**PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PESERTA DIDIK FASE E SMA NEGERI 2 PADALARANG**

**Fahman Nur Faizi1**

**Titin Nurhayatin2**

**Irfan Rifa’i 3**

**123Universitas Pasundan**

1 fahman.228090025@mail.unpas.ac.id

2 titin\_nurhayatin@unpas.ac.id

3 irfan.rifai@unpas.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini mengkaji efektivitas penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media Dart Board dalam pembelajaran menulis teks anekdot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 2 Padalarang. Permasalahan yang diidentifikasi meliputi rendahnya minat menulis, kesulitan menghasilkan gagasan, serta keterbatasan pemahaman struktur teks anekdot pada peserta didik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan nonequivalent control group, melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Data diperoleh melalui tes menulis, kuesioner, dan wawancara, kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan perlakuan melalui integrasi PBL dengan media Dart Board memperoleh peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis teks anekdot dan berpikir kreatif dibandingkan dengan kelompok kontrol (p < 0,05). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif seperti Dart Board dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung partisipasi aktif serta inovasi dalam penyusunan teks, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning,* Media *Dart Board,* Teks Anekdot*,* Berpikir Kreatif*.*

**Abstract**

This study examines the effectiveness of implementing the Problem Based Learning (PBL) model supported by Dart Board media in teaching anecdotal writing to enhance the creative thinking skills of students at SMA Negeri 2 Padalarang. The identified issues include low writing motivation, difficulty generating ideas, and limited understanding of the structure of anecdotal texts among students. To address these problems, the research employed a quasi-experimental design using a nonequivalent control group, involving two classes as the experimental and control groups. Data were collected through writing tests, questionnaires, and interviews, and were analyzed statistically using the Mann-Whitney test. The results indicate that students receiving the integrated treatment of PBL with Dart Board media showed a significant improvement in both anecdotal writing skills and creative thinking compared to the control group (p < 0.05). These findings suggest that the use of interactive media such as Dart Board can create an enjoyable learning environment that supports active participation and innovation in text composition, thereby contributing positively to the quality of Indonesian language education.

**Keywords:** *Problem Based Learning, Dart Board, Anecdotal Text, Creative Thinking.*

**Pendahuluan**

Menulis teks anekdot memiliki peran penting dalam pendidikan bahasa Indonesia, tidak hanya karena dapat meningkatkan keterampilan literasi, tata bahasa, dan struktur tulisan, tetapi juga sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengekspresikan pikiran secara kreatif dan kritis terhadap fenomena sosial (Apriyani & Nugraha, 2020; Pranoto & Ariani, 2024). Namun, dalam praktiknya, masih banyak ditemui kendala nyata seperti kurangnya minat menulis, kesulitan dalam menghasilkan ide atau gagasan, serta keterbatasan dalam memahami struktur dan kaidah penggunaan tanda baca yang tepat. Permasalahan tersebut diperparah dengan metode pengajaran yang masih cenderung konvensional, sehingga tidak mampu memotivasi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis secara optimal (Buuolo, 2024; H. Monica et al., 2023; Said & Mahardika, 2019; Sari et al., 2023).

Banyak penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Misalnya, penelitian oleh (Aryuni et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan seperti Dart Board mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Demikian pula, studi oleh (Zamhari et al., 2023) menemukan bahwa media visual, seperti papan huruf, efektif dalam menarik minat baca dan memperkuat pemahaman materi. Penelitian (Harahap & Zahra, 2023) juga menegaskan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran – misalnya melalui karikatur digital – memfasilitasi pemahaman langkah-langkah penulisan teks secara sistematis.

Di samping itu, penerapan model *Problem Based Learning* telah terbukti mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan menulis, sekaligus meningkatkan kualitas tulisan dari segi isi, struktur, kosakata, dan kalimat (Listiana Izard, 2020; S. Monica & Wartiningningsih, 2016; Yusita et al., 2021). Meskipun masing-masing pendekatan, yakni penggunaan media interaktif dan penerapan PBL, telah menunjukkan manfaat signifikan, sebagian besar penelitian tersebut belum menggabungkan kedua komponen secara eksplisit dalam konteks pembelajaran menulis teks anekdot.

Dari tinjauan studi terdahulu, terdapat kesenjangan antara penerapan metode pembelajaran tradisional dengan pendekatan yang mengintegrasikan media interaktif dan model *Problem Based Learning*. Keterbatasan dalam penggunaan metode konvensional menyebabkan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun ide secara kreatif dan memahami struktur teks anekdot secara menyeluruh. Belum banyak penelitian yang secara khusus menggabungkan Problem Based Learning dengan media Dart Board, meskipun media tersebut memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu merangsang kreativitas. Selain itu, penelitian ini juga melakukan eksplorasi respons peserta didik terkait model Problem Based Learning dengan media Dart Board. Gap inilah yang menjadi latar belakang penting penelitian ini, di mana integrasi model Problem Based Learning dengan media Dart Board diharapkan dapat mengatasi permasalahan empiris dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta keterampilan menulis peserta didik di SMAN 2 Padalarang.

**Metode**

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini ialah metode kombinasi atau *mixed method research*. Metode ini menggunakan kombinasi dua jenis pendekatan penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif untuk menggabungkan perspektif yang beragam dalam satu penelitian. Indrawan dan Yaniawati (2017, hlm. 77), menekankan bahwa penelitian campuran mampu mengatasi kelemahan yang mungkin ada dalam penelitian kualitatif atau kuantitatif. Dengan demikian, penelitian dengan menggunakan metode kombinasi atau *mixed method research* dapat menjawab pertanyaan penelitian yang tidak bisa dijawab oleh penelitian kualitatif murni atau kuantitatif murni. Dalam penelitian ini, menggunakan desain *konvergen* yang menggabungkan metode kuantitatif dengan kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik fase E di SMA Negeri 2 Padalarang. Sampel penelitian yang diambil adalah dua kelas yang memiliki kriteria yang hampir sama. Dalam konteks penelitian ini, peneliti mengambil 2 kelas sebagai sampel dengan total 62 peserta didik. Kelas eksperimen terdiri dari 31 peserta didik lalu kelas kontrol terdiri dari 31 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes menulis, angket atau kuesioner, serta melakukan wawancara. tes menulis digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis teks anekdot. Seluruh hasil kerja peserta didik akan dianalisis kemudian dinilai oleh penilai sesuai dengan rubrik penilaian yang sudah dibuat. Kemudian, hasil tersebut menjadi hasil akhir dari kemampuan menulis teks anekdot yang telah dibuat oleh peserta didik. Setelah mendapatkan nilai akhir dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum melakukan uji hipotesis. Penggunaan uji Independent Sample t-Test ini digunakan apabila data peneltiaian baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan normal setelah melakukan uji normalitas data. apabila hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa data dalam kelas kontrol atau kelas eksperimen tidak berdistribusi dengan normal maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Nonparametrik Mann-Whitney U. hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam menulis teks anekdot antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda.

Kuesioner atau angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2021, hlm. 167), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini telah ditetapkan secara spesifik variabel yang akan digunakan. Variabel tersebut berupa partisipasi dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* yang berupa pernyataan. Kuesioner atau angket hanya diberikan kepada kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board*.

Menurut Arikunto (2017, hlm. 266) peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan panduan wawancara, sehingga pertanyaan yang diajukan kepada pemilik data menjadi terarah. Peneliti akan menggunakan instrumen pedoman wawancara sederhana untuk memberikan fleksibelitas bagi peneliti dan responden untuk menggali data dengan lebih banyak dan rinci. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur. Hal ini dilakukan karena peneliti sudah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Setelah data dikumpulkan dari tes menulis, hasil angket atau kuesioner, dan hasil wawancara terkumpul dilakukan komparasi serta dilakukan interpretasi.

**Hasil**

**Hasil Uji Kemampuan Menulis Teks Anekdot**

Uji Mann-Whitney digunakan untuk membandingkan hasil menulis teks anekdot antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang akan dianalisis oleh pengujian ini adalah nilai tes akhir dari kelas eksperimen dan kontrol. Dalam penelitian ini, secara khusus, uji hipotesis dimaksudkan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil menulis teks anekdot peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut,

Tabel 2. Hasil Uji *Mann-Whitney* Kemampuan Menulis Teks Anekdot

|  |
| --- |
| ***Test Statistics*** |
| Hasil Uji Kemampuan Menulis Teks Anekdot |
| Mann-Whitney U | 327.000 |
| Wilcoxon W | 823.000 |
| Z | -2.204 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .028 |

Berdasarkan output SPSS, didapatkan nilai-nilai statistic Mann-Whitney U: 327.000, Wilcoxon W: 823.000, Nilai Z: -2.204, dan Asymp. Sig. (2-tailed): 0.028. Kelompok pengelompokan yang digunakan adalah variabel "Kelas," yang mengelompokkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai p (0.028) yang diperoleh lebih kecil dari ambang signifikansi 0.05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal hasil menulis teks anekdot.

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.028 mengindikasikan bahwa perbedaan median skor menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah signifikan secara statistik. Artinya, hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan antara kedua kelompok ditolak. Dengan demikian, ada bukti yang cukup bahwa salah satu kelompok menunjukkan perbedaan kinerja menulis yang nyata.

Dari hasil uji *Mann-Whitney*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil menulis teks anekdot antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan p-value 0.028 (< 0.05). Hal ini mendukung hipotesis bahwa, penggunaan model *Problem-Based Learning* dengan media *Dart Board* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis.

**Hasil Uji Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis Teks Anekdot**

Untuk membandingkan hasil kemampuan berpikir kreatif antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji *Mann-Whitney*. Data yang akan dianalisis oleh pengujian ini adalah nilai pascates dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, secara khusus, uji hipotesis dimaksudkan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* dengan yang menggunakan perlakuan berbeda.

**Tabel 3.** Hasil Uji *Mann-Whitney* Kemampuan Berpikir Kreatif

|  |
| --- |
| ***Test Statistics*** |
| Hasil Uji Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis Teks Anekdot |
| Mann-Whitney U | 334.500 |
| Wilcoxon W | 830.500 |
| Z | -2.080 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .037 |

Berdasarkan output SPSS, didapatkan nilai-nilai statistic Mann-Whitney U: 334.500, Wilcoxon W: 830.000, Nilai Z: -2.080, dan Asymp. Sig. (2-tailed): 0.037. Kelompok pengelompokan yang digunakan adalah variabel "Kelas," yang mengelompokkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai p (0.037) yang diperoleh lebih kecil dari ambang signifikansi 0.05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal kemampuan berpikir kreatif.

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.037 mengindikasikan bahwa perbedaan median skor menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah signifikan secara statistik. Artinya, hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan antara kedua kelompok ditolak. Dengan demikian, ada bukti yang cukup bahwa salah satu kelompok menunjukkan perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang nyata.

Dari hasil uji Mann-Whitney, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil menulis teks anekdot antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan p-value 0.037 (< 0.05). Hal ini mendukung hipotesis bahwa intervensi yang diterapkan penggunaan model *Problem-Based Learning* dengan media *Dart Board* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis.

**Hasil Respons Peserta Didik SMA Negri 2 Padalarang**

Penelitian ini menghasilkan data mengenai respons peserta didik mengenai model Problem Based Learning dengan media Dart Board dalam pembelajaran teks anekdot di SMA Negeri 2 Padalarang. Berikut ini merupakan hasil respons peserta didik terhadap kuesioner atau angket yang diberikan mengenai model pembelajaran Problem Based Learning dengan media Dart Board dalam pembelajaran teks anekdot.

**Tabel 3.** Hasil Uji *Mann-Whitney* Kemampuan Berpikir Kreatif

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **P1** | **P2** | **P3** | **P4** | **P5** | **P6** | **P7** | **P8** | **P9** | **P10** |
| 1 | ABSM | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 2 | ANK | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 |
| 3 | ANM | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 |
| 4 | ASH | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 |
| 5 | AMS | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 6 | AA | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 7 | CSH | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 8 | EFA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 9 | EF | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 10 | FBW | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 11 | FJA | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 12 | IRA | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 13 | KPM | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | KTZ | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 15 | KHZ  | 5 | 5 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 |
| 16 | LPR | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 17 | MIN | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 18 | M | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 19 | MGR | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 20 | MRE | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 21 | MGP | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 22 | MA | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 23 | NNA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 24 | NFR | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 |
| 25 | RIA | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 26 | RDC | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 27 | RS | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 28 | SFN | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 29 | SAS | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 30 | SW | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 |
| 31 | ZAAM | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Sangat Setuju | 23% | 23% | 32% | 29% | 13% | 26% | 13% | 13% | 29% | 32% |
| Setuju | 55% | 77% | 55% | 42% | 55% | 61% | 48% | 48% | 45% | 45% |
| Ragu-ragu | 19% | 0% | 10% | 26% | 32% | 10% | 39% | 39% | 26% | 23% |
| Tidak Setuju | 3% | 0% | 3% | 3% | 0% | 3% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| Sangat Tidak Setuju | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% |

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui peserta didik merespons penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* dapat meningkatkan kemampuan analisis teks anekdot, mengembangkan alur tulisan, mendapat kemudahan dalam menghubungkan teori dengan praktik menulis teks anekdot, serta membuat peserta didik lebih terampil dalam menggunakan bahasa yang tepat dalam menulis.

Adapun hasil dari wawancara kepada 4 narasumber dilakukan agar mendapat respons lebih. Hasil wawancara dapat di visualisasikan melalui *world cloud*, secara lebih rinci dapat perhatikan gambar berikut.



Figure 1 Visualisasi *World Cloud* Hasil Wawancara

Dari visualisasi tersebut, tampak bahwa kata-kata seperti *“pembelajaran,” “menarik,” “interaktif,” “dartboard,” “kreatif,”* dan *“berpikir”* muncul cukup menonjol. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dibahas dalam wawancara bersifat dinamis, menantang, dan memicu pemikiran kreatif. Kata *“menulis,” “teks anekdot,” “ide,” “diskusi,”* dan *“struktur”* menegaskan bahwa kegiatan inti berpusat pada kemampuan menyusun teks anekdot secara terarah, sementara *“guru”* dan *“teman”* menekankan pentingnya bimbingan fasilitator serta kolaborasi antarpeserta didik. Selain itu, kata-kata motivasional seperti *“percaya diri,” “inspirasi,”* dan *“meningkat”* mengindikasikan adanya peningkatan rasa percaya diri serta semangat belajar. Istilah *“tantangan”* menggambarkan pendekatan *Problem-Based Learning* yang mendorong peserta didik untuk menemukan jawaban kreatif melalui diskusi dan refleksi. Dengan demikian, visualisasi ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Dart board* tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis maupun kreatif.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner dan wawancara, respons peserta didik terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* dalam pembelajaran menulis teks anekdot menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Peserta didik mengungkapkan bahwa model ini membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengemukakan ide serta menyusun teks secara kreatif.

**Pembahasan**

**Perbedaan Kemampuan Menulis Teks Anekdot**

Peningkatan pada kelas eksperimen ini didorong oleh karakteristik media *Dart Board* yang bersifat interaktif. Aktivitas pembelajaran melalui *Dart Board* memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mendapatkan ide awal untuk menulis teks anekdot, mengorganisasi ide dan menentukan elemen-elemen penting dalam penulisan teks anekdot, sehingga peserta didik lebih mampu menghasilkan tulisan yang kreatif dan terstruktur. Temuan ini sejalan dengan penelitian Monica dan Wartiningningsih (2016, hlm. 1-16) yang menekankan efektivitas model Problem Based Learning dalam meningkatkan aspek isi, struktur, kosakata, dan kalimat dalam penulisan teks. Selain itu, Izard (2020, hlm. 12-16) juga mengemukakan bahwa penerapan Problem Based Learning mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah, yang tercermin pada peningkatan kemampuan menulis di kelas eksperimen.

Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan media Salindia cenderung menghadapi keterbatasan stimulasi visual dan interaktif, yang menyebabkan peserta didik kesulitan mengembangkan ide secara optimal. Hal ini sesuai dengan kendala yang diungkapkan oleh Sari, Helda, dan Rahmi (2023, hlm. 1-9) mengenai rendahnya minat dan kreativitas dalam penulisan teks anekdot ketika metode pembelajaran konvensional digunakan.

Secara keseluruhan, perbedaan hasil kemampuan menulis teks anekdot antara kedua kelas mengindikasikan bahwa integrasi model Problem Based Learning dengan media Dart Board lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Temuan ini mendukung argumen dalam latar belakang bahwa inovasi media pembelajaran interaktif dapat memperbaiki kualitas tulisan serta mendorong kreativitas peserta didik, sehingga dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan model Problem Based Learning dengan media Dart Board dapat meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot peserta didik.

**Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis Teks Anekdot**

Dalam kelas eksperimen, peserta didik diberikan kesempatan untuk secara aktif memilih ide dan tema melalui mekanisme permainan, sehingga mereka terdorong untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif secara lebih leluasa. Hal ini sejalan dengan temuan (Maryanti et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Sementara itu, media Salindia yang digunakan di kelas kontrol cenderung bersifat lebih konvensional sehingga tidak memberikan stimulus yang sama dalam menggugah kreativitas.

Selain itu, dalam konteks pembelajaran menulis teks anekdot, penggunaan media Dart Board tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga memperkuat proses berpikir kreatif dengan mengintegrasikan elemen kompetitif dan kolaboratif yang memotivasi peserta didik untuk mengeluarkan ide-ide inovatif. Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Camacho dkk. (2021, hlm 1456-1480) yang menekankan bahwa partisipasi aktif dalam proses pembelajaran interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

Dengan demikian, perbedaan hasil kemampuan kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa integrasi model Problem Based Learning dengan media Dart Board lebih efektif dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dibandingkan dengan penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Salindia. Temuan ini tidak hanya menguatkan argumen dalam latar belakang masalah, tetapi juga memberikan implikasi praktis bahwa inovasi media pembelajaran interaktif dapat dijadikan pilihan strategis dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di tingkat sekolah menengah.

**Respons Peserta Didik**

Secara khusus, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa aktivitas melalui *Dart Board* sangat membantu dalam mengarahkan pemikiran kreatif mereka. Peserta didik merasa bahwa media tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur dan kaidah kebahasaan dalam penulisan teks anekdot, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk bereksperimen dengan berbagai ide. Wawancara dengan beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan *Dart Board* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbeda. Peserta didik menyatakan bahwa dengan adanya media tersebut, mereka merasa lebih termotivasi untuk menyampaikan gagasan, serta memperoleh inspirasi. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, seperti yang dikemukakan oleh Monica dan Wartiningningsih (2016, hlm. 1-14) bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kualitas tulisan peserta didik dengan cara mengajak mereka untuk aktif berkontribusi dalam setiap tahap pembelajaran. Selain itu, Izard (2020, hlm.12-16) *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah menulis.

Temuan ini menekankan bahwa model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan penggunaan media interaktif dapat merangsang kreativitas serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif peserta didik (Camacho et al., 2021; Maryanti et al., 2024). Selain itu, penelitian Saddhono dkk. (2018, hlm. 437) juga menyoroti bahwa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif, sehingga hasil yang diperoleh pada kelas mendukung temuan tersebut. Demikian penggunaan media pembelajaran inovatif, misalnya *Dart Board*, dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif, sehingga menghasilkan produk tulisan yang lebih variatif dan mendalam (Astuti et al., 2024).

Dengan demikian, respons positif yang diperoleh tidak hanya mengindikasikan peningkatan motivasi dan minat belajar, tetapi juga menegaskan bahwa integrasi model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan menulis. Hal ini mendukung tujuan kurikulum merdeka dalam mencetak peserta didik yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan kreatif dan inovatif sesuai dengan profil pelajar Pancasila

**Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media Dart Board secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot dan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 2 Padalarang. Temuan dari uji statistik (p-value < 0,05) mengindikasikan bahwa peserta didik yang mendapatkan perlakuan melalui integrasi model PBL dan media Dart Board memperoleh peningkatan yang nyata, baik dari segi struktur penulisan, penyusunan ide kreatif, maupun motivasi belajar. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif seperti Dart Board dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, dan mendorong proses berpikir kritis serta kreatif. Secara umum, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam inovasi pembelajaran menulis yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Namun, dalam menginterpretasikan hasil penelitian, perlu diperhatikan bahwa generalisasi temuan harus dilakukan secara hati-hati karena keterbatasan penelitian, antara lain jumlah sampel yang relatif kecil dan potensi bias subjektif dalam pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya:

1. Melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam guna memperoleh data yang lebih representatif dan memperkuat validitas temuan.
2. Menggunakan desain penelitian dengan durasi yang lebih panjang untuk melihat efek jangka panjang dari penerapan model *Poblem Based Learning* dengan media *Dart Board* dalam pembelajaran menulis.
3. Mengeksplorasi integrasi media interaktif lainnya yang berpotensi meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis, sehingga dapat dibandingkan efektivitasnya dengan *Dart Board*.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memajukan pemahaman mengenai inovasi pembelajaran menulis dengan mengintegrasikan metode PBL dan media interaktif, tetapi juga membuka peluang untuk studi lebih lanjut yang dapat memberikan kontribusi lebih luas dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era pendidikan yang terus berkembang.

**Daftar Pustaka**

Apriyani, N. A., & Nugraha, A. S. (2020). Peningkatan kemampuan menulis teks anekdot berorientasi krisis dengan model problem based learning pada peserta didik kelas x smk bina warga Bandung. *Garda Guru*, *2*(1), 27–37.

Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Aryuni, N., Auliah, A., & Alimin, A. (2024). The Effect of Dart Board Media in Discovery Learning Model toward The Motivation Learning. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, *6*(1), 85. https://doi.org/10.24114/jipk.v6i1.57282

Astuti, H. D. J., Suharto, V. T., & Hadi, P. K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Media Komik Strip untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdot Kelas X Multimedia SMK Cendekia Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, *3*(2), 261–270. https://doi.org/https://doi.org/10.25273/wjpm.v3i2.20706

Buuolo, J. (2024). ANALISIS KESALAHAN EJAAN PADA TEKS ANEKDOT. *KOHESI : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *5*(1), 58–72. https://doi.org/10.57094/kohesi.v5i1.2257

Camacho, A., Alves, R. A., De Smedt, F., Van Keer, H., & Boscolo, P. (2021). Relations among motivation, behaviour, and performance in writing: A multiple‐group structural equation modeling study. *British Journal of Educational Psychology*, *91*(4), 1456–1480. https://doi.org/10.1111/bjep.12430

Harahap, A. S., & Zahra, S. F. (2023). Digital Caricatures to Improve Anecdotal Writing Skills. *International Journal of English and Applied Linguistics (IJEAL)*, *3*(1), 1–8. https://doi.org/10.47709/ijeal.v3i1.1849

Indrawan, R., & Yaniawati, R. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan.* Penerbit PT Refika Aditama.

Listiana Izard, S. (2020). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR OLEH SISWA KELAS XI MAN I MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *4*(2), 12–16. https://doi.org/10.30743/bahastra.v4i2.2425

Maryanti, S., Rozak, A., & Gloriani, Y. (2024). Project Based Learning Model with the help of Digital Media Anecdote Text Class X Sma/Ma Students. *International Journal of Secondary Education*, *12*(1), 16–21. https://doi.org/10.11648/j.ijsedu.20241201.13

Monica, H., Elmustian, E., & Lestari, T. (2023). Kemampuan Menganalisis Struktur Teks Anekdot Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TP. 2020/2021. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(10), 7645–7651. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2993

Monica, S., & Wartiningningsih, A. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdot. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *5*(7), 1–14. https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v5i7.15966

Pranoto, A., & Ariani, D. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Anekdot dengan Menerapkan Metode Experiental Learning pada Siswa Kelas X. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, *3*(2), 30–40. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jr.v3i2.4778

Saddhono, K., Oktaria, D., Muflikh Raharjo, Y., Adi Nugroho, R., . S., Qomariyah, U., Vidya Asteria, P., & Faizah, U. (2018). Effective Sentence Assignment as the Key to Improve Skill of Writing Exposition with Online Learning Media Quipper. *International Journal of Engineering & Technology*, *7*(2.13), 437. https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.13.18135

Said, I. I. . N., & Mahardika, R. Y. (2019). Analisis kesulitan belajar teks anekdot dengan strategi genius learning. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *2*(2), 145–152.

Sari, B. P., Helda, T., & Rahmi, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantuan Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot. *Indonesian Journal of Instruction*, *4*(1), 1–9. https://doi.org/10.23887/iji.v4i1.44565

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (edisi ke-3). Alfabeta.

Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *4*(2), 174–182. https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36995

Zamhari, A., Putri Alisya, E., Agustina, D., Novitasari, D., & Nurrahmah, A. (2023). The influence of letterboard media on reading interest elementary school students in lower grades. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(2), 218–224. https://doi.org/10.55904/educenter.v2i2.765