



Proses dan Dampak Pembelajaran Menulis Teks Anekdote melalui *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Dart Board*

Fahman Nur Faizi ^{1,*}, Titin Nurhayatin ², Irfan Rifai ³

^{1,3}Universitas Pasundan, Indonesia;

¹fahman.228090025@mail.unpas.ac.id; ² titin_nurhayatin@unpas.ac.id; ³ irfan.rifai@unpas.ac.id

*Correspondent Author

¹fahman.228090025@mail.unpas.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received:
30-10-2025
Revised:
29-11-2025
Accepted:
30-11-2025

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi proses pembelajaran menulis teks anekdot yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses serta dampak dari pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board*. Penelitian bersifat kualitatif dengan data observasi kelas, wawancara, dan dokumentasi pada sebuah sekolah di Padalarang. Kelas terdiri dari tiga puluh satu peserta didik. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan verifikasi serta pengkodean siklus pertama dan kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya dampak dalam proses pembelajaran seperti meningkatnya partisipasi peserta didik, variasi ide dalam menulis teks anekdot, dan orisinalitas tulisan teks anekdot menjadi lebih baik melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Dart Board*. Walau *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* menunjukkan trend positif, data penelitian ini juga menunjukkan hasil yang negatif dalam hal proses pembelajaran seperti waktu pembelajaran yang cukup lama. Implikasi dari penelitian ini adalah implementasi *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* perlu lebih diperhatikan aspek penggunaan waktu serta ruang kelas yang luas agar hasil yang dicapai bisa lebih berdampak. Temuan ini mendukung penerapan strategi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas dalam menulis.

Kata kunci : Model *Problem Based Learning*; Media *Dart Board*; Teks Anekdote; Berpikir Kreatif.

ABSTRACT

This study explores the implementation of Problem-Based Learning (PBL) supported by Dart Board media in teaching anecdotal text writing to develop students' creative thinking skills. The research aims to describe both the instructional process and the impact of PBL with Dart Board media on students' anecdotal writing. A qualitative research design was employed, involving classroom observations, interviews, and document analysis conducted in one senior high school in Padalarang. The participants consisted of 31 students. Data were analyzed through data reduction, display, verification, and cyclical coding across two instructional cycles. The findings indicate that the application of PBL assisted by Dart Board media positively influenced the learning process, as reflected in increased student participation, greater diversity of ideas, and improved originality in students' anecdotal texts. However, the study also identified challenges, particularly the extended instructional time required for effective implementation. These findings suggest that while PBL integrated with interactive media has strong potential to enhance creative writing skills, careful consideration of time management and classroom space is essential to maximize its effectiveness. Overall, this study supports the use of interactive and problem-based instructional strategies to foster creativity in writing instruction.

Kata Kunci: Problem Based Learning Model; Dart Board; Anecdotal Text; Creative Thinking.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pembelajaran menulis kreatif, khususnya penulisan teks anekdot, merupakan bagian penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia abad ke-21. Teks anekdot yang bersifat naratif dan humoristis menuntut peserta didik mengembangkan imajinasi, kepekaan sosial, serta kemampuan berpikir kreatif agar mampu menghasilkan tulisan yang menarik dan bermakna. Secara teoretis, kemampuan tersebut selaras dengan konsep berpikir divergen yang dikemukakan Guilford (1950), yakni kemampuan menghasilkan beragam ide, sudut pandang, dan solusi secara fleksibel. Dalam konteks pendidikan modern, kreativitas menjadi kompetensi kunci untuk menghadapi tantangan global dan perubahan zaman yang dinamis (Hasanah et al., 2023), sehingga pembelajaran menulis perlu diarahkan tidak hanya pada ketepatan bahasa, tetapi juga pada pengembangan ide yang orisinal dan bermakna.

Keterampilan berpikir kreatif sebagai kompetensi abad ke-21 mencakup beberapa indikator utama, seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi sebagaimana dirumuskan oleh Guilford dan dipertegas melalui *Torrance Tests of Creative Thinking* (Torrance, 1966). Dalam pembelajaran menulis teks anekdot, indikator-indikator tersebut tampak pada kemampuan peserta didik menghasilkan banyak gagasan cerita (*fluency*), menyajikan peristiwa dari sudut pandang yang tidak biasa (*flexibility*), menciptakan humor yang unik (*originality*), serta mengembangkan alur dan detail cerita secara runtut (*elaboration*). Oleh karena itu, pembelajaran menulis yang efektif harus memberi ruang eksplorasi ide, pemecahan masalah, dan kebebasan berekspresi agar seluruh aspek berpikir kreatif dapat berkembang secara optimal.

Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan pengembangan berpikir kreatif adalah *Problem Based Learning*. Barrows (1986) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* menempatkan masalah autentik sebagai titik awal pembelajaran untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. (Savery, 2006) menegaskan bahwa *Problem Based Learning* memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui penyelidikan, diskusi, dan refleksi. Dalam konteks teori kreativitas, *Problem Based Learning* memberikan kondisi yang mendukung berpikir divergen ala Guilford serta proses kreatif sebagaimana dijelaskan Torrance, karena peserta didik didorong menghasilkan berbagai alternatif ide, mengembangkan solusi, dan mengelaborasi gagasan secara mandiri maupun kolaboratif.

Di Indonesia, Kurikulum Merdeka semakin memperkuat urgensi pengembangan kreativitas melalui Profil Pelajar Pancasila, yang salah satu dimensinya adalah kreatif. Dimensi ini menuntut pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan tidak kaku agar peserta didik mampu mengembangkan potensi kreatifnya (Sukmadana & Sudarti, 2024). Namun, praktik pembelajaran menulis di kelas masih sering bersifat konvensional sehingga kemampuan menulis teks anekdot peserta didik belum berkembang secara optimal. Kondisi ini umumnya dipengaruhi oleh pemilihan strategi dan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Maulita & Arsanti, 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran inovatif menjadi solusi untuk menjembatani tuntutan teori dan praktik. Media seperti *Dart Board*, yang bersifat interaktif dan menantang, dapat menciptakan pengalaman belajar visual dan kinestetik yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Ketika diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning*, media ini berpotensi memperkuat indikator berpikir kreatif—mulai dari kelancaran ide hingga elaborasi tulisan—sebagaimana dikemukakan Guilford dan Torrance. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* efektif meningkatkan kreativitas dan kualitas menulis teks anekdot (Apriani, 2019; Rizana, 2022). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada: (1) proses pembelajaran menulis teks anekdot melalui

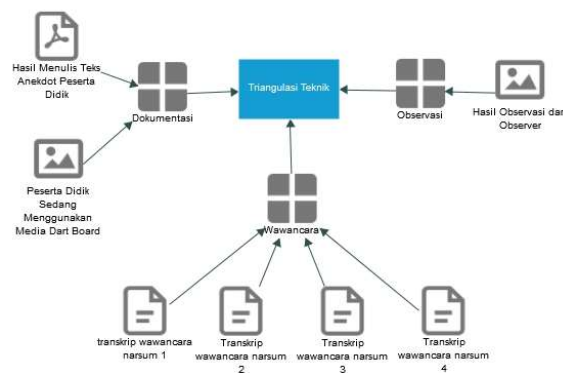
penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media *Dart Board*, dan (2) Bagaimana dampaknya terhadap kualitas tulisan teks anekdot peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan pendekatan adalah mendeskripsikan secara mendalam proses pembelajaran, interaksi, dan produk tulisan yang dihasilkan peserta didik di dua kondisi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada sekolah SMA di Padalarang. Satu kelas ditetapkan sebagai kelas dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Dart Board*. Jumlah peserta didik sebanyak 31 orang. Fase E di sekolah tersebut dijadikan objek pengamatan dalam penelitian ini. Instrumen utama adalah lembar observasi berstruktur yang dirancang untuk mencatat: (a) aktivitas pembelajaran (guru & peserta didik), (b) interaksi verbal dan nonverbal, (c) indikator berpikir kreatif (inisiatif ide, fleksibilitas ide, orisinalitas, elaborasi), dan (d) aspek afektif (motivasi, antusiasme, rasa percaya diri). Instrumen dilengkapi panduan penilai untuk memudahkan pencatatan.

Adapun prosedur pengumpulan data dilakukan sebagai berikut: (a) Persiapan instrument, perancangan lembar observasi berdasarkan indikator teoritis *Problem Based Learning* dan kreativitas, uji coba instrumen secara informal, (b) Pelaksanaan pembelajaran: guru memfasilitasi proses pembelajaran menerapkan *Problem Based Learning* berbantuan *Dart Board*, (c) Pada urutan aktivitas umumnya: orientasi masalah → pemilihan topik melalui *Dart Board* → brainstorming dan penyusunan konsep anekdot → presentasi hasil → refleksi, (d) Observasi: peneliti/observer melakukan observasi langsung selama sesi pembelajaran (catatan lapangan, coding kata-kata kunci, pernyataan naratif). Observasi dilakukan berulang kali sampai proses pembelajaran keduanya terwakili, (e) Dokumentasi: pencatatan hasil tulisan peserta didik, foto papan *Dart Board* serta aktivitas kelas, dan rekaman pembelajaran bila memungkinkan. Dua gambar visualisasi (*Data Display*) disiapkan sebagai ringkasan hasil observasi, (f) setelah pembelajaran selesai dilakukan wawancara terhadap peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Dart Board* (g) Pendalaman coding: setelah pengumpulan data dicoding (*first cycle & second cycle*) untuk mengidentifikasi tema, kategori, dan hubungan sebab-akibat.

Analisis mengikuti tahap berikut; (1) reduksi data (menyaring, merangkum, memilih data relevan), (2) penyajian data (naratif, tabel, visualisasi seperti peta hubungan), dan (3) penarikan simpulan/verifikasi. Coding dipakai untuk mengubah catatan lapangan menjadi kode deskriptif/in vivo, kemudian direduksi menjadi tema dan kategori. Uji keabsahan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan triangulasi Teknik, agar lebih jelas dapat perhatikan gambar berikut.

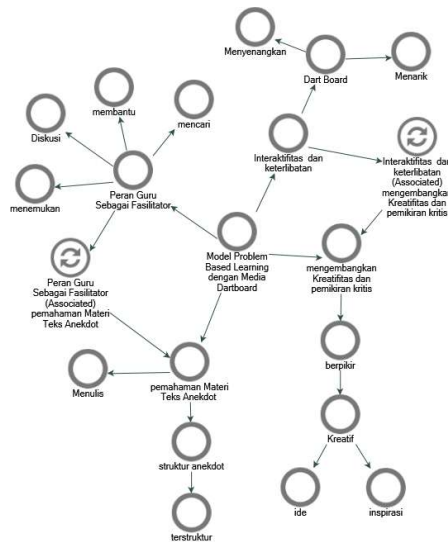


Gambar 1. Triangulasi Teknik

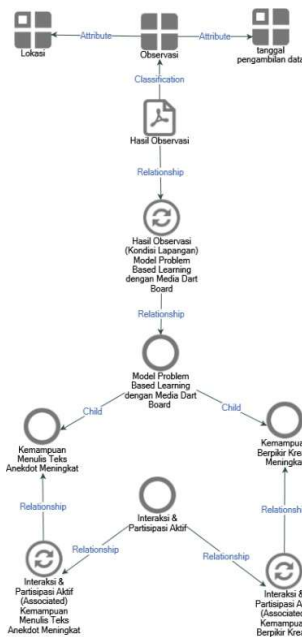
Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi berbentuk foto serta hasil tulisan peserta didik. Pendalaman coding dilakukan setelah pengumpulan data (*first cycle & second cycle*) untuk mengidentifikasi tema, kategori, dan hubungan sebab-akibat. Adapun visualisasi dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3 berikut.



Gambar 2. Visualisasi Proses Pembelajaran Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Dart Board* Pada pembelajaran Menulis Teks Anekdot



Gambar 3. Visualisasi Hasil Observasi Pembelajaran Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Dart Board* pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdot

Setelah melalui proses Fokus triangulasi akan mengacu pada rumusan masalah penelitian, seperti: proses pembelajaran menulis teks anekdot dengan model *Problem Based*

Learning dengan media *Dart Board*, kemampuan menulis peserta didik, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Tabel 1. Triangulasi Teknik Proses pembelajaran menulis teks anekdot dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Dart Board*

Proses pembelajaran menulis teks anekdot dengan model <i>Problem Based Learning</i> dan media <i>Dart Board</i>		
Wawancara	Observasi	Dokumentasi
Narasumber menggambarkan pembelajaran sebagai “menarik” karena melibatkan partisipasi aktif peserta didik.	Observasi mencatat <i>peserta didik sangat antusias dan aktif menggunakan media Dart Board</i> untuk mendapatkan ide kreatif dalam menyusun kerangka teks anekdot.	Dokumentasi gambar kelas menampilkan guru menjelaskan penggunaan media <i>Dart Board</i> saat pembelajaran.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan keselarasan: pembelajaran berlangsung interaktif. Peserta didik menyebut proses ini “*menarik*”, observasi pendidik merekam keterlibatan tinggi peserta didik dengan media *Dart Board*, dan dokumentasi foto menguatkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Dart Board* memang digunakan dalam kelas. Dengan demikian, data konvergen menunjukkan proses pembelajaran berjalan terstruktur dan menarik perhatian peserta didik.

Tabel 2. Triangulasi Teknik Kemampuan menulis teks anekdot peserta didik

Kemampuan menulis teks anekdot peserta didik		
Wawancara	Observasi	Dokumentasi
menegaskan <i>teks anekdot</i> sebagai fokus utama materi menulis. Keempat narasumber menyatakan kemampuan menulisnya meningkat serta menambah tingkat kepercayaan diri untuk menulis sesuai dengan struktur teks anekdot.	Observasi melaporkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks anekdot peserta didik sesuai struktur dan kaidah kebahasaan.	karya peserta didik menunjukkan struktur teks anekdot yang baik, hasil tulisan peserta didik RS “ <i>sudah cukup sesuai struktur... secara keseluruhan teks anekdot RS sudah baik.</i> ”.

Berdasarkan tabel di atas, semuanya menunjukkan peningkatan keterampilan menulis peserta didik setelah perlakuan. Narasumber menyebut membuat kerangka dan menulis teks anekdot sebagai inti kegiatan, observasi guru mencatat perkembangan kemampuan menulis sesuai aspek struktur, dan contoh karya peserta didik mengindikasikan penulisan yang baik

secara keseluruhan. Data tersebut konvergen: peserta didik menjadi lebih mahir menulis teks anekdot setelah diterapkan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board*.

Tabel 3. Triangulasi Teknik Kemampuan berpikir kreatif peserta didik

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik		
Wawancara	Observasi	Dokumentasi
Narasumber Wawancara menampilkan kata “kreatif” dan “kritis” yang menggambarkan dorongan berpikir <i>out-of-the-box</i> dalam pembelajaran.	Observasi mencatat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui diskusi dan pemecahan masalah selama pembelajaran.	Dokumentasi kegiatan pembelajaran memperlihatkan peserta didik antusias mengkreasi ide menggunakan <i>Dart Board</i> serta hasil karya tulisan teks anekdot peserta didik menghasilkan banyak gagasan tanpa sensor dan ide-ide unik peserta didik semakin banyak gagasan kreatif (“Peserta didik sangat antusias... untuk mendapat kreasi ide”).

Berdasarkan tabel di atas, ketiga sumber saling mendukung: peserta didik menunjukkan kreativitas yang tinggi. Narasumber menyatakan pembelajaran memacu ide kreatif, observasi mencatat peserta didik semakin aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah, dan dokumentasi aktivitas mengilustrasikan proses generasi ide oleh peserta didik. Data tersebut konsisten menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik.

2. Pembahasan

a. Proses Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Dart Board*

Observasi menunjukkan suasana kelas yang dinamis: peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, terlibat dalam pengambilan keputusan topik melalui *Dart Board*, dan terlibat dalam sesi tanya-jawab serta presentasi. Kode in vivo yang sering muncul: *berdiskusi, berpartisipasi, mengembangkan, menyampaikan, berkolaborasi*. Kata sifat yang muncul: *aktif, kreatif, interaktif, antusias, inovatif*. Nilai motivasi teridentifikasi: *semangat, percaya diri, termotivasi*.

Penerapan model *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan media *Dart Board* menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Observasi kelas menunjukkan suasana belajar dinamis: peserta didik antusias berdiskusi, mengemukakan ide, dan kolaboratif menyelesaikan masalah (kata kunci: *aktif, kreatif, interaktif, antusias*). Seluruh peserta didik terlibat (kode *percaya diri, termotivasi*) dalam tiap tahapan *Problem Based Learning* (orientasi masalah, diskusi kelompok, pemilihan topik acak dengan *Dart Board*, presentasi solusi). Visualisasi peta kode hasil observasi menunjukkan bahwa Interaksi & Partisipasi Aktif peserta didik terkait langsung dengan Kemampuan Menulis Teks Anekdot Meningkat. Temuan ini sesuai dengan literatur: model *Problem Based Learning* dirancang untuk memindahkan fokus belajar ke peserta didik (*student-centered*) sehingga mendorong keterlibatan aktif (Rostikawati, 2024). Misalnya, Marwah dan Wally (2024) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. *Dart Board* berfungsi sebagai mekanisme *chance* sehingga membuat pemilihan topik bersifat acak dan menyenangkan, memicu ide-ide tak terduga serta suasana permainan dalam kelas. Dengan kata lain, *Problem Based Learning* yang didukung media *Dart Board* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, konsisten dengan prinsip *Problem Based Learning* yang menekankan inkuiri dan kolaborasi (Apriani, 2019; Rostikawati, 2024).

Di sisi lain, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* memerlukan persiapan dan sumber daya yang memadai. Roskawati (2022)

menyebutkan sejumlah kelemahan *Problem Based Learning*, antara lain membutuhkan waktu lebih banyak daripada metode konvensional dan sulit dilaksanakan jika kebiasaan peserta didik masih pasif. Tanpa pendampingan guru yang intensif, peserta didik bisa saja kebingungan menghadapi masalah yang terbuka, sehingga model *Problem Based Learning* tidak otomatis menjamin peningkatan hasil belajar. Ulger (2018) bahkan menyatakan bahwa meskipun *Problem Based Learning* meningkatkan *creative thinking*, model ini tidak selalu signifikan meningkatkan *critical thinking* peserta didik. Artinya, jika masalah yang diberikan kurang terstruktur, atau guru tidak cukup memfasilitasi, peserta didik bisa terjebak pada pemecahan masalah yang tidak fokus. Dalam observasi kelas kontrol (metode tradisional), memang aktivitas guru dominan menjelaskan dan peserta didik mendengarkan—sebuah pendekatan yang walaupun pasif, memastikan struktur materi tersampaikan secara langsung. Dengan demikian, ada pandangan kritis bahwa efektivitas *Problem Based Learning* tergantung pada kesiapan guru dan peserta didik, serta kejelasan masalah yang disajikan (tanpa itu peningkatan aktifitas mungkin tidak optimal).

Secara integratif dapat dikatakan bahwa *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* memiliki potensi besar meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi perlu strategi penguatan agar kekurangan di atas teratasi. Guru perlu membimbing peserta didik dalam setiap langkah *Problem Based Learning*, misalnya membantu merumuskan masalah atau menyeimbangkan kebebasan eksplorasi dengan arahan tujuan pembelajaran.

b. Dampak Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote dan berpikir kreatif

Media *Dart Board* berfungsi sebagai *mechanism of chance*—memfasilitasi pemilihan topik/masalah secara acak sehingga mencegah homogenitas topik. Literatur pengembangan *Dart Board* di berbagai mata pelajaran melaporkan peran positif media ini dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta. Dalam penelitian ini, *Dart Board* menjadi alat pemantik (trigger) yang merangsang ide-ide tak terduga, sekaligus menciptakan suasana permainan yang menurunkan hambatan tampil di depan umum.

Meski demikian, beberapa peneliti mengingatkan bahwa peningkatan tidak selalu instan dan seragam. Artinya, tanpa siklus refleksi atau latihan berulang, kemampuan menulis tidak langsung melonjak drastis. Selain itu, *Problem Based Learning* fokus pada pemecahan masalah terkadang membuat aspek teknis menulis (tata bahasa, struktur anekdot) kurang mendapat perhatian langsung. Model tradisional justru lebih sistematis mengajarkan kerangka teks. Masih ada kemungkinan hasil tulisan tidak konsisten apabila aspek kebahasaan tidak ditekankan.

Problem Based Learning perlu diintegrasikan dengan *scaffolding* yang tepat. Misalnya, setelah peserta didik menyusun tulisan anekdot secara kreatif lewat *Problem Based Learning*, guru dapat memberikan umpan balik fokus pada struktur teks. Dengan demikian, *Problem Based Learning* memberikan konteks dan motivasi (seperti yang terlihat dari hasil eksperimen), sedangkan pembelajaran konvensional memberikan kerangka bahasa yang sistematis. Penelitian Sitorus dkk., (2024) menunjukkan hasil belajar meroket setelah *Problem Based Learning*, namun tentu dengan pre-test yang rendah. Perlu digarisbawahi pentingnya model *Problem Based Learning* membantu peserta didik dalam memberikan ide dan kreativitas, lalu dilengkapi oleh review aspek kebahasaan agar kualitas tulisan optimal (Apriani, 2019; Sitorus dkk, 2024). Dengan cara ini, peserta didik mendapatkan keuntungan penuh, mereka belajar secara aktif menghasilkan ide dan sekaligus menguasai struktur anekdot.

Penerapan *Problem Based Learning* dengan *Dart Board* terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Observasi kelas eksperimen mengidentifikasi peningkatan aspek kreatif: peserta didik lebih inisiatif menghasilkan ide, lebih fleksibel dalam berargumentasi, serta lebih orisinal dan elaboratif dalam tulisan (indikator berpikir kreatif). Selain itu, mendorong peserta didik menghasilkan banyak gagasan tanpa sensor dan ide-ide unik peserta didik semakin banyak gagasan kreatif. Hal ini sesuai dengan temuan literatur. Misalnya, Tajiyah dkk. (2025) melaporkan lonjakan signifikan skor *creative thinking* peserta

didik dari rata-rata 45 menjadi 79 setelah menerapkan *Problem Based Learning*.

Namun, ada catatan bahwa peningkatan kreativitas lewat *Problem Based Learning* tidak otomatis menyentuh semua ranah berpikir. Meskipun *creative thinking* naik, aspek *critical thinking* tidak meningkat secara signifikan tetapi *Problem Based Learning* lebih memacu munculnya ide baru (*divergent thinking*), sementara evaluasi kritis (*convergent thinking*) mungkin perlu dukungan metode lain (Ulger, 2018). Implementasi *Problem Based Learning* memerlukan waktu lebih lama dan sikap kemandirian peserta didik yang kuat (Roskawati, 2022). Tanpa persiapan mental tersebut, beberapa peserta didik mungkin kesulitan berpikir kreatif karena terbiasa metode ceramah. Dengan kata lain, *Problem Based Learning* memang menstimulasi kreativitas, tetapi efektivitasnya bisa berkurang jika peserta didik atau guru belum siap, atau jika masalah yang diberikan kurang memacu pemikiran kritis (ulangan). *Problem Based Learning* bukan satu-satunya cara untuk melatih kreativitas; beberapa studi menyarankan kombinasi dengan pendekatan atau model lain.

Tentunya peran guru difokuskan pada pemberian umpan balik kreatif, sehingga *Problem Based Learning* tidak sekedar menggali ide, tapi juga mengarahkan ide tersebut ke produk bermakna. Dengan demikian, *Problem Based Learning* bertindak sebagai pemantik inovasi, sementara guru/bahan ajar memastikan kreativitas tersebut tetap relevan dan terstruktur (Roskawati, 2022; Sari & Rigianti, 2023). Semangat kreatifitas yang tinggi pada kelas eksperimen (terlihat dari peta kode dan skala motivasi) mengindikasikan bahwa model ini berhasil menumbuhkan pola pikir inovatif sesuai harapan.

Simpulan

Penelitian ini mendeskripsikan proses pembelajaran menulis teks anekdot dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Dart Board* yang interaktif. Proses tersebut melibatkan tahapan *Problem Based Learning* seperti identifikasi masalah, eksplorasi informasi, presentasi hasil, dan refleksi, di mana media *Dart Board* digunakan untuk memancing ide kreatif dan diskusi antarpeserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Dart Board* meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara signifikan—peserta didik menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan kreatif selama pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis masalah yang interaktif ini efektif membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dinamis dan partisipatif.

Penerapan model *Problem Based Learning* tersebut juga berdampak positif pada kemampuan menulis teks anekdot dan berpikir kreatif peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan menulis anekdot peserta didik pasca intervensi *Problem Based Learning*, sejalan dengan studi terdahulu yang melaporkan *Problem Based Learning* lebih efektif meningkatkan keterampilan menulis ketimbang metode konvensional. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif peserta didik berada pada kriteria baik setelah pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*. Implikasi praktisnya, guru Bahasa Indonesia di tingkat SMA dapat mengintegrasikan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Dart Board* untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan menulis peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Apriani, N. M. (2019). Meningkatkan Kreativitas Menulis Teks Anekdot dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 6(2), 114–122. <https://doi.org/10.35194/alinea.v8i2.440>
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481–486. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.1986.tb01386.x>
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), p444. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hasanah, H., Faizi, N., & Wijaya, A. (2023). Perkembangan kreativitas peserta didik: Tinjauan literatur dalam konteks kehidupan abad ke-21 143-154. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 143–154.

- Marwah, A. S., & Wally, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Dart board* Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Kuliah Botani Herbal. *Jurnal Biology Science & Education*, 13(2), 172–183.
- Maulita, Z. A. P., & Arsanti, M. (2024). Permasalahan Dalam Pendidikan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Digital. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 307–311. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.1949>
- Rizana, R. (2022). The Effect of Problem based Learning and Creativity Model on Writing Skills of Anecdotal Texts of Students of Grade X SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping. In *Eleventh International Conference on Languages and Arts (ICLA 2022)*, 60–70. https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-2-38476-124-1_10
- Roskawati, H. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 01(5), 860–870.
- Rostikawati, Y. (2024). *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Diskusi. *Literasi*, 14(1), 307–319. <https://doi.org/10.23969/literasi.v14i1.10600>
- Sari, amanda woro, & Rigianti, henry aditia. (2023). Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(3), 367–376. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i3.p367-376>
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i1.17>
- Sitorus, B., Nasution, T. A., & Saragih, R. (2024). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Menganalisis Teks Anekdote Di Kelas X SMK Negeri 1 Pematangsiantar. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1–16. <https://doi.org/10.36985/hkg18a53>
- Sukmadana, I. W. A., & Sudarti, N. W. (2024). Pembelajaran berdiferensiasi sebagai upaya menguatkan profil pelajar pancasila dalam Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 145–156.
- Tajiyah, ayi, Nurhayatin, T., & Budiarti, A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Menulis Teks Prosedur Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaboratif dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 69–80. <https://doi.org/10.23969/wistara.v6i1.17983>
- Torrance, E. P. (1966). Torrance Tests of Creative Thinking. *Educational and Psychological Measurement*. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/t05532-000>
- Ulger, K. (2018). The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649>