

PENERAPAN PERMAINAN *GAMES.CO.ID* TERINTEGRASI *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENULIS ANEKDOT SISWA SMA

Teddy Afriansyah

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya
Corresponding email: afriansyahted20@student.ub.ac.id

Received: 25th of July 2023, Accepted: 20th of December 2023, Published: 30th of December 2023

Abstrak

Teknologi yang hingga saat ini semakin canggih perlu diimplementasikan penggunaannya di dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi peserta didik supaya tidak bosan ketika belajar. Namun, problematika di kehidupan nyata terlihat ketika tenaga pengajar yaitu guru masih menggunakan gaya belajar yang monoton, hanya sekedar ceramah panjang yang membuat peserta didik bosan dan mengantuk. Bahkan guru setidaknya perlu adanya inovasi terbaru dari cara gaya mengajarnya yang diiringi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Strategi belajar itu akan diterapkan di dalam salah satu metode yang membuat peserta didik bisa berpikir kritis yaitu *Problem Based Learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan proses penerapan permainan *Games.co.id* terintegrasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran menulis anekdot siswa SMA dan 2) Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa SMA dalam menulis anekdot dengan penerapan permainan *Games.co.id* terintegrasi *Problem Based Learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ilmiah ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang didapat yaitu proses pembelajaran dengan penerapan permainan ular tangga berbasis *Problem Based Learning* berjalan dengan lancar dengan didapat 50% siswa berhasil sampai ke garis finish dari 10 siswa yang mengikuti permainan ular tangga tersebut. Lalu, hasil belajar siswa berupa tes menulis serta mempresentasikan hasil anekdot telah mendapatkan beragam nilai yang diperoleh, mulai dari nilai yang bagus hingga nilai yang terbilang cukup dan tidak kurang. Terakhir, permainan ular tangga berbasis *Problem Based Learning* ini dapat melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis anekdot dengan sangat terampil dan kreatif.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, ular tangga, anekdot.

Abstract

Technologies that to date need to be implemented in learning activities to increase the motivation of learners not to get bored when learning. However, the problems in real life are evident when a teacher might still use monotonous learning styles, just long speeches that make learners bored and sleepy. Even teachers need at least a new innovation in their teaching methods accompanied by advancing technological developments. That learning strategy will be applied in one of the methods that enable learners to think critically is Problem Based Learning. The purpose of this study is 1) describe the process of application of Games.co.id integrated problem of based learning Problem Based Learning on the anecdote of high school students and 2) described the increase in high school students' creativity in writing anecdotes with the application of games.co. integrated id of the Problem Based Learning. The method used in scientific research is qualitative. Research results from the learning process with the application of the game of snakes and ladders Based Learning Problems running smoothly with 50% of students successfully completed to the finish line of 10 students who followed the snakes and ladders. Students' studies of writing tests and presenting anecdotes have then earned a variety of values obtained, ranging from good grades to good grades and nothing less. Finally, this snakes and ladders based on Problems Based Learning can train students to improve anecdote writing skills very skillfully and skillfully.

Keywords: *Problem Based Learning, snake ladder, anecdote.*

Copyright © 2023 Teddy Afriansyah



PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah kata yang cukup tidak lazim bagi seluruh masyarakat tanpa terkecuali. Bagi siswa, kata “belajar” adalah kata yang tidak asing lagi. Memang, itu adalah bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan belajar mereka di lembaga pendidikan formal. “Kegiatan belajar mereka berlangsung kapan saja sesuai keinginan” (Affandi et al, 2013:1). Bisa sederhananya bahwa belajar adalah interaksi sadar antara pendidik dan peserta didik, yang direncanakan baik di dalam maupun di luar kelas untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, di luar kelas untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar merupakan kondisi yang memang sengaja untuk terjadi dalam kehidupan. Ini adalah guru atau tutor yang menciptakannya untuk mengajar murid atau siswa. Tidak lagi menjadi pusat guru tetapi menjadi pusat siswa sehingga proses 4 model dan metode pembelajaran di sekolah belajar mengajar berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. “Dalam penelitian ini pembelajaran hanya terjadi dengan guru (teacher centered) sebagai sumber belajar, dan tidak berpusat pada siswa (student center) sehingga guru mendominasi proses pembelajaran berdasarkan kelas sedangkan siswa hanya pasif” (Affandi et al, 2013:3-4). Maka dari itu guru hanya menjadi fasilitator sebagai upaya dalam menumbuhkembangkan semangat peserta didik untuk belajar menggapai cita-citanya. Model dan metode pembelajaran yang sebenarnya sudah dirancang jauh-jauh hari harus juga menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang hingga saat ini sudah canggih, mulai dari handphone, laptop, dan perangkat lainnya. Hal itu juga perlu disesuaikan dengan pemahaman awal peserta didik mengenai pengoperasian perangkat-perangkat itu. Peserta didik perlu memahaminya supaya proses belajar semakin efisien dan efektif guna meningkatkan motivasi peserta didik juga agar tidak bosan dengan metode yang jadul dan kurang sesuai dengan perkembangan zaman yang canggih ini.

Berbicara mengenai teknologi yang canggih ternyata tidak hanya berpengaruh kepada kehidupan peserta didik itu sendiri, melainkan tenaga pengajar, khususnya guru juga perlu mengimplementasikan teknologi yang berkembang ini di dalam proses pembelajaran. Namun, ekspektasi dengan realita di lapangan jauh berbeda, dimana guru selalu menggunakan metode yang kurang efektif dan jadul, seperti metode menerangkan/ceramah di depan kelas secara lama dan pastinya membuat peserta didik merasa bosan hingga mengantuk. Maka dari itu guru perlu menerapkan inovasi terbaru supaya proses pembelajaran berjalan aman dan lancar tanpa adanya keluhan dari para peserta didik setelah usai pembelajaran. Maka dari itu guru perlu melakukan sebuah pendekatan dengan sedikit memberikan perubahan dalam pembelajarannya yaitu dengan memberikan permainan berbasis website untuk pembelajaran menulis anekdot untuk siswa SMA.

Menulis adalah kegiatan menuangkan ide atau gagasan ke dalam lembaran atau bahan kosong berupa kertas, buku, dan lain-lain, guna menghasilkan pemikiran dan keinginan, khususnya pada diri siswa (Sardila, 2015:111). Keterampilan menulis tidak dapat diperoleh secara alami, tetapi harus melalui proses belajar mengajar. Kegiatan menulis merupakan salah satu kegiatan yang sifatnya berkelanjutan, karena pembelajaran juga harus dilakukan secara terus menerus dari sekolah dasar dan seterusnya. Fakta ini mendasari gagasan bahwa menulis adalah keterampilan dasar sebagai kemauan untuk menulis ke tingkat berikutnya. Dari sudut pandang dasar pentingnya penguasaan keterampilan menulis tersebut, maka dalam proses belajar menulis perlu mendapatkan perhatian dari guru itu sendiri. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang berguna sebagai media berkomunikasi secara tidak langsung dan aktivitas ekspresif, sehingga penulis dapat memanfaatkan kemampuan menggunakan tata bahasa, struktur bahasa, dan kosa kata. “Tujuan menulis adalah untuk menyampaikan pesan kepada pembaca” (Saputra, 2016:2-3). Dalam hal ini adalah teks anekdot yaitu teks yang mengandung unsur humor dan dapat membuat pembaca tertawa dari atas ke bawah. Teks ini tidak memiliki surat perintah, hanya digunakan untuk hiburan dan tidak ada bagian yang rusak dapat melatih daya ingat anda agar tidak menjadi pikun dan menyegarkan pikiran anda karena unsur anekdot yang menyenangkan dan membuat anda tertawa setiap membacanya.

Alasan saya melakukan penelitian tersebut yaitu 1). Siswa-siswi masih banyak yang belum paham menemukan ide dalam menulis anekdot secara mudah. Mereka masih dibingungkan dengan pemikiran-pemikiran yang terlalu abstrak sehingga hal itu mempengaruhi kinerja otak untuk menciptakan sebuah ide tanpa memerlukan waktu lama. 2). Jika hanya menerima materi dan kemudian dipraktekkan, hal itu membuat siswa-siswi hanya sedikit saja yang bisa diserap dan hanya kira-kira 3% dari seluruh jumlah siswa di kelas, karena kembali ke poin alasan pertama tadi, maka diciptakanlah sebuah games sebagai pendukung siswa dalam berpikir secara terbuka dan jernih. 3). Karena yang namanya *Problem Based Learning* itu dirasa di zaman sekarang cukup memerlukan berpikir kritis, maka perlu dilakukan secara berkelompok supaya pemikirannya terbagi dan terarah dan tidak berpusat pada satu solusi saja. 4). Dengan adanya kreativitas siswa dalam menulis anekdot, maka permainannya juga harus kreatif. Dengan memvariasikan objek dalam permainan yang semula menggunakan ular dan dadu sebagai objeknya, diganti dengan action figure bernama LEGO dengan dadu bermata 6. Hal itu sangat menarik dan pastinya membuat siswa-siswi tidak bosan apabila belajar sambil bermain.

Teori utama yang relevan dengan penelitian saya yaitu mengenai teori *Problem Based Learning* dengan media permainan berupa ular tangga berbentuk LEGO. *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran dengan berbasis masalah sekitar sebagai konteks

utama siswa-siswi untuk memperoleh keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep penting dari materi atau topik kursus. Landasan teori PBL adalah *collaborationism*, suatu pandangan yang berpendapat bahwa siswa bisa membangun pengetahuan dengan mengkonstruksi penalaran dari semua pengetahuan yang telah mereka miliki dan apapun yang diperoleh melalui interaksi di antara mereka. “Menurut konstruktivisme, manusia tidak dapat memahami melalui segala sesuatu yang mereka bangun untuk diri mereka sendiri” (Lidinillah, 2013:1).

Selain itu, untuk mendukung adanya *Problem Based Learning* ini dengan menggunakan media permainan bernama “Ular Tangga”, namun objeknya disini sebagai upaya kreativitas guru dalam pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi yang semakin canggih. Ular tangga sederhananya adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan ular sebagai objeknya. Cara mainnya sangat mudah. Pemain hanya perlu melempar dadu dan kemudian ketika mata dadu angkanya muncul, maka disitulah pemain segera menggerakkan ular mainan tersebut sesuai jumlah dadu yang dilempar. Begitu seterusnya hingga bisa mencapai garis finish dan memenangkan permainan ular tangga sederhana ini.

Selain teori tentang *Problem Based Learning*, yang menjadi teori lainnya dan penting untuk diketahui yaitu mengenai teks anekdot itu sendiri. Teks anekdot adalah jenis teks yang terbilang menarik karena menceritakan kisah-kisah lucu dan mengesankan, biasanya tentang orang-orang penting atau terkenal dan berdasarkan peristiwa nyata (Kemendikbud, 2014 dalam Apriani, 2019:116).

Teks anekdot secara umum terdiri atas 5 struktur, yaitu 1) Abstrak yaitu bagian di awal paragraf yang berfungsi untuk menguraikan isi teks anekdot. 2) Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal cerita atau konteks bagaimana peristiwa itu terjadi. 3) Krisis yaitu bagian dimana hal-hal atau masalah yang unik atau tidak biasa terjadi pada penulis atau tokoh di dalamnya. 4) Reaksi adalah bagian dari seorang penulis atau orang yang menulis memecahkan masalah yang muncul. 5) Koda merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan mengenai peristiwa yang sedang dibahas atau biasa berisi pesan yang ingin disampaikan di dalam cerita anekdot (Indriani et al., 2015:2).

Penelitian terdahulu pada tahun 2019 pernah dijumpai sebuah artikel berjudul “Meningkatkan Kreativitas Menulis Teks Anekdot Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*” yang dibuat oleh Neni Mariam Apriani. Di dalam artikelnya menjelaskan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas

menulis teks anekdot yang dilihat dari hasil nilai sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* serta setelah menggunakan model *Problem Based Learning* ini.

Dibanding dengan penelitian saya yang dilakukan saat ini, adanya gap yang cukup berbeda dari segi media pembelajarannya. Di dalam artikel terdahulu hanya menjadikan model *Problem Based Learning* sebagai patokan yang digunakan ketika sebelum dan sesudah pembelajaran teks anekdot. Sedangkan dalam penelitian kali ini, saya mencoba hal baru dengan menambahkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga LEGO di website *Games.co.id* sebagai pemantik awal dalam membuat sebuah tulisan anekdot yang menarik. Selain itu, dalam penelitian saya juga mengaitkan adanya unsur pengembangan ide yang berfungsi supaya ketika menulis teks anekdot terutama menjadi mudah dan tidak kesulitan dalam merangkai kata demi kata yang akan ditulis. Dari sini sudah bisa terlihat perbedaan yang cukup signifikan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saya saat ini dalam harapan agar proses pembelajaran bahasa Indonesia menjadi variatif, interaktif, dan juga menemui banyak pembaruan model serta media pembelajaran agar nantinya bisa meningkatkan kemampuan dalam menulis teks anekdot.

Disini saya simpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan proses penerapan permainan *Games.co.id* terintegrasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran menulis anekdot siswa SMA dan 2) Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa SMA dalam menulis anekdot dengan penerapan permainan *Games.co.id* terintegrasi *Problem Based Learning*.

METODE

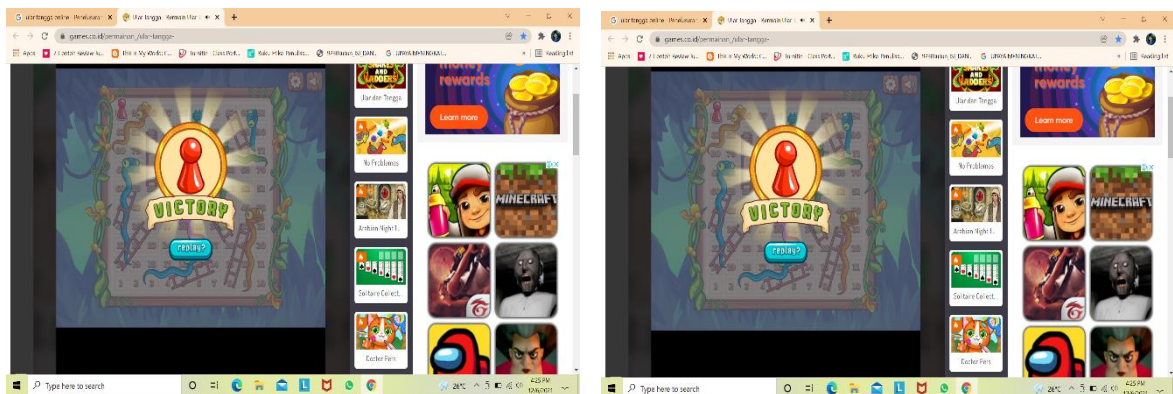
Metode yang digunakan dalam penelitian ilmiah ini adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ilmiah ini adalah siswa kelas X MIPA 3 SMA Islam Kota Malang. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif berupa proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga online dan hasil belajar siswa-siswi SMA Islam Kota Malang yang diterapkan ke dalam menulis teks anekdot berupa nilai tes serta penilaian presentasi. Metode pemilihan sampel diambil dengan metode acak (*ramble sampling*) berupa pengambilan siswa kelas X MIPA 3 SMA Islam Kota Malang sebanyak 10 siswa yang diambil dari total 30 siswa kelas X MIPA 3. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu penerapan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), kisi-kisi menulis teks anekdot, dan rubrik penilaian menulis anekdot. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan pedoman RPP dalam menerapkan media permainan ular tangga berbasis *Problem Based Learning* dalam pemantik memunculkan ide dengan mudah, kisi-kisi tes agar bisa memahami teknis pelaksanaan tes dan rubrik penilaian menulis anekdot yang digunakan

oleh peneliti dalam menilai hasil pekerjaan menulis anekdot siswa SMA Islam Kota Malang. Teknik analisis data yang digunakan ada tiga tahapan, yaitu:

1. Pengurutan data yang sesuai dengan urutan rumusan masalah dalam penelitian, yaitu mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga LEGO dengan model *Problem Based Learning* sebagai pemantik dalam memunculkan ide menulis serta bagaimana hasil belajar siswa berupa tes menulis anekdot setelah menerapkan permainan ular tangga ini.
2. Penyajian data yaitu dilakukan dengan mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga LEGO dengan model *Problem Based Learning* serta hasil nilai siswa-siswi dalam menulis teks anekdot setelah diterapkannya permainan ular tangga tersebut.
3. Penarikan kesimpulan dilakukan memudahkan penelitian dalam mengetahui hasil penelitian yang berupa respon peneliti terhadap proses pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga ini terhadap kemampuan menulis teks anekdot di SMA Islam Kota Malang serta tindakan selanjutnya setelah siswa-siswi mendapatkan hasil tes menulis anekdot dalam penerapan permainan ular tangga online tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mendeskripsikan Proses Penerapan Permainan Ular Tangga LEGO di Games.co.id Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdot.



Gambar 1 dan 2. Permainan Ular Tangga di Website Games.co.id

Tabel 1. Nama Siswa-Siswi Kelas X MIPA 3 SMA Islam Kota Malang yang Bermain Ular Tangga LEGO di *Games.co.id* Dalam Pembelajaran Menulis Anekdote

Nama Siswa	Kelas	Keterangan Bermain
Dina Alviona	X MIPA 3	Menang
Athailah Calista	X MIPA 3	Menang
Aulia Hikma Ayu	X MIPA 3	Menang
Chelsy Vanayla	X MIPA 3	Menang
Nadiya Ayu Rachma Sari	X MIPA 3	Menang
Salsabila Giolijan	X MIPA 3	Kalah
Prastiawan H.	X MIPA 3	Kalah
Paundra Hafiz	X MIPA 3	Kalah
M. Ahdi Furqon	X MIPA 3	Kalah
Mas Yusuf Sudrajat	X MIPA 3	Kalah

Proses pembelajaran dengan permainan ular tangga LEGO *Games.co.id* dalam pembelajaran teks anekdot ini berjalan lancar meskipun ada beberapa anak yang sulit mengakses game nya karena terkendala oleh sinyal dan lain-lain. Namun, disini yang ditekankan adalah prosesnya, yaitu siswa-siswi dengan sampel yaitu 10 orang anak mampu menyelesaikan permainan ular tangga itu dengan baik dan sesuai dengan aturan bermain. Ada beberapa siswa-siswi yang memenangkan permainannya yaitu 5 dari 10 orang memenangkan permainannya dan sisanya belum memenangkan permainan tersebut. Siswa yang berhasil menang, telah mendapatkan ide dengan mudah berkat bantuan clue dalam setiap bermain ketika mencapai garis finish.

Penerapan permainan ular tangga di dalam website *Games.co.id* dengan prosedur dimulai dari melempar dadu, kemudian menjalankan pion berupa bentuk LEGO, begitu seterusnya hingga mencapai garis finish sekaligus memenangkan permainan ini dan mendapatkan hasil berupa clue ide yang nantinya dikembangkan dalam menulis anekdot. Permainan ini membuat siswa lebih interaktif dan terlihat sangatlah seru ketika memainkannya. Dengan adanya model pembelajaran yang unik dan menyenangkan sehingga membuat siswa-siswi semakin giat dalam belajar meskipun model pembelajarannya berupa games seperti ular tangga ini karena tidak menutup kemungkinan jika model pembelajaran tidak selalu yang

berbau video atau audio visual, yang terpenting sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selaras dengan pernyataan bahwa Model pembelajaran yaitu suatu rencana yang tersusun secara sistematis dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusman, 2010 dalam Tampubolon, 2015:7). Mulai dari menjalankan, mendahului pion lawan, hingga menuju garis finish semua siswa lebih cakap dan tanggap dalam memainkan permainan ini.

Hal ini dapat membantu dalam menemukan ide serta mengembangkan ide menulis dengan mudah namun perlu setidaknya memenangkan permainannya hingga usai. Disini siswa-siswi dengan mudahnya mengakses sekaligus memainkannya hingga tuntas dan beberapa siswa ada yang hingga memenangkannya dengan baik dan ada juga yang belum menang. Bagi yang belum memenangkannya, tetap bisa menulis anekdot namun tidak semudah yang bisa memenangkan dan sekaligus mendapat clue ketika sudah sampai di garis finish. Hal ini menjadi sebuah pegangan dalam menemukan ide secara mudah serta siswa-siswi diharapkan mampu mengembangkan ide yang didapat dengan berpikir kreatif sehingga menjadi sebuah judul tulisan anekdot. Tidak hanya berpikir kreatif yang dikembangkan, namun juga keterampilan dalam menulis anekdot juga memerlukan menulis kreatif supaya hasil tulisan menjadi maksimal dan bernilai di kalangan masyarakat. Pernyataan lain menyebutkan bahwa pembelajaran masa kini perlu diarahkan dengan model aplikatif, yaitu dalam bentuk melatih kegiatan siswa dalam menulis kreatif. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk berani mencoba dan akhirnya memiliki kemampuan dan menjadi terbiasa menulis kreatif. Pembelajaran menulis kreatif dapat tercapai secara maksimal dengan cara melakukan kegiatan menulis kreatif secara terbimbing dan berkesinambungan. (Lestari, 2015:5). Disamping itu, guru sebagai fasilitator selalu memberikan arahan serta pendampingan dalam mengembangkan ide yang ingin digagas siswa dengan harapan ide yang digagas seketika menarik nantinya untuk dituangkan menjadi sebuah tulisan anekdot utuh yang menarik. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa Berpikir kreatif yaitu proses berpikir secara unik yang melibatkan unsur-unsur salah satunya yaitu fleksibilitas. Oleh karena itu, siswa perlu diarahkan dan dibimbing setiap saat agar kemampuan berpikir kreatifnya semakin halus, lancar, dan terjaga (Razik, Torrance (Filsaime, 2008 dalam Tampubolon, 2015:7).

Mendeskripsikan Hasil Belajar Siswa Menulis Teks Anekdote.

Hasil belajar siswa setelah menerapkan permainan ular tangga LEGO ketika diimplementasikan ke dalam sebuah tulisan anekdot diambil dari nilai tes menulis siswa-siswi SMA Islam Kota Malang serta nilai presentasi dalam menjelaskan isi anekdot yang telah dibuat.

Tabel 2. Nilai Siswa Kelas X MIPA 3 SMA Islam Kota Malang Menulis dan Mempresentasikan Hasil Anekdot

Nama Siswa	Nilai Tes Tulis	Nilai Tes Lisan	Rata-Rata
		(Presentasi)	
Dina Alviona	87,5	80	83,75
Athaillah Calista	80	85	82,5
Aulia Hikma Ayu	80	80	80
Chelsy Vanayla	80	85	82,5
Nadiya Ayu Rachma Sari	80	85	82,5
Salsabila Giolijan	75	80	77,5
Prastiawan H.	72,5	75	73,75
Paundra Hafiz	75	75	75
M. Ahdi Furqon	70	75	72,5
Mas Yusuf Sudrajat	72,5	75	73,75

Pada tabel di atas menunjukkan hasil belajar siswa SMA Islam Kota Malang yang diimplementasikan ke dalam bentuk penilaian menulis anekdot serta presentasi dalam menjelaskan isi anekdot yang dibuat. Nilai yang diperoleh sangat menggambarkan betapa ragamnya kemampuan seseorang, apalagi siswa-siswi dalam mengerjakan sesuatu hal yang perlu memunculkan ide yang banyak orang masih menganggap itu hal yang sulit. Namun, dengan melihat nilai di atas bisa tergambar bahwa Sebagian besar siswa-siswi sudah bisa menghasilkan refleksi belajar dengan baik.

Data pertama yaitu atas nama Dina Alviona, siswi kelas X MIPA 3 yang berhasil dahulu dalam memainkan permainan sekaligus memenangkan permainan ular tangga tersebut. Dalam penerapannya, Dina memainkannya dengan lancar tanpa ada kendala sedikit pun dari sinyal dan hal lainnya. Dalam implementasinya ketika menulis teks anekdot berjudul “Kaos Tahanan KPK” memperlihatkan teks yang cukup membuat tertawa. Maka hasil yang didapat yaitu perolehan nilai menulis anekdot dengan nilai 87.5 serta keterampilan dalam mempresentasikan hasil tulisannya dengan nilai 80. Maka, rata-rata yang didapat yaitu 83,75.

Data kedua yaitu atas nama Salsabila Giolijan, siswi kelas X MIPA 3 yang juga berhasil memainkan permainannya, namun tidak bisa memenangkan permainan tersebut. Dalam

penerapannya, Salsabila ini cukup lancar memainkannya namun pada saat itu anak ini tidak beruntung untuk bisa menang. Kemudian dalam implementasinya ketika menulis anekdot berjudul “Kursi Yang Membuat Lupa” memperlihatkan teks yang lumayan mengandung kelucuan, namun karena ada beberapa aspek penilaian lainnya yang juga penting membuat Salsabila ini mendapat hasil yang kurang sempurna. Hasil yang didapat yaitu perolehan nilai menulis anekdot dengan nilai 75 serta keterampilan dalam mempresentasikan hasil tulisan dengan nilai 80. Maka didapat rata-rata nilai yaitu 77.5.

Data ketiga yaitu atas nama Athaillah Calista, siswi kelas X MIPA 3 yang berhasil dalam memainkan permainan ular tangga ini sekaligus memenangkan permainannya. Dalam penerapannya, sama halnya dengan siswa-siswi lainnya, Atha ini juga lancar dalam memainkannya. Lalu, dalam implementasinya ketika menulis teks anekdot berjudul “Abang Tukang Roti” memperlihatkan isi keseluruhan dengan baik dan cukup membuat tertawa. Perolehan nilai untuk Athaillah ini dengan nilai menulis anekdot yaitu 80 serta keterampilan dalam mempresentasikan tulisan anekdot dengan nilai 85. Maka didapat rata-rata nilai yaitu 82.5.

Data keempat atas nama Aulia Hikma Ayu, siswi kelas X MIPA 3 yang juga berhasil menyelesaikan permainan ular tangga ini dengan mendapat kemenangan setelah mencapai garis finish dengan baik. Dalam penerapannya, Aulia juga lancar dalam memainkannya tanpa ada hambatan sedikit pun. Dalam implementasi ketika menulis teks anekdot berjudul “Merusak Generasi Bangsa” memperlihatkan isi yang bisa membuat para pembaca merasa terperangah dan terheran-heran. Bisa juga membuat tertawa. Perolehan nilai Aulia dengan nilai menulis anekdot yaitu 80 serta keterampilan dalam mempresentasikan hasil tulisan dengan nilai 80 juga. Maka rata-rata nilai yang didapat yaitu 80.

Data kelima atas nama Paundra Hafiz, siswa kelas X MIPA 3 yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga LEGO ini dengan baik, namun anak ini tidak bisa mencapai garis finish dengan baik. Dalam penerapan permainan ini, Paundra merasa lancar dalam memainkan permainan ular tangga ini, hanya saja tidak bisa mencapai garis finish seperti yang diharapkan karena sulitnya pihak lawan sehingga untuk mendahuluinya sulit. Dalam implementasi ketika menulis anekdot berjudul “Pekerjaan Yang Diimpikan” memperlihatkan keseluruhan isi teks dengan baik, hanya saja terdapat pemilihan kata (diksi) yang kurang sesuai dan seakan-akan terlihat seperti pengulangan kata sehingga hasil tulisannya masih kurang memuaskan. Perolehan nilai yang didapat Paundra dengan nilai menulis teks anekdot yaitu 75 serta keterampilan dalam mempresentasikan hasil tulisan anekdot dengan nilai 75 juga. Maka rata-rata yang didapatkan yaitu 75.

Data keenam atas nama Chelsy Vanayla, siswi kelas X MIPA 3 berhasil menyelesaikan permainan ular tangga ini sekaligus memenangkannya dengan baik. Dalam penerapan permainan ini, Chelsy dengan lancar bisa menyelesaikan permainan ini hingga mencapai garis finish tanpa terkendala apapun. Dalam implementasi ketika menulis teks anekdot berjudul “Matematika” memperlihatkan isi dari cerita dengan baik dan cukup membuat tertawa, apalagi yang membacanya. Perolehan nilai yang didapat dengan nilai menulis anekdot mendapat nilai 80 serta keterampilan dalam presentasi hasil tulisan dengan nilai 85. Maka rata-rata yang didapat yaitu 82.5.

Data ketujuh atas nama Prastiawan, siswi kelas X MIPA 3 yang juga berhasil menyelesaikan permainan ular tangga ini dengan baik, hanya saja tidak bisa mencapai garis finish sehingga tidak bisa menjadi pemenang dalam permainan ini. Dalam penerapan permainan ular tangga ini, Prastiawan merasa lancar dalam memainkannya, hanya saja kembali lagi kepada pihak lawan yang sulit serta sering mendapat pijakan tepat di atas mulut ular yang mengakibatkan pemain turun mengikuti arah ekor itu hingga ke pijakan yang jauh. Dalam implementasi di dalam menulis teks anekdot berjudul “Sekolah Bertarif Internasional” memperlihatkan keseluruhan isi secara umum sudah bagus, hanya saja terdapat beberapa kata atau kalimat dengan penggunaan ejaan yang kurang sesuai serta pemilihan kata di dalam kalimat juga kurang tepat. Maka dari itu, perolehan nilai yang didapat dengan nilai menulis anekdot yaitu 72.5 serta keterampilan dalam mempresentasikan hasil tulisan anekdot dengan nilai 75. Maka rata-rata yang diperoleh yaitu 73.75.

Data kedelapan atas nama Nadiya Ayu Rachma Sari, siswi kelas X MIPA 3 yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga ini dengan baik sekaligus memenangkan permainan ini dengan rasa bahagia. Dalam penerapan permainan tersebut, Nadiya bisa menyelesaikannya dengan baik meskipun beberapa kali berkompetisi dengan pihak lawan, namun pada akhirnya bisa diselesaikan dengan kemenangan. Dalam implementasi ketika menulis anekdot berjudul “Tandanya Orang Pintar” memperlihatkan isi teks dengan baik serta bisa membuat tertawa. Perolehan nilai yang didapat dengan nilai menulis teks anekdot yaitu 80 serta keterampilan dalam mempresentasikan tulisan anekdot dengan nilai 85. Maka rata-rata yang didapat yaitu 82.5.

Data kesembilan atas nama M. Ahdi Furqon, siswa kelas X MIPA 3 yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga ini dengan baik. Namun sayangnya Ahdi tidak bisa memenangkannya dengan baik karena terkalahkan oleh pesaing di pihak lawan. Ketika dalam penerapan permainan ini, Ahdi merasa lancar ketika memainkannya hanya saja sulit untuk mendahului pihak lawan serta sulit untuk mencapai garis finish, maka hasil akhirnya anak ini

tidak bisa memenangkan dengan baik. Dalam implementasi ketika menulis teks anekdot berjudul “Ingin Sekolah” memperlihatkan isi yang cukup baik, hanya saja ada beberapa aspek penilaian seperti penggunaan ejaan yang disana masih ada kekeliruan dan kurang tepat serta pemilihan diksi yang kurang pas membuat hasilnya kurang memuaskan. Perolehan nilai yang didapat dengan nilai menulis anekdot yaitu 70 serta keterampilan dalam mempresentasikan hasil tulisan dengan nilai 75. Maka rata-rata yang didapat yaitu 72.5.

Data terakhir yaitu atas nama Mas Yusuf Sudrajat, siswa kelas X MIPA 3 yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga ini dengan baik, namun tidak bisa mendapat kemenangan karena pihak lawan yang cukup sulit untuk didahului. Dalam penerapan permainan ini, Yusuf merasa lancar dalam memainkannya, hanya saja tidak bisa mencapai garis finish karena pihak lawan yang sulit untuk dikalahkan serta juga sering mendapat pijakan tepat di atas mulut ular yang membuat pemain harus turun ke posisi ular itu menjulurkan ekornya. Dalam implementasi ketika menulis teks anekdot berjudul “Pak Seragam” memperlihatkan isi keseluruhan cerita secara umum baik, hanya saja ada pemilihan kata yang kurang sesuai peletakannya serta ada beberapa kalimat atau kata yang tidak sesuai ejaan atau kesalahan dalam penulisan (typo). Perolehan nilai Yusuf ini dengan nilai menulis anekdot yaitu 72.5 serta keterampilan dalam mempresentasikan hasil tulisan anekdot dengan nilai 75. Maka rata-rata yang didapat yaitu 73.75.

Dari data-data di atas sudah bisa diambil garis besarnya bahwa hasil belajar yang diperoleh dari tes menulis anekdot serta keterampilan mempresentasikan hasil tulisan anekdot sangatlah beragam dari yang cukup hingga bagus. 50% siswa SMA Islam Kota Malang terampil menulis teks anekdot karena memenuhi aspek penilaian berupa kelengkapan struktur, kreativitas ide, kesesuaian topik, kekritisian analisis masalah, orisinalitas, kohesi dan koherensi, keefektifan kalimat, ketepatan diksi, serta ketepatan ejaan bahasa. Tidak hanya itu, ada juga aspek penilaian dalam mempresentasikan hasil anekdot berupa kejelasan isi, kelancaran, keberanian, percaya diri, serta ketepatan penggunaan bahasa lisan. Aspek-aspek di atas sangat berpengaruh terhadap hasil akhir siswa dalam kreativitas menulis anekdot setelah menerapkan permainan ular tangga di *Games.co.id*.

Keberhasilan siswa dalam keterampilannya menulis teks, terlebih teks anekdot didapat ketika kita paham akan ide serta gagasan yang ingin dituangkan serta perlunya memahami semua aspek penilaian yang tertera. Dari situlah muncul kemampuan yang baik dan tentunya bisa dilatih dengan teratur dan maksimal. Sejalan dengan pernyataan bahwa Maksud dan tujuan menulis dapat tercapai dengan baik jika penulis dapat mengorganisasikan pemikirannya dan mengungkapkannya dengan jelas, sesuai dengan pemikirannya, susunannya, penggunaan kata

dan struktur kalimatnya (Tarigan, 2008 dalam Tampubolon, 2015:7). Hal ini merupakan efek dari pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga di games.co.id yang hampir semua siswa lebih interaktif ketika memainkannya. Beberapa siswa yang mendapat nilai memuaskan seperti Dina sudah merasa puas dan mampu menerapkan permainan ular tangga ini sebagai pemantik dalam memunculkan ide menulis dengan mudah serta hasil tulisan serta keterampilan presentasi yang bagus. Sedangkan bagi yang tidak bisa menyelesaikan dengan mendapat kemenangan, bagi saya tetap bisa menemukan ide menulis anekdot, hanya saja tidak semudah dan secepat yang sudah menyelesaikan permainan dengan kemenangan. Serta hasil tulisan anekdotnya juga jauh berbeda dari yang memenangkan permainannya dengan baik.

Hal ini sangat mempengaruhi kreativitas dalam tahapan menulis anekdot yang dimulai dari memunculkan ide, mengembangkan ide menjadi kerangka tulisan, serta mengembangkan kerangka menjadi tulisan anekdot yang utuh dan bisa dibaca oleh khalayak ramai. Dengan begitu, perlu membiasakan dalam menulis teks, apalagi teks anekdot yang isinya mengandung unsur humor. Sama halnya dengan mengembangkan ide setelah menerapkan permainan ular tangga ini perlu juga dilatih juga dalam bermain supaya hasil ide yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan utuh menjadi maksimal dan ketika dibaca oleh khalayak orang akan dihargai. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa pengalaman dan pengetahuan yang dipaparkan oleh penulis juga harus selalu dilatih untuk menjadi kompeten. Tanpa latihan, seseorang akan kesulitan untuk mengungkapkan ide atau gagasan (Ansoruyah & Dawut, 2019:76).

SIMPULAN

Kreativitas siswa dalam menulis teks anekdot dapat dikembangkan dengan menyelipkan sedikit permainan yang menyenangkan serta sistematis dan tidak lupa juga diselingi dengan aktivitas belajar yang sistematis dalam mengasah keterampilan siswa-siswi dalam menemukan ide dengan mudah yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah teks anekdot yang utuh. Dari hasil belajar siswa dalam kreativitasnya menulis teks anekdot perlu dilakukan refleksi atau peningkatan belajar dari siswa supaya lebih paham dan mengerti tentang apa yang sedang dipelajari ketika diselingi dengan sedikit bermain games. Serta juga perlu diseimbangkan antara kebutuhan bermain games sebagai media pembelajaran dengan kegiatan menulis teks anekdot supaya hasil yang didapat seimbang dan lebih maksimal.

Bagi guru, hendaknya perlu menerapkan media pembelajaran bermain games ular tangga online ini sebagai bagian dari aktivitas dalam menumbuhkan semangat belajar serta membangun ide-ide dalam menulis teks anekdot dengan proses yang dilakukan secara menyenangkan tanpa ada beban sedikitnya. Peran guru disini tidak hanya menerapkan media pembelajaran yang interaktif, namun juga perlu mendampingi dan memotivasi para siswa-siswi

SMA Islam Kota Malang dalam meningkatkan kreativitas dalam menulis teks anekdot dengan media pembelajaran berupa ular tangga.

Bagi siswa, dalam melakukan kegiatan menulis teks anekdot perlu juga memperhatikan setiap aspek penilaian yang diberikan oleh guru masing-masing. Hal ini berguna supaya hasil tulisan menjadi lebih baik dan bisa dihargai di kalangan masyarakat. Selain itu juga, perlu membiasakan dalam bermain ular tangga dengan berbasis *Problem Based Learning* supaya siswa-siswi bisa melatih diri masing-masing dalam menemukan ide dengan mudah serta mengembangkannya menjadi sebuah tulisan yang menarik yang tentunya juga memperhatikan dari sisi aspek ejaan bahasa, pemilihan kata (diksi), dan lain-lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebelumnya, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada institusi terkait yaitu pihak prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah SMA “Islam” Kota Malang dan penelitian dilakukan secara terencana baik dan lancar. Tidak hanya itu, dukungan dari teman-teman, orang tua, guru-guru di SMA “Islam” Kota Malang, dan para dosen yang tidak bosan-bosannya memberikan sepatah dua patah semangat dalam memberikan yang terbaik dari penelitian yang saya ajukan. Sekali lagi, saya mengucapkan banyak beribu terima kasih atas pihak-pihak yang saya tidak bisa menyebutkan satu-persatu yang telah membantu mendorong suksesnya penelitian ini dan tidak luput juga dengan adanya kesuksesan penelitian ini, diharapkan hadirnya artikel penelitian yang mungkin belum sempurna ini bisa menjadi acuan dan pedoman dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang lebih baik yang sanggup untuk melanjutkan dan memperbaiki penelitian ini dengan harapan output yang dihasilkan tidak sebatas tahu, namun juga paham sekaligus bisa menginterpretasikan hal-hal yang sudah dilakukan sejauh ini. Sekian dari saya. Terima kasih sebanyak-banyaknya untuk seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Affandi, Muhammad dkk. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press, 1-4.
- Ansoriyah, S. & Dawut, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Media Meme Terhadap Keterampilan Menulis Anekdote Pada Siswa Kelas X SMAN 88 Jakarta. *Diglosia - Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 3(1), 76.
- Apriani, N. M. (2019). Meningkatkan Kreativitas Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 8(2), 116.

- Filsaime, Dennis K. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis Dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 20.
- Indriani, Md Sri dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1), 2.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud.
- Lidinillah, D. A. M. (2013). "Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1.
- Lestari, W. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Drama Berdasarkan Anekdote Melalui Teknik Latihan Terbimbing. *Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 16(3), 5.
- Saputra, D. S. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 2-3.
- Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi Dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Islam*, 40(2), 111.
- Tampubolon, V. C. (2015). Penerapan Model Treffinger Berbasis Kreativitas Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembang Jawa Barat. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 1(1), 7.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis*. Bandung: Angkasa, 4.