi instruksional dalam membangun interaksi. Strategi pengajaran yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar aktif melalui empat atribut utama: berbagi pengetahuan, kemampuan berbagi, mediasi, dan heterogenitas (William, Ngozi, & Anthony, 2020). Penggunaan strategi instruksional yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperbesar peluang keberhasilan belajar, serta mendorong pencapaian akademik (Ginga & Zakariya, 2020; Hidayatullah & Setiawan, 2024). Lebih jauh, integrasi strategi instruksional dengan media pembelajaran juga memfasilitasi praktik inklusif (Rao, Torres, & Smith, 2021), yang penting dalam pengembangan keterampilan menulis (Marganingsih, Hasani, & Riansi, 2022). Penggunaan media yang tepat dapat membantu mahasiswa menulis dengan diksi yang sesuai dan kalimat yang efektif (Nur, Nurhadi, & Pratiwi, 2023b). Karena menulis merupakan keterampilan produktif yang mengasah kemampuan berpikir dan kreativitas (Alfarizi, Muti'ah, & Widayati, 2017), strategi instruksional perlu dirancang secara tepat untuk menjawab persoalan menulis paragraf.

Dalam pembelajaran menulis paragraf, integrasi strategi instruksional dan media berbasis pendekatan yang menarik sangat penting. Salah satunya adalah strategi pembelajaran berbasis gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan seperti tantangan, aturan main, poin, level, dan penghargaan. Gamifikasi dapat memfasilitasi pembelajaran dengan membangkitkan motivasi, keterlibatan, daya ingat, interaksi, dan partisipasi mahasiswa. Penelitian ulasan literatur sistematis dan bibliometrik menunjukkan bahwa mahasiswa sarjana sering terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, dengan elemen *points*, *badges*, *leaderboards* (PBL), level, dan umpan balik sebagai komponen utama (Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Khaldi, Bouzidi, & Nader, 2023). Gamifikasi terbukti berdampak positif pada kepuasan, motivasi, keterlibatan, pencapaian akademik, dan penguasaan pengetahuan (Arruzza & Chau, 2021; Murillo-Zamorano, López-Sánchez, López-Rey, & Bueno-Muñoz, 2023; Zhan dkk., 2022). Dengan demikian, gamifikasi dapat dijadikan basis strategi instruksional dalam pembelajaran menulis paragraf.

Salah satu strategi instruksional berbasis gamifikasi yang potensial adalah *chain writing*. Strategi ini didasarkan pada lima rasionalitas. Pertama, *chain writing* merupakan strategi kooperatif yang membentuk kelompok dengan pembagian tugas antaranggota. Kedua, strategi ini berorientasi pada proses sekaligus hasil belajar, khususnya aturan penulisan. Ketiga, untuk menghasilkan tulisan sesuai aturan, diperlukan pemahaman yang baik terhadap wacana tulis. Dalam konteks menulis paragraf, pemahaman konsep

paragraf, kohesi, dan koherensi diimplementasikan langsung dalam praktik menulis, sehingga memperkuat konsep sekaligus keterampilan. Keempat, *chain writing* mengembangkan keterampilan kerja sama, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial, di samping mengasah tanggung jawab dan partisipasi individu. Rusino (2021) menegaskan bahwa strategi ini memberikan peluang bagi pelajar untuk mengembangkan perilaku sosial. Kelima, sebagai strategi pembelajaran kooperatif, *chain writing* dapat dipadukan dengan aturan permainan, sehingga menumbuhkan semangat dan antusiasme mahasiswa (Pertiwi, 2019).

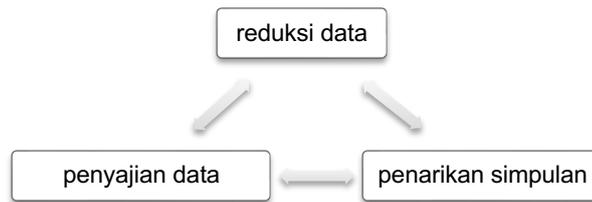
Chain writing telah diimplementasikan dalam berbagai penelitian, misalnya efektivitasnya bagi mahasiswa teknik dalam menulis deskripsi (Primasari, Puspita Sari, & Sutanti, 2021), penerapannya dalam menulis teks deskripsi dan respons siswa (Cahyaningtyas, Riyadi, & Kariadi, 2024), penulisan cerita pendek (Nuralam, Wikanengsih, & Tri Sudrajat, 2024), pembelajaran menulis deskripsi dalam bahasa Mandarin (Wulandari, Kurniawan, & Sakti, 2021), serta eksperimen penulisan bahasa dengan metode ini (Sa'idah, Mi'rotin, & Agustin, 2021). Tinjauan tersebut mengungkapkan tiga temuan utama: (1) *chain writing* dapat diterapkan pada berbagai genre tulisan, tingkat pendidikan, dan kelas bahasa (Indonesia, Inggris, Arab, Mandarin); (2) strategi ini terbukti meningkatkan keterampilan menulis; dan (3) penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada efektivitas, tetapi belum banyak mengeksplorasi kualitas hasil tulisan yang dihasilkan. Celah penelitian inilah yang hendak diisi oleh penelitian ini, yakni menjabarkan implementasi *chain writing* berbasis gamifikasi dalam perkuliahan Pendidikan Bahasa Indonesia.

Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks, penerapan strategi *chain writing* berbasis gamifikasi, dan fokus pada penulisan paragraf yang kohesif dan koheren. Dalam penelitian ini, paragraf kohesif dipahami sebagai paragraf yang menggunakan piranti kohesi untuk membangun kepaduan. Rani et al. (2004) membedakan piranti kohesi menjadi leksikal dan gramatikal. Adapun koherensi dimaknai sebagai hubungan makna antarbagiannya. Paragraf yang koheren tidak hanya menunjukkan keterkaitan semantis antarkalimat maupun antarparagraf, tetapi juga selaras dengan makna di luar teks.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mencapai tujuan dan mengolah data. Subjek penelitian adalah mahasiswa pada kelas Pendidikan Bahasa Indonesia. Data penelitian terdiri atas deskripsi pelaksanaan pembelajaran yang dikumpulkan melalui teknik observasi serta paragraf hasil tulisan mahasiswa yang diperoleh melalui

teknik dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model analisis kualitatif alir (*flow model*) sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994). Gambaran proses analisis data penelitian ini disajikan pada bagan berikut.



Gambar 1. Proses Analisis Data Penelitian

Pada tahap reduksi data, terdapat tiga kegiatan utama, yaitu (1) membaca dan mencermati keseluruhan data mentah dari hasil observasi dan dokumentasi, (2) memilah data berdasarkan kategori tertentu, dan (3) mengeliminasi data yang tidak relevan. Selanjutnya, pada tahap penyajian data dilakukan empat kegiatan utama, yakni (1) mengolah data sesuai kategori yang telah ditentukan, (2) menyajikan data hasil observasi dalam bentuk narasi, (3) menyajikan data hasil dokumentasi dalam bentuk bagan, serta (4) menghubungkan hasil olahan data dengan fokus penelitian. Adapun tahap penarikan simpulan mencakup tiga kegiatan, yaitu: (1) mencermati hasil penyajian data, (2) menarik simpulan sementara, serta (3) memeriksa ulang keseluruhan hasil analisis data untuk kemudian menarik simpulan final. Dalam praktiknya, rangkaian kegiatan tersebut berlangsung secara siklis, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup empat aspek, yaitu (1) sintaks pembelajaran menulis paragraf dengan strategi *chain writing* berbasis gamifikasi; (2) kohesi paragraf yang ditulis mahasiswa pada implementasi strategi tersebut; (3) koherensi paragraf yang ditulis mahasiswa; dan (4) persepsi mahasiswa terhadap penerapan strategi *chain writing* berbasis gamifikasi.

Sintaks Pembelajaran Menulis Paragraf dengan Strategi *Chain Writing*

Pembentukan Kelompok dan Pembagian Post-it

Mahasiswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, masing-masing terdiri atas empat orang. Jumlah anggota kelompok ditentukan berdasarkan karakteristik paragraf yang idealnya memuat lebih dari dua kalimat. Setelah kelompok terbentuk, setiap kelompok memperoleh satu lembar *Post-it*. Selanjutnya, anggota kelompok duduk dalam satu baris untuk memudahkan pemindahan kertas *Post-it* pada saat menulis secara

berantai. Formasi kelompok dalam strategi pembelajaran *chain writing* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 2. Formasi Kelompok Pembelajaran dengan Strategi *Chain Writing*

Setelah seluruh anggota kelompok duduk sesuai formasi, dosen menyampaikan aturan pelaksanaan kegiatan menulis. Secara umum, aturan tersebut mencakup tiga hal. Pertama, penulisan paragraf dibatasi oleh waktu. Kedua, setiap anggota kelompok berperan sebagai penulis sehingga wajib menulis. Ketiga, paragraf yang ditulis harus disesuaikan dengan topik, genre, dan pola yang telah ditentukan.

Pemberian Topik dan Genre Paragraf

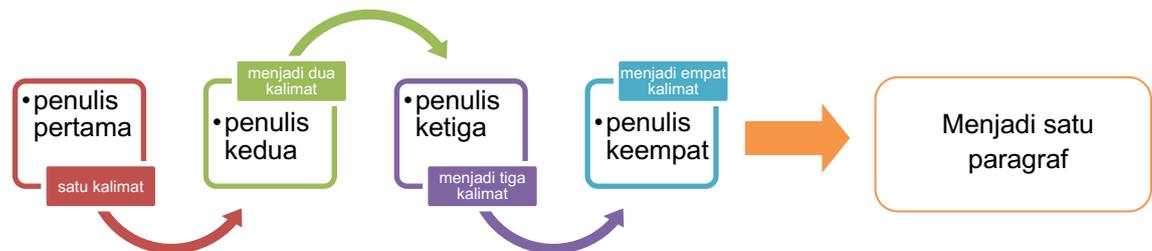
Sebelum kegiatan menulis berantai dimulai, ditetapkan ketentuan topik dan genre paragraf. Penentuan ini merupakan salah satu ciri strategi *chain writing* yang menekankan kaidah penulisan. Penetapan topik melatih mahasiswa berpikir cepat dan cermat, sedangkan penentuan genre dan pola mendorong mereka untuk merancang ide secara sistematis sehingga menghasilkan paragraf yang terstruktur.

Dalam penelitian ini, kegiatan menulis dilaksanakan dalam empat putaran. Pertama, menulis paragraf definisi dengan topik pengenalan kehidupan mahasiswa. Kedua, menulis paragraf argumentasi dengan topik urgensi tindakan responsif terhadap perubahan iklim. Ketiga, menulis paragraf perbandingan dengan topik perkuliahan daring dan luring. Keempat, menulis paragraf klasifikasi dengan topik hal-hal yang membahagiakan selama kuliah pada semester tiga.

Penetapan empat topik tersebut didasarkan pada jumlah penulis atau anggota dalam setiap kelompok *chain writing*. Setelah satu kelompok menghasilkan satu paragraf, mahasiswa melakukan pergantian peran: penulis pertama bergeser menjadi penulis kedua, penulis kedua menjadi penulis ketiga, penulis ketiga menjadi penulis keempat, dan penulis keempat maju sebagai penulis pertama. Pergantian ini berlanjut hingga setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan menjadi penulis pertama.

Penulisan secara Berantai

Setelah topik dan genre atau pola paragraf ditentukan, pewaktu (*timer*) dinyalakan. Mahasiswa yang berperan sebagai penulis pertama menulis satu kalimat, kemudian penulis kedua menambahkan satu kalimat sehingga *Post-it* berisi dua kalimat. Proses ini berlanjut hingga penulis keempat, sehingga satu kelompok menghasilkan empat kalimat. Mekanisme penulisan berantai ini divisualisasikan pada Gambar 2.



Gambar 3. Proses Menulis Paragraf dengan Strategi *Chain Writing*

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, kerja sama dalam proses menulis *chain writing* terletak pada hubungan antarkalimat yang dituliskan oleh setiap penulis. Mahasiswa diberi kebebasan untuk menuliskan kalimat sebelum atau sesudah kalimat yang dibuat oleh penulis sebelumnya. Namun demikian, urutan penulisan pada *Post-it* tetap dilakukan secara bergiliran sesuai formasi anggota kelompok.

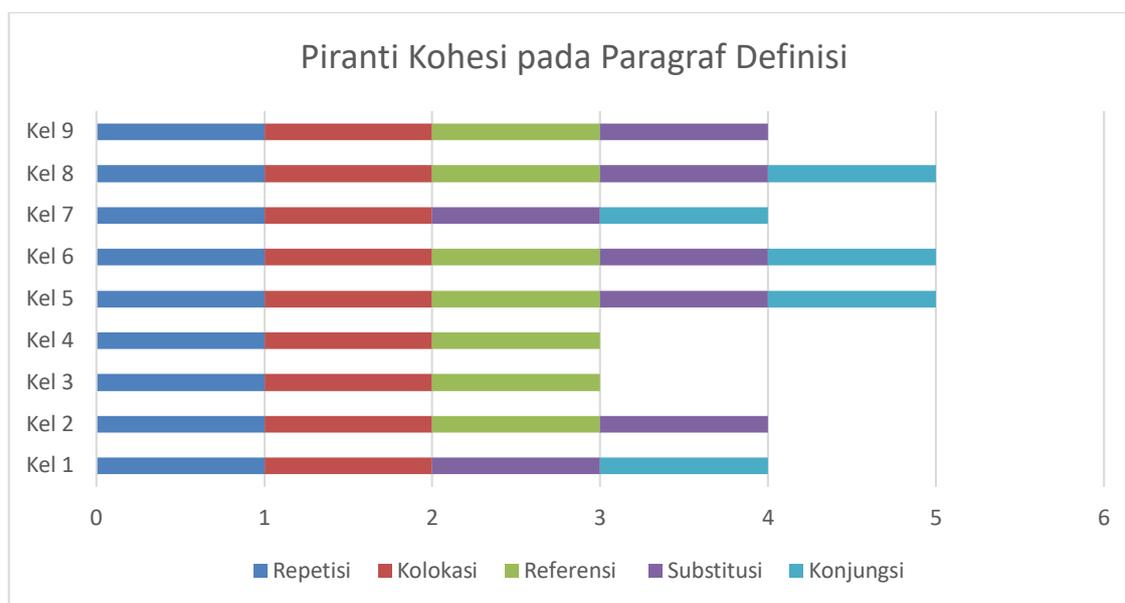
Pemberian Umpan Balik (*Feedback*)

Setelah kelompok menyelesaikan satu paragraf sesuai waktu yang ditentukan, hasil kerja dipotret dan diunggah ke grup perkuliahan. Setiap kelompok kemudian memperoleh umpan balik terkait paragraf yang ditulis, mencakup tiga aspek utama (1) kesesuaian topik, (2) kesesuaian pola atau genre, dan (3) kesinambungan paragraf. Selain itu, umpan balik juga diberikan pada tingkat kalimat. Kalimat yang tidak utuh yakni tidak memiliki subjek dan predikat atau tidak efektif tidak dihitung sebagai kalimat, sehingga dapat mengurangi penilaian (poin) terhadap paragraf. Mekanisme ini menekankan pentingnya pemahaman setiap anggota kelompok mengenai konsep kalimat dan paragraf.

Kohesi Paragraf yang Ditulis Mahasiswa dengan Strategi *Chain writing*

Pada putaran pertama pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *chain writing*, paragraf yang ditulis adalah paragraf definisi. Pada putaran pertama pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *chain writing*, jenis paragraf yang ditulis adalah paragraf definisi dengan topik *Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru (PKKMB)*.

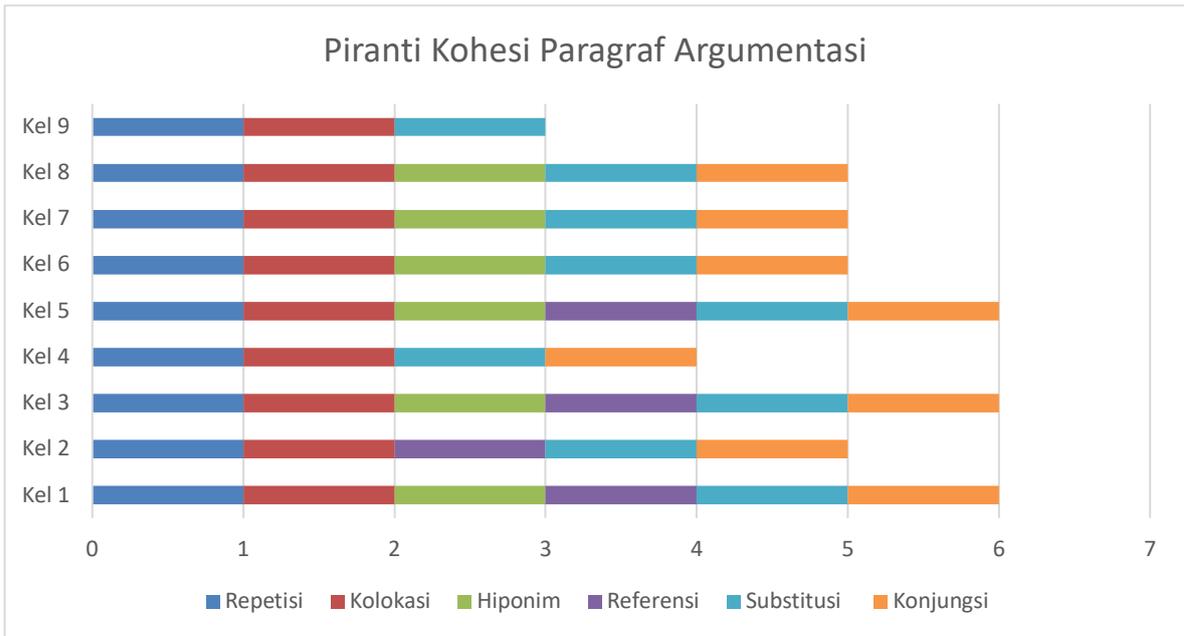
Sebanyak sembilan kelompok berhasil menghasilkan paragraf definisi yang memuat piranti kohesi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Piranti Kohesi dalam Paragraf Definisi karya Mahasiswa

Berdasarkan Gambar 4, seluruh kelompok menggunakan piranti kohesi berupa repetisi dan kolokasi dalam paragraf definisi yang ditulis. Repetisi tampak melalui pengulangan kata kunci, yakni *PKKMB*. Adapun kolokasi terwujud dalam penggunaan kata-kata yang memiliki asosiasi tetap dalam lingkungan yang sama, seperti *mahasiswa*, *universitas*, dan *kampus*.

Selain itu, sebagian besar kelompok juga memanfaatkan piranti kohesi berupa referensi, substitusi, dan konjungsi. Referensi tampak dalam hubungan antara kata dan objek yang dirujuk, misalnya pronominal demonstratif seperti *diadakannya* dan *salah satunya*. Substitusi muncul dalam bentuk penggantian kata dengan kata lain yang memiliki makna setara, seperti *ini*, *itu*, dan *tersebut*. Sementara itu, konjungsi digunakan untuk merangkai ide antarkalimat maupun intrakalimat, misalnya *dan* serta *atau* (intrakalimat), *selain itu* (antarkalimat), serta konjungsi berpasangan seperti *tidak hanya ... tetapi juga*.



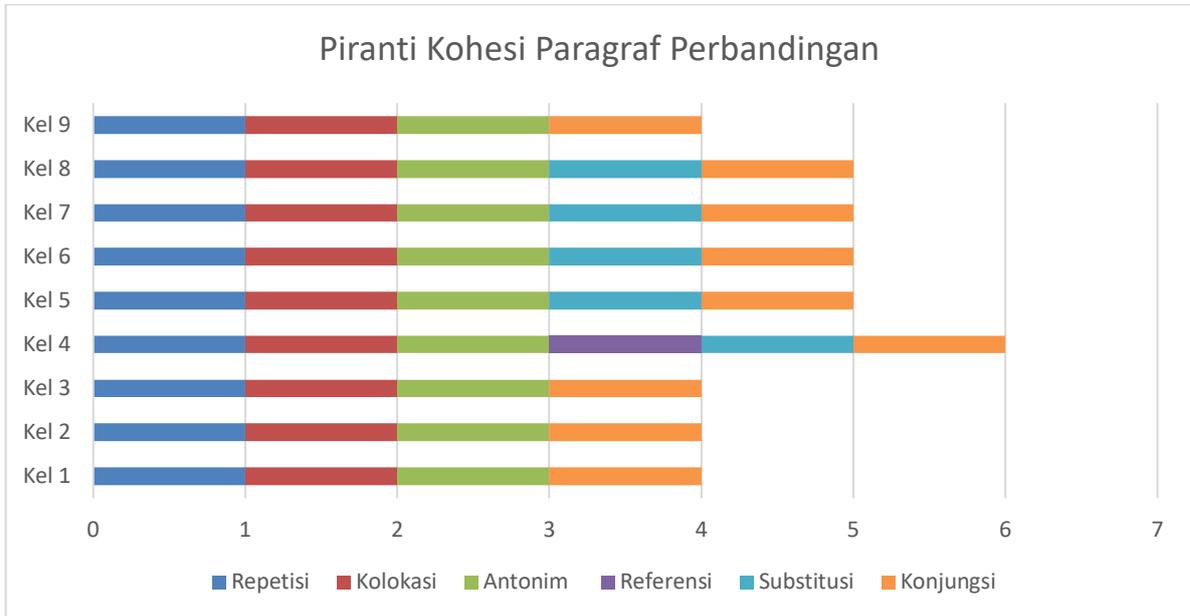
Gambar 5. Piranti Kohesi dalam Paragraf Argumentasi karya Mahasiswa

Berdasarkan Gambar 5, ditemukan tujuh jenis piranti kohesi dalam paragraf yang ditulis mahasiswa pada pembelajaran dengan strategi instruksional *chain writing*. Ketujuh piranti tersebut tidak semuanya hadir dalam setiap paragraf. Empat piranti kohesi yang digunakan secara konsisten dalam seluruh paragraf adalah repetisi, kolokasi, substitusi, dan konjungsi.

Repetisi tampak melalui pengulangan kata kunci yang menjadi pokok bahasan paragraf, yakni *perubahan iklim*. Kolokasi terwujud dalam penggunaan kata yang berada dalam lingkungan atau konteks yang sama dengan kata kunci, misalnya *perubahan iklim ekstrem, kenaikan suhu, polusi, kendaraan bermotor, hawa panas, banjir, penyakit, pengurangan emisi, kekurangan pangan, kerusakan lingkungan, botol plastik, produk sekali pakai, masalah, panas, hujan, emisi gas rumah kaca, dan bencana alam*. Substitusi muncul dalam penggunaan kata yang dapat mewakili makna kata lain, seperti *ini* dan *itu*. Konjungsi digunakan untuk menghubungkan proposisi, baik dalam bentuk konjungsi pasangan (*baik ... maupun*), konjungsi intrakalimat (*dan*), maupun konjungsi antarkalimat (*oleh sebab itu*).

Sementara itu, piranti kohesi yang hanya digunakan oleh sebagian kelompok adalah hiponim, sinonim, dan referensi. Hiponim tampak pada penggunaan kata atau frasa yang merujuk pada kata atau frasa yang lebih umum. Contohnya, *banjir, kekeringan, dan badai* sebagai hiponim dari *bencana alam*, serta *peningkatan suhu global, mencairnya es di kutub, dan naiknya permukaan laut* sebagai hiponim dari *dampak perubahan iklim*. Sinonim hadir melalui penggunaan kata dengan makna serupa, meskipun tidak selalu

identik. Adapun referensi tampak dalam penggunaan kata yang merujuk pada kata lain, misalnya *mereka* dan *kita*.

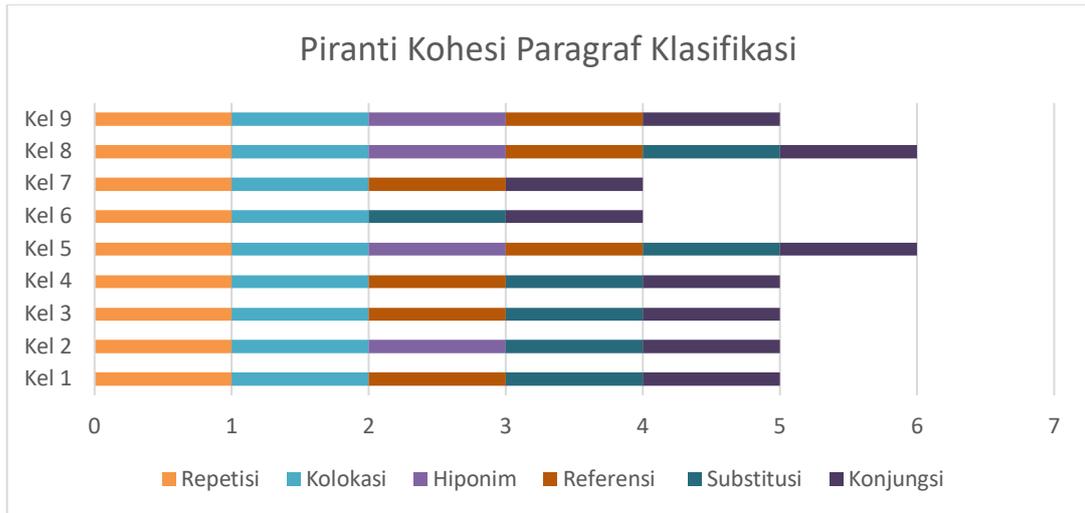


Gambar 6. Piranti Kohesi dalam Paragraf Perbandingan karya Mahasiswa

Gambar 6 menunjukkan bahwa paragraf yang ditulis melalui pembelajaran dengan strategi instruksional *chain writing* memuat berbagai piranti kohesi. Terdapat beberapa piranti kohesi yang digunakan oleh seluruh kelompok mahasiswa, yaitu repetisi, kolokasi, antonim, dan konjungsi.

Pertama, repetisi tampak pada pengulangan kata kunci atau inti bahasan paragraf, yakni *perkuliahan daring* dan *perkuliahan luring*. Kedua, kolokasi terwujud dalam penggunaan kata yang berada dalam lingkungan atau konteks yang sama, seperti *perkuliahan*, *metode pembelajaran*, *lingkungan akademik*, *mahasiswa*, *dosen*, dan *materi*. Ketiga, antonim muncul dalam bentuk kata atau frasa yang berlawanan makna, misalnya *daring–luring*, *kelebihan–kekurangan*, serta *kurang–lebih*. Keempat, konjungsi digunakan untuk menghubungkan proposisi, antara lain: penghubung antarkata (*dan*), penghubung antarklausa yang bertentangan (*tetapi*, *sementara*, *sedangkan*), penghubung antarkalimat (*sementara itu*, *di sisi lain*, *meskipun begitu*), serta penghubung antarklausa yang bermakna sebab-akibat (*maka dari itu*).

Selain itu, berdasarkan Gambar 6 diketahui bahwa sebagian kelompok menggunakan piranti kohesi berupa referensi dan substitusi. Referensi ditemukan dalam penggunaan kata yang merujuk pada objek tertentu, misalnya *ini* atau *mahasiswanya*. Adapun substitusi tampak melalui penggunaan kata yang mewakili makna kata lain, seperti *ini* dan *tersebut*.



Gambar 7. Piranti Kohesi dalam Paragraf Klasifikasi karya Mahasiswa

Gambar 7 memperlihatkan bahwa paragraf yang ditulis mahasiswa melalui pembelajaran dengan strategi instruksional *chain writing* memuat berbagai piranti kohesi. Piranti kohesi yang digunakan oleh seluruh kelompok adalah repetisi, kolokasi, substitusi, dan konjungsi.

Repetisi tampak pada pengulangan kata kunci sesuai topik, yaitu *membahagiakan*, *kuliah*, dan *semester 3*. Kolokasi terwujud dalam penggunaan kata atau frasa yang berhubungan dengan kata kunci, seperti *pembelajaran*, *perkuliahan*, *organisasi*, *kelas*, *teman-teman*, *mahasiswa*, *tugas*, *mata kuliah*, *artikel*, *UKM*, *motivasi*, *kampus*, *dosen*, *menyenangkan*, dan *mengurangi stres*. Substitusi hadir dalam bentuk penggunaan kata yang mewakili makna kata lain, misalnya *ini* dan *tersebut*. Sementara itu, konjungsi digunakan dengan berbagai fungsi: konjungsi koordinatif penambahan (*dan*), konjungsi subordinatif alat (*dengan*), konjungsi antarkalimat yang menyatakan keadaan lain (*selain itu*), konjungsi subordinatif hasil (*sehingga*), konjungsi antarkalimat yang menyatakan akibat (*oleh karena itu*), konjungsi subordinatif sebab (*karena*), konjungsi koordinatif pertentangan (*sedangkan*), serta konjungsi korelatif (*baik ... maupun*).

Selain itu, sebagian besar kelompok mahasiswa juga menggunakan piranti kohesi berupa hiponim dan referensi. Hiponim tampak dalam penggunaan kata atau frasa yang maknanya merupakan bagian dari kata dengan cakupan lebih umum, misalnya *kegiatan lain di luar kampus* sebagai bagian dari *kegiatan informal*, serta *volunteer* dan *UKM* sebagai bagian dari *kegiatan ekstrakurikuler*. Adapun referensi tampak dalam penggunaan kata yang merujuk pada kata sebelumnya, seperti *salah satunya*, *contohnya*, *tersebut*, *kulinernya*, *suasannya*, dan *mereka*.

Koherensi Paragraf yang Ditulis Mahasiswa dengan Strategi *Chain Writing*

Koherensi merupakan hubungan semantis antarbagian wacana. Dalam wacana berupa paragraf, koherensi terwujud melalui hubungan semantis antarkalimat. Selain itu, koherensi juga dapat dibangun melalui hubungan parataksis dan hipotaksis antarkalimat.

Kel	Paragraf Definisi	Paragraf Argumentasi	Paragraf Perbandingan	Paragraf Klasifikasi
1	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar)	Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (koordinatif berupa kontras) Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat) 	Hubungan parataksis (penataan subordinatif dari umum ke khusus)
2	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar)	Hubungan hipotaksis (kondisional dan penambahan)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif yang menyatakan kontras) Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat) 	Hubungan parataksis (penataan koordinatif dalam bentuk klasifikasi dan pemerincian, serta kontras)
3	Hubungan parataksis (penataan subordinatif dari umum ke khusus)	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan sejajar dan penataan subordinatif kontras)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif yang menyatakan kontras) 	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan subordinatif dari umum ke khusus) Hubungan hipotaksis (berupa penambahan)
4	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar)	Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat dan penambahan)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar dan kontras) 	Hubungan koordinatif (klasifikasi dan pemerincian)
5	Hubungan koordinatif (berupa pernyataan-pernyataan sejajar dan pemerincian)	Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa kontras) Hubungan hipotaksis (kondisional) 	Hubungan parataksis koordinatif (pernyataan-pernyataan sejajar dan pemerincian)
6	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar)	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar) Hubungan hipotaksis (kondisional)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif yang menyatakan kontras) 	Hubungan parataksis koordinatif (klasifikasi)
7	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar) Hubungan hipotaksis (penambahan)	Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat dan pengandaian)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa kontras) 	Hubungan hipotaksis (penambahan)
8	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar)	Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa kontras) 	Hubungan parataksis (penataan koordinatif dalam bentuk pemerincian)
9	Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa pernyataan-pernyataan sejajar)	Hubungan hipotaksis (kondisional berupa sebab-akibat)	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (penataan koordinatif berupa kontras) Hubungan hipotaksis (penambahan) 	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan parataksis (berupa pernyataan-pernyataan yang sejajar) Hubungan hipotaksis (penambahan)

Tabel 1. Hubungan Semantis dalam Paragraf yang Ditulis Mahasiswa

Berdasarkan Tabel 1, setiap paragraf yang ditulis mahasiswa melalui pembelajaran dengan strategi *chain writing* memiliki hubungan semantis antarkalimat. Hubungan

semantis tersebut terbagi menjadi dua kategori, yakni parataksis dan hipotaksis. Menurut Rentel (1988), hubungan parataksis dapat terwujud melalui kalimat atau gagasan yang bersifat koordinatif dan subordinatif. Sementara itu, hubungan hipotaksis terbangun melalui kalimat atau ide yang menyatakan hubungan kondisional maupun kelanjutan atau penambahan.

Dalam penelitian ini, hubungan parataksis yang ditemukan terdiri atas dua bentuk, yaitu penataan koordinatif dan penataan subordinatif. Adapun hubungan hipotaksis yang ditemukan berupa pernyataan dengan hubungan kondisional dan penambahan.

Temuan mengenai hubungan semantis antarkalimat pada setiap paragraf menunjukkan bahwa paragraf-paragraf tersebut memiliki koherensi sehingga dapat disebut paragraf yang koheren. Selain itu, penggunaan piranti kohesi dalam setiap paragraf turut memperkuat koherensi. Hal ini disebabkan piranti kohesi juga berperan dalam membangun keterpaduan makna antarkalimat. Lebih jauh, ide-ide dalam paragraf disusun secara logis dan tetap berada dalam konteks serta topik utama, sehingga keseluruhan paragraf yang ditulis mahasiswa memenuhi syarat koherensi.

Persepsi Mahasiswa terhadap Strategi *Chain Writing* Berbasis Gamifikasi



Gambar 8. Persepsi Mahasiswa



Gambar 9. Persepsi Mahasiswa

Gambar 8 dan 9 menunjukkan bahwa strategi *chain writing* dinilai membantu mahasiswa. Sebanyak 48% mahasiswa menyatakan setuju dan 28% menyatakan sangat setuju bahwa strategi ini memperdalam pemahaman mereka tentang konsep paragraf. Selain itu, 35% mahasiswa menyatakan setuju dan 41% sangat setuju bahwa strategi ini membantu meningkatkan keterampilan menulis paragraf. Perspektif mahasiswa yang mendukung hasil survei ini juga dikumpulkan dan disajikan melalui kutipan-kutipan representatif berikut.

“karena membantu saya dalam berpikir secara kritis bagaimana membuat kalimat yang sesuai dengan kaidah kebahasaan dengan meneruskan kalimat yang sudah ada sebelumnya. (Kutipan 1)”
“karena saat menulis dengan cara tersebut kita dipaksa mikir. (Kutipan 2)”
“Bagi saya, strategi pembelajaran seperti ini cocok untuk saya karena memberi ‘pemaksaan’ akan berpikir cepat yang cukup, menjadi mau tidak mau jika sering dilakukan akan membuat kita paham akan suatu materi jika dilakukan cukup sering. (Kutipan 3)”

Berdasarkan Kutipan 1, 2, dan 3, strategi *chain writing* terbukti membantu mahasiswa memperdalam konsep paragraf karena dua alasan utama. Pertama, adanya stimulasi untuk berpikir. Stimulasi ini menuntut mahasiswa tidak hanya memahami definisi paragraf, tetapi juga mampu menerapkan indikator paragraf yang benar sesuai kaidah bahasa. Kedua, keberhasilan penulisan yang sangat bergantung pada pemahaman. Keberhasilan tersebut tercermin dari kualitas paragraf yang dihasilkan. Melalui strategi *chain writing* berbasis gamifikasi, mahasiswa tidak dapat menulis secara asal, melainkan harus mengikuti aturan-aturan tertentu yang menjadi tolok ukur keberhasilan. Dengan demikian, mahasiswa terdorong untuk terus memperdalam pemahaman mereka sejak putaran pertama hingga putaran terakhir.

“Karena merangsang kreatifitas karena terpacu durasi dan respon tim. (Kutipan 4)”
“membantu saya terampil menulis paragraf karena saya jadi lebih terbiasa menyusun kalimat yang saling terhubung secara logis. Setiap kali melanjutkan tulisan, saya harus memastikan ide-ide tetap konsisten, sehingga kemampuan saya dalam membuat paragraf yang runtut dan jelas semakin meningkat. (Kutipan 5)”
“Mungkin karena maksa untuk beradaptasi dengan gaya dan ide penulis, yang memperluas wawasan kreatif. Setiap kontribusi memberikan kesempatan untuk melatih membangun argumen dan menggunakan transisi dengan lebih baik, dan sekaligus juga menerima umpan balik langsung. (Kutipan 6)”

Kutipan 4, 5, dan 6 menunjukkan bahwa strategi *chain writing* berbasis gamifikasi membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan menulis paragraf melalui dua hal. Pertama, stimulus kreativitas. Strategi *chain writing* memacu mahasiswa untuk menghasilkan kalimat yang relevan dengan topik, sehingga mereka harus mengandalkan kreativitas. Kedua, aturan berbasis permainan atau gamifikasi. Elemen waktu, tim, dan umpan balik berperan sebagai aturan permainan yang diadaptasi dalam pembelajaran. Hal ini membuat kegiatan belajar terasa seperti bermain sehingga lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi *chain writing* berbasis gamifikasi merupakan strategi yang andal untuk membantu mahasiswa memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan keterampilan menulis paragraf. Keandalan strategi ini terletak pada sintaks pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan menulis paragraf secara kolaboratif. Strategi ini menuntut mahasiswa menerapkan pemahaman tentang konsep paragraf ke dalam bentuk tulisan. Dengan menitikberatkan pada aspek-aspek penting paragraf—yaitu topik, ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas—strategi ini menguatkan pemahaman sekaligus keterampilan menulis. Aspek-aspek tersebut menjadi komponen penting untuk keberhasilan dalam gamifikasi sehingga

mahasiswa terdorong untuk menerapkannya secara aktif. Elemen permainan dalam gamifikasi juga memacu mahasiswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan inovasi efektif yang berdampak positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan prestasi akademik (Manzano-León dkk., 2021).

Strategi *chain writing* juga mengasah keterampilan menulis paragraf melalui langkah pembelajaran, aturan permainan, dan umpan balik. Langkah pembelajaran berbasis gamifikasi membuat mahasiswa lebih antusias dan bersemangat menulis. Mekanisme penulisan berantai menekankan peran dan tanggung jawab individu sekaligus kekompakan kelompok. Temuan serupa dilaporkan Zhihao & Zhonggen (2022) yang meneliti gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris; gamifikasi terbukti menarik minat sekaligus meningkatkan keterampilan menulis. Persepsi positif mahasiswa pada penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa gamifikasi mendorong keterlibatan dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap tugas menulis (Nilubol & Sitthitikul, 2025). Selain itu, aturan berupa penentuan topik dan batas waktu menulis menuntut mahasiswa untuk berpikir cepat dan cermat. Umpan balik yang diberikan dosen di akhir setiap putaran, beserta skor yang diperoleh kelompok, mendorong mahasiswa untuk terus meningkatkan kualitas tulisannya. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa gamifikasi memberikan ruang belajar yang kontekstual dan menarik (Septiana & Fadhilah, 2024) serta memotivasi mahasiswa untuk aktif berpartisipasi (Holguin-Alvarez dkk., 2025).

Penelitian ini juga mengonfirmasi temuan Nursalam dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penulisan paragraf secara berkelompok dapat meningkatkan motivasi, sikap kritis, dan rasa percaya diri mahasiswa. Sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, strategi *chain writing* terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis dalam berbagai konteks: menulis umum (Farida & Mohammad, 2024), menulis teks eksposisi analitis (Mayasari & Masrurroh, 2024), menulis teks persuasi, menulis cerita pendek (Nuralam dkk., 2024), menulis dalam kelas bahasa Inggris (Puspitasari & Kusumawanti, 2024), hingga menulis teks laporan (Cherlinda, Satria, & Candra, 2024). Perbedaan penelitian ini dengan studi-studi terdahulu adalah fokus pada keandalan strategi *chain writing* dalam menghasilkan paragraf yang berkualitas, dengan gamifikasi sebagai basis pelaksanaannya, sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif.

Hasil analisis kohesi dan koherensi menunjukkan bahwa paragraf-paragraf yang ditulis mahasiswa memiliki kepaduan (kohesi) dan kesatuan (koherensi). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan piranti

kohesi menciptakan keterpaduan bentuk dalam wacana (Efendi dkk., 2023). Setiap paragraf memiliki ide pokok dan kalimat utama yang dijelaskan dengan kalimat penjelas. Hal ini berbeda dengan wacana tulis yang tidak koheren, yang biasanya memuat lebih dari satu ide pokok sehingga gagasannya tidak runtut (Ismail, 2022). Paragraf mahasiswa pada penelitian ini justru tersusun logis dan terstruktur dengan dukungan piranti kohesi dan koherensi.

Piranti kohesi yang dominan ditemukan adalah repetisi dan kolokasi. Keduanya muncul pada semua jenis paragraf (definisi, argumentasi, perbandingan, dan klasifikasi). Hal ini menunjukkan bahwa pengulangan kata kunci dan penggunaan kata-kata yang memiliki hubungan makna merupakan cara yang paling umum digunakan mahasiswa. Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan repetisi sebagai piranti kohesi paling sering digunakan dalam wacana tulis (Anto, Rahman, & Umami, 2021; Sanca, Megawati, & Ikhwati, 2021). Selain itu, setiap jenis paragraf memiliki kecenderungan piranti kohesi tertentu: substitusi dan referensi banyak ditemukan pada paragraf definisi; substitusi dan konjungsi dominan pada paragraf argumentasi; konjungsi dan antonim lebih sering muncul pada paragraf perbandingan; serta konjungsi tetap digunakan pada paragraf klasifikasi.

Koherensi dalam paragraf terwujud melalui hubungan antarkalimat. Pada paragraf definisi, perbandingan, dan klasifikasi, hubungan antarkalimat banyak tersusun secara parataksis. Sementara itu, hubungan hipotaksis lebih dominan muncul pada paragraf argumentasi, meskipun beberapa paragraf memuat keduanya. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa hubungan berupa kontras, rincian, urutan, dan perian dapat membentuk koherensi dalam wacana tulis (Sofyaningrum & Habibah, 2021). Dengan demikian, paragraf-paragraf mahasiswa dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai paragraf yang koheren.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi *chain writing* berbasis gamifikasi merupakan strategi yang andal untuk membantu mahasiswa memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan keterampilan menulis paragraf. Keandalan strategi ini terletak pada sintaks pembelajaran yang relevan dengan praktik menulis paragraf secara kolaboratif, sekaligus menuntut mahasiswa untuk menerapkan konsep paragraf ke dalam bentuk tulisan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa gamifikasi sebagai basis pembelajaran mampu menstimulasi keterampilan berpikir yang cermat, cepat, terstruktur, logis, runtut,

dan kreatif. Oleh karena itu, pengajar pada jenjang menengah maupun tinggi dapat memanfaatkan strategi *chain writing* berbasis gamifikasi untuk pembelajaran menulis dalam berbagai genre dan topik.

Kendati demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mengkaji strategi *chain writing* berbasis gamifikasi dari kualitas tugas mahasiswa. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi implementasi strategi ini secara lebih mendalam, khususnya terkait performa belajar, tingkat fokus dan atensi selama penerapan gamifikasi, serta dampaknya terhadap kompetensi pelajar dalam jangka panjang.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfarizi, S. G., Muti'ah, A., & Widayati, E. S. (2017). The Development of Writing Short Story Teaching Material Based on the Local Wisdom for the Eleventh Grade Students in Situbondo. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4(7).
- Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Ten Years of Gamification-Based Learning: A Bibliometric Analysis and Systematic Review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(07), 188–212.
- Anto, P., Rahman, F., & Umami, S. (2021). Analysis of Lexical and Grammatical Cohesion in Short Stories Nasi Aking untuk Calon Presiden by Manaf Maulana as a Discourse Learning Media. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 144–154. Diambil dari
- Arruzza, E., & Chau, M. (2021). A scoping review of randomised controlled trials to assess the value of gamification in the higher education of health science students. *Journal of Medical Imaging and Radiation Sciences*, 52(1), 137–146.
- Cahyaningtyas, A. N., Riyadi, S., & Kariadi, M. T. (2024). Using Chain Writing Method to Improve the Students' Skills in Writing Descriptive Texts. *Jurnal Vokasia*, 4(1), 1–15.
- Daniel, F., & Taneo, P. N. L. (2019). Analisis Kesulitan Mahasiswa dalam Penyusunan Proposal Penelitian Pendidikan Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(2), 79.
- Dewi, A., Silviany, I. Y., & Pratikno, H. (2023). Kemampuan Bernalar dan Pengembangan Alinea dalam Membuat Wacana Mahasiswa Universitas Islam Bandung. *Jurnal Bastrindo*, 4(2), 136–152.
- Efendi, A. N., Naimah, N., Rizqi, S., Abni, N., Subargo, Y. L., & Kurniawati, E. (2023). Kohesi dan Koherensi pada Berita Kompas.com Berjudul “Jumlah Warga Indonesia Berisiko Terjangkit Corona Capai 700.000 Orang.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 8(1), 1–7. Diambil dari
- Ginga, U. A., & Zakariya, Y. F. (2020). Impact of a Social Constructivist Instructional Strategy on Performance in Algebra with a Focus on Secondary School Students. *Education Research International*, 2020, 1–8.
- Hidayat, R., Asyhar, M., Jafar, S., Musaddat, S., & Murahim. (2023). Penyuluhan Bentuk Kesalahan Berbahasa Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 3(1), 36–48.
- Hidayatullah, & Setiawan, B. (2024). Empowering students' collaborative skills sustainability by utilizing problem-based learning as an instructional strategy in online learning. *Cogent Education*, 11(1).

- Holguin-Alvarez, J., Cruz-Montero, J., Ruiz-Salazar, J., Atoche Wong, R. L., & Merino-Flores, I. (2025). Effects of feedback dynamics and mixed gamification on cognitive underachievement in school. *Contemporary Educational Technology*, 17(1), ep551.
- Ismail, A. (2022). KOHESI DAN KOHERENSI DALAM ARTIKEL ILMIAH POPULER DI MEDIA MASSA. *Jurnal Bilingual*, 11(1).
- Jasmienti, J. (2018). Analisis Kesalahan Penulisan Paragraf dalam Skripsi Mahasiswa IAIN Bukittinggi. *Ta'dib*, 21(1), 51.
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1), 10.
- Latifah, U., & Iling, K. B. (2024). Problematika Retorika Nalar dalam Penulisan Teks Ilmiah Mahasiswa. *PROGRESIF*, 2(2), 1–11.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–14.
- Marganingsih, M., Hasani, A., & Riansi, E. S. (2022). Increasing the Activity and Skills of Writing Hots Negotiating Text Through Audio-Visual Media. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 100–107. Diambil dari
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE.
- Murillo-Zamorano, L. R., López-Sánchez, J. Á., López-Rey, M. J., & Bueno-Muñoz, C. (2023). Gamification in higher education: The ECON+ star battles. *Computers & Education*, 194, 104699.
- Nastiti, A. P., & Yulianti. (2020). Analisis Kesalahan Berbahasa pada Makalah Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Semarang. *ALFABETA Jurnal Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 3(2).
- Nilubol, K., & Sitthitikul, P. (2025). Exploring the Transformative Effects of Gamified Learning on Writing and Metacognition in an EFL University Context: An Account of Blended Learning Landscape. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 18(1), 513–551.
- Nur, S., Nurhadi, N., & Pratiwi, Y. (2023a). MENGAPA SISWA TERKENDALA MENGEKSPOS GAGASAN? (KENDALA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI). *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC)*, 7(1), 361–367.
- Nur, S., Nurhadi, N., & Pratiwi, Y. (2023b). Revolusi Buku Ajar Bermuatan Teks Multimodal Terintegrasi Media: Kurikulum Merdeka. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Nuralam, I., Wikanengsih, & Tri Sudrajat, R. (2024). Application of Chain Writing Method to Improve Short Story Writing Skills in Grade VIII Students of SMP Negeri 16 Cimahi. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 7(2), 81–97.
- Nursalam, M Rais Salim, Israwati Amir, Abd. Rahim, Asia M, Suhartatik, & Sari, N. P. (2023). Digitalisasi Pembelajaran Menulis Paragraf Berbasis Media Padlet pada Kelas Perkuliahan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Pertiwi, A. (2019). Chain Writing Method and Media Picture in English Descriptive Texts Learning. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 2(1).
- Primasari, Y., Puspita Sari, H., & Sutanti, N. (2021). The Chain Writing Method in Learning Writing for Information Technology Faculty Students: The Effectiveness. *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*, 6(2), 49–58.
- Rani, A., Arifin, B., & Martutik, M. (2004). *Analisis Wacana: Sebuah Kajian Bahasa dalam Pemakaian*. Malang: Bayumedia Publishing.

- Rao, K., Torres, C., & Smith, S. J. (2021). Digital Tools and UDL-Based Instructional Strategies to Support Students With Disabilities Online. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 105–112.
- Rentel, E. (1988). Identifying Cohesive Harmony. Dalam J. Green & J. O. Harker (Ed.), *Multiple Perspektif Analysis of Classroom Discourse*. New Jersey: Ablex Publ. Co.
- Rozani, M., Asista, A., & Hartati, L. (2024). Kesalahan Berbahasa Mahasiswa Universitas Bangka Belitung: Studi Kasus Makalah Mahasiswa. *Jurnal Bindo Sastra*, 8(1).
- Rusino, R. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Prosedur melalui Model Pembelajaran Chain Writing di SMP. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 5(1), 6.
- Sa'idah, N. L., Mi'rotin, S., & Agustin, F. R. (2021). Estafet Writing Method to Improve Arabic Writing Skills Outcomes: Experimental Study on Indonesian Middle School Students. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 9(2), 205–214.
- Sanca, F. G., Megawati, E., & Ikhwati, A. (2021). The Cohesion's Elements of Education Articles in Kompasiana. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 118–127.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 239–253.
- Sofyaningrum, R., & Habibah, N. (2021). MEDIA CETAK MENJADI TRENDSETTER BAHASA? KOHESI DAN KOHERENSI. *RUANG KATA: Journal of Language and Literature Studies*, 1(02), 81–96.
- Sukmawaty. (2017). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia pada Skripsi Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Kharisma Makassar. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 10(1).
- William, O., Ngozi, A., & Anthony, U. (2020). Improving Biology Students' Interest and Achievement through Collaborative Instructional Strategy. *Journal of Education, Society and Behavioural Science*, 9–20.
- Wulandari, I., Kurniawan, D., & Sakti, K. F. L. (2021). Efektivitas Metode Chain Writing terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Bahasa Mandarin Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Universitas Negeri Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(7), 922–932.
- Yetti, E., Yufiarti, Syarah, E. S., Pramitasari, M., Suharti, Iasha, V., & Setiawan, B. (2021). The Influence of Dance Instructional Strategy and Teacher's Pedagogy Competence on Classroom Climate. *İlköğretim Online*, 20(1), 642.
- Zhan, Z., He, L., Tong, Y., Liang, X., Guo, S., & Lan, X. (2022). The effectiveness of gamification in programming education: Evidence from a meta-analysis. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100096.
- Zhihao, Z., & Zhonggen, Y. (2022). The Impact of Gamification on the Time-Limited Writing Performance of English Majors. *Education Research International*, 2022.