ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya
ISSN:2654-2587 (*Print*); ISSN:2654-735X (*Online*)
Volume 8, Nomor 2, Tahun 2025, Hal. 402- 415
Available online at:
http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/alfabeta

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* Berbantuan Metode *Games Based Learning* Dalam Menulis Teks Anekdot

Silvia Ariyani[1], Isnaini Leo Shanty[2], Harry Andheska[3], Legi Elfitra[4], Abdul Malik[5], Ahada Wahyusari[6]
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji
silviaariani3@gmail.com[1]

Informasi Artikel
Submit: 22 – 7 – 2025
Diterima: 30 – 9 – 2025
Dipublikasikan: 10– 10 – 2025

ABSTRACT

This research aims to describe the effect of implementing the think talk write cooperative learning model assisted by game based learning methods on the anecdote text writing skills of class X students at SMAN 4 Tanjungpinang for the 2023/2024 academic year. This type of research is an experiment with a quasi-experimental method. This research approach is quantitative. The population of this research is all class X students of SMAN 4 Tanjungpinang for the 2023/2024 academic year. The sample in this study was 56 people taken using cluster random sampling technique. The data source in this research is the results of the pretest and posttest of anecdote text writing skills. The research results show that there is an influence of the use of the think talk write type cooperative learning model assisted by game based learning methods on the anecdotal text writing skills of class the sig (2-tailed) result is 0.026 and you can get a p-value of 0.026 < 0.05, which means H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, it can be concluded that the TTW model assisted by *game based learning* effectively enhanced students' anecdotal text writing skills. The novelty of this research lies in integrating TTW with a game-based approach, which not only improves writing ability but also fosters motivation, active participation, and a more engaging learning atmosphere. Therefore, the TTW model assisted by *game based learning* can serve as an innovative alternative in teaching writing in secondary schools.

***Keywords*:** Think talk write model, game based learning method, writing skills, anecdote text

Penerbit
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaraan kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan metode quasi eksperimen. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 56 orang yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Sumber data

dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* kemahiran menulis teks anekdot. Hasil Penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X. hal ini dibuktikan dari hasil uji nonparametrik *Mann Whitney* dengan nilai Z sebesar -2.225 dengan taraf signifikansi 5% sehingga menunjukan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,026 dan dapat didapatkan hasil p-value 0,026 < 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahwa model TTW berbantuan *game based learning* efektif meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model TTW dengan pendekatan berbasis permainan, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga memotivasi, melibatkan siswa secara aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model TTW berbantuan *game based learning* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis di sekolah menengah.

***Kata kunci*:** Model *think talk write*, Metode *Game Based Learning*, kemahiran menulis, teks anekdot

PENDAHULUAN

Pembelajaran menulis merupakan sesuatu yang sangat penting dipelajari di sekolah, karena menulis termasuk ke dalam kemahiran yang harus dikuasai siswa sesuai yang tertuang dalam kurikulum merdeka khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari kegiatan menulis teks, baik fiksi maupun nonfiksi. Empat elemen keterampilan berbahasa, sangat berkaitan dengan sebuah teks. Mulai dari menyimak, membaca, berbicara, hingga pada tahap menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan selalu berkaitan dengan teks. Empat elemen berbahasa ini memiliki hubungan satu sama lain sehingga tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai keempat aspek berbahasa tersebut salah satunya menulis sebuah teks.

Observasi awal serta wawancara yang peneliti lakukan bersama dua orang guru bahasa Indonesia dan dua orang siswa kelas X di SMAN 4 Tanjungpinang menunjukan bahwa banyak siswa yang masih sulit memenuhi tuntutan pada elemen keterampilan menulis yang biasanya meminta siswa untuk menulis sebuah teks, salah satunya pada materi teks anekdot. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mendapatkan ide dan menyajikannya dalam bentuk teks yang berisi humor dan kritik dengan tepat. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan seorang guru bahasa Indonesia (Narasumber 1) ketika mengajar dan menyampaikan materi masih menerapkan metode ceramah. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya sarana dan prasarana seperti proyektor untuk menunjang pembelajaran di kelas. Pada pembelajaran menulis teks, guru tersebut menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, akan tetapi pada kenyataannya masih banyak tulisan yang dihasilkan siswa yang belum memenuhi kaidah kebahasaan khusus dari teks yang dipelajari. Selanjutnya, informasi dari guru bahasa Indonesia kedua (narasumber 2) kegiatan pembelajaran di kelas lebih sering menggunakan model dan metode mengajar konvensional. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh siswa kelas X bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan guru tersebut (narasumber 2) lebih sering berdiskusi dan tanya jawab.

Merujuk pada hasil observasi yang dilakukan, salah satu faktor yang menyebabkan ketidakmampuan siswa menghasilkan tulisan atau teks yang baik serta sesusai dengan struktur dan kaidah kebahasaan adalah pembelajaran di sekolah yang cendrung berpusat kepada guru. Siswa lebih sering dibekali dengan ilmu teori tentang menulis suatu teks, tanpa ekplorasi dan meningkatkan minat peserta didik untuk menulis. Selain itu, guru jarang memvariasikan model dan metode mengajarnya. Guru cenderung menggunakan model dan metode pembelajaran seperti ceramah, penugasan, dan diskusi kelompok. Media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan pun hanya berupa buku paket, LKS, dan video-video dari youtube yang dikirim sehari sebelum pertemuan berlangsung.

Demi meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terutama dalam menulis, perlu dilakukan perubahan cara mengajar di sekolah yang selalu berpusat kepada guru. Hal ini perlu dilakukan agar kebiasaan yang menjadikan siswa pasif di kelas dapat diubah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Meskipun dalam kurikulum merdeka tidak lagi menerapkan KKM sebagai kriteria ketuntasan, akan tetapi proses pembelajaran yang siswa lakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran sangatlah penting. Dalam lingkungan persekolahan guru memiliki hak dan kebebasan untuk memilih pendekatan, model, metode, dan media yang digunakan untuk mengajar di kelas sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Penerapan model dan metode pembelajaran yang bervariasi, dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran menulis. Kemampuan guru dalam memvariasikan model dan metode pembelajaran sangat diperlukan karena dengan cara mengajar yang bervariasi akan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Kurikulum merdeka merekomendasikan model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar salah satunya model *cooperatif learning*. Dalam model pembelajaran kooperatif, terdapat berbagai macam tipe salah satunya adalah model *think talk write* yang dalam penerapannya siswa melakukan aktivitas berpikir, berdiskusi, dan menulis. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Astuti et al., 2020) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran *think talk write* dapat meningkatkan kemahiran menulis siswa, karena sintaksnya yang melibatkan siswa untuk berpikir, berbicara, dan menghasilkan tulisan yang baik dan benar. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam kelompok-kelompok kecil, Sebagaimana yang disampaikan oleh (Wirawan, 2022) bahwa model pembeajaran *think talk write* efektif diterapkan dalam kelompok kecil dengan jumlah anggota 3-5 orang yang heterogen.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat juga menjadi tolak ukur untuk meningkatkan prestasi belajar menulis peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang banyak digemari generasi Z yaitu metode *game based learning*. Proses pembelajaran dengan metode *game based learning* dilakukan dengan mengadakan sebuah permainan yang mengedukasi siswa terkait dengan materi yang dipelajari. Dengan melakukan kolaborasi model pembelajaran kooperatif dan metode *game based learning* suasana kelas akan menjadi lebih menyenangkan dan proses pembelajaran akan mengesankan, karena siswa dapat belajar sambil bermain. Suasana pembelajaran yang menyenangkan juga menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat pengaruh dari model pembelajaran *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat dan mengkaji penelitian dengan judul ” Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* Berbantuan Metode *Game Based Learning* dalam Menulis Teks Anekdot” . Relevan dengan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe

think talk write berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot?

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaraan kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024. Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut. *Pertama,* memberikan sumbangsih kepada dunia pendidikan terutama pada ranah pembelajaran bahasa Indonesia. *Kedua,* bagi guru dan peserta didik di sekolah diharapkan dapat memberikan referensi terkait penggunaan model dan metode pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis serta meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Ketiga,* bagi peneliti lain, menambah wawasan dan pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah serta menjadi landasan penelitian berikutnya, terutama dalam bidang pendidikan.

Menulis merupakan bagian keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai selain menyimak, berbicara, dan membaca. Dalman (2015)berpendapat bahwa menulis bagian dari kegiatan komunikasi dengan cara menyampaian gagasan, pesan, dan informasi secara tertulis dengan menggunakan bahasa tulis untuk disampaikan kepada orang lain. Malik & Shanty (2003)mengemukakan bahwa menulis merupakan salah satu aspek kemahiran berbahasa, dimana kemahiran berbahasa meliputi dua aspek utama yang pertama adalah aspek reseptif dan aspek produktif Dari kedua aspek tersebut, banyak yang kurang menguasai aspek produktif, dimana banyak orang dapat menyimak dan mendengar tetapi tidak dapat mengungkapkan isi hati ke dalam bentuk tulisan Dalman (2015)mengemukakan bahwa terdapat empat tujuan menulis diantaranya untuk memenuhi tugas, kesastraan, penerangan, dan menyatakan diri, Selain itu ia juga berpendapat bahwa menulis memiliki empat manfaat untuk kehidupan diantaranya menambah kecerdasan, menambah daya inisiatif dan kreativitas, menciptakan keberanian, dan meningkatkan kemauan serta kemampuan dalam mencari informasi.

Anekdot merupakan cerita lucu yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dalam teks anekdot terkandung makna tersirat yang bertujuan untuk menyindir, mengkritik, dan menyinggung seseorang atau sesuatu hal. Sindiran dan kritik disampaikan tidak menyakiti dan kasar. Teks anekdot cendrung mengangkat kisah seseorang yang berpengaruh berdasarkan kejadian nyata, lalu ditambah dengan unsur rekaan. Agustinalia (2022)mengemukakan bahwa anekdot termasuk cerita singkat yang berisi humor dan memiliki maksud untuk memberikan kritikan atau sindiran. Terdapat lima struktur dari teks Anekdot yaitu abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Kurniawati (2019)bahwa teks anekdot memiliki lima struktur. Kelima struktur tersebut dijabarkan sebagai berikut. *Pertama,* abstraksi yang menjadi bagian awal yang beirisi gambaran umum dan perkenalan peristiwa serta menyatakan latar belakang dari isi teks. *Kedua,* Orientasi berupa bagian pendahuluan biasanya berisi latar belakang dan mengarah pada konflik atau peristiwa utama. *Ketiga,* krisis yang membahas inti teks yang berisi masalah dan di sinilah unsur kelucuan serta kritikan dimunculkan. *Keempat,* reaksi yang berisi respon dari krisis yang berisi tindakan. *Kelima,* koda yang menjadi penutup atau kesimpulan serta amanat yang dapat dipetik. di bagian ini terdapat komentar, persetujuan, dan penjelasan maksud dari cerita yang disajikan. Selain itu, anekdot juga memiliki kaidah kebahasaan yang menjadi karakteristiknya. Kosasih (2014)mengemukakan bahwa terdapat lima kaidah penulisan anekdot yang benar yaitu, menggunakan kalimat langsung dan tidak langsung, mencantumkan nama tokoh, baik nama asli maupun nama yang disamarkan, terdapat keterangan waktu, berisi kata kerja material atau kata yang menunjukan aktivitas, menggunakan konjungsi yang bermakna kronologis, menggunakan konjungsi penjelas atau penerang.

Darmadi (2017)mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan wadah yang merangkum prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran serta berfungsi untuk panduan bagi guru dalam proses pembelajaran. Terdapat banyak jenis model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran kooperatif. Atun & Rosmala (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model belajar yang terdapat aktivitas interaksi, karena penerapan model mengadung suatu interaksi antara siswa dalam menyampaikan ide dan gagasannya. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *think talk write.* Menurut Atun & Rosmala (2018) model pembelajaran *think talk write* adalah salah satu tipe pembelajaran konstruktivistik melalui aktivitas berkomunikasi baik dengan diri sendiri, antar siswa, dan guru yang memotivasi siswa untuk berpikir, berbicara, menyampaikan gagasan, dan menuliskan hasilnya. Atun & Rosmala (2018) juga berpendapat bahwa terdapat empat karakteristik model pembelajaran *think talk write.* Keempat karakteristik tersebut diuraikan sebagai berikut. *Pertama,* siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. *Kedua,* peserta didik aktif melakukan eksplorasi suatu konsep. *Ketiga,* dapat memadukan pengetahuan awal peserta didik dengan infomasi yang baru diterima. *Keempat,* model ini dibentuk melaui tiga kegiatan yang saling berhubungan mulai dari *think* (berpikir), *talk* (berbicara), dan *write* (menulis) sehingga dapat mengontruksi materi atau konsep ilmu.

Shoimin (2017) berpendapat bahwa model TTW memiliki empat kelebihan. *Pertama,* menciptakan pemahaman yang signifikan terkait materi ajar. *Kedua,* dapat meningkatkan keterampilan kreatif serta berpikir kritis siswa saat diberikan soal *open ended. Ketiga,* melibatkan siswa secara aktif karena siswa belajar dalam kelompok sehingga adanya aktivitas berinteraksi dan berdiskusi. *Keempat,* siswa terbiasa berpikir dan berinteraksi dengan diri sendiri, teman sebaya dan guru. Selain itu, Shoimin (2017) juga menyatakan bahwa model *think talk write* memiliki tiga kekurangan yaitu pemberian soal *open ended yang* dapat memotivasi, siswa menjadi sibuk dalam bersaing, pmbelajaran dalam kelompok kecil dapat membuat siswa kehilangan kemampuan dan kepercayaan jika kelompoknya didominasi oleh siswa yang mampu. jika persiapan guru kurang matang, penerapan model TTW di dalam kelas akan sulit dilaksanakan.

Game based learning atau bisa disebut juga dengan pembelajaran berbasis permainan merupakan sebuah metode yang menggunakan sebuah permainan dalam proses pembelajaran. Metode ini termasuk salah satu metode yang banyak diminati oleh peserta didik. Permainan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meciptakan suasana belajar yang dinamis, aktif, dan antusias peserta didik. Permana (2022) mengemukakan bahwa metode *game based learning* memiliki tiga karakteristik yaitu memberikan tantangan kepada peserta didik, permainan memiliki elemen fantasi yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, dan metode permainan dapat memberi pengalaman belajar karena esensi materi yang dipelajari peserta didik sangat penting untuk dinilai dan di kompetisikan. Wahyuning (2022) dalam penelitiannya mengemukakan beberapa kelebihan metode *game based learning* diantaranya, dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan meningkatkan minat serta umpan balik yang cepat bagi siswa, keterlibatan siswa dalam melakukan tantangan dan memecahkan masalah dapat menjadikan siswa untuk berpikir kritis, berdampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, pembelajaran lebih interaktif, metode ini dapat membangun dialog karena siswa saling berinteraksi, menghilangkan rasa jenuh saat belajar karena pembelajaran dilakukan sambil bermain, serta dapat meningkatkan berbagai keterampilan. Selain itu, metode ini juga memiliki kekurangan yang harus diperhatikan oleh guru sebelum menerapkanya dalam pembelajaran. Wahyuning (2022) juga menyatakan bahwa kekurangan metode ini diantaranya, kompleks dan banyak memakan waktu, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menciptakan dan membuat sebuah permainan,

suasana kelas menjadi tidak kondusif karena pembelajaran yang aktif, serta membutuhkan alat dan instrumen. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model TTW dengan GBL, yang belum banyak diterapkan pada pembelajaran menulis teks anekdot di sekolah menengah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model TTW berbantuan GBL terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Tanjungpinang, yang beralamat di Jl. Pemuda No.30, Tj. Ayun Sakti, kec. Bukit Bestari, kota Tanjungpinang, prov. Kepulauan Riau. SMAN 4 Tanjungpinang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Berdasarkan permasalahan yang dibahas, jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode quasi ekperimen. terdapat dua kelompok sampel dalam penelitian ini yaitu eksperimen dan kontrol. Seluruh siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 20232024 menjadi populasi dalam penelitian ini dengan jumlah 353 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability Random sampling* dengan metode *cluster Random Sampling*. Setelah melakukan pengambilan dan pengujian sampel secara statistik, ditetapkan kelas X.9 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 35 siswa dan kelas X.10 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 34 siswa.

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (in dependen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah model pembelajaran *think talk write* berbantuan metode *game based learning* sedangkan variabel terikat (Y) yaitu kemahiran menulis teks anekdot. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design.* Pada desain ini akan dilakukan perbandingan hasil kemahiran menulis teks anekdot sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Sampel penelitian dengan desain ini dipilih secara random. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Tes diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat *prretest* dan *posttest*. Tujuan dari pemberian tes ini adalah untuk melihat tingkat kemahiran menulis teks anekdot pada kelompok eskperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesuai dengan rubrik penilaian yang ditetapkan. Selanjutnya skor-skor yang didapatkan diubah menjadi bentuk nilai. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$Nilai = \frac{Nilai\ Perolehan}{Nilai\ Maksimum} \times 100$$

Tabel 1 Kualifikasi Tes Menulis

Rentang Nilai	Kualifikasi	Kategori
90-100	Sangat Baik	A
72-89	Baik	B
57-71	Sedang	C
34-56	Kurang	D

Sumber: (Djiwandono, 2008)

Nilai-nilai yang didapatkan, kemudian dikualifikasikan berdasarkan tabel 1 tersebut. Lalu dari data nilai kedua kelompok sampel tersebut akan dilakukan uji prasyarat statistik parametrik yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test.* Uji prasyarat dilakukan dengan menggunakan

software IBM SPSS Statistik versi 25. Namun, apabila data tidak berdistribusi normal maka akan dilakukan uji statistik nonparametrik yaitu uji hipotesis *Mann Whitney*. Adapun ketentuan Hasil uji yang didapatkan dijelaskan berdasarkan ketentuan hipotesis sebagai berikut.

H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang. Hipotesis diterima jika P-value > 0,05

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang. Hipotesis diterima jika P-value < 0,05

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pengambilan data, tahap awal yang dilakukan adalah uji validasi instrumen tes *pretest* dan *posttest* kemahiran menulis teks anekdot oleh ahli evaluasi untuk melihat kelayakan instrumen dan soal yang akan diberikan kepada kedua kelompok sampel. Dari hasil uji validasi tersebut, didapatkan simpulan terhadap penilaian secara umum instrumen *pretest* dan *posttest* kemahiran menulis teks anekdot dapat digunakan dengan sedikit revisi. Revisi tersebut hanya berupa penggunaan bahasa yang digunakan pada petunjuk soal agar lebih komunikatif dan mudah dipahami. Instrumen yang telah divalidasi akan digunakan untuk proses pengambilan data pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Proses pengambilan data akan melalui tiga tahapan. *Pertama,* melakukan tes awal (*pretest*) untuk melihat kemampuan awal siswa terkait kemahiran menulis teks anekdot, sebelum diberikan perlakuan. *Kedua,* memberikan perlakuan sesuai dengan modul ajar yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* untuk kelompok eksperimen. Sementara pada kelompok kontrol menggunakan model dan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. *Ketiga,* peneliti memberikan tes akhir (*Posttest*) untuk melihat kemampuan menulis teks anekdot siswa setelah diberikan perlakuan. Berikut hasil *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2 Kualifikasi Keseluruhan Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Kualifikasi	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	A	90-100	0	0%
2	Baik	B	72-89	12	43%
3	Sedang	C	57-71	9	32%
4	Kurang	D	34-56	7	25%
		Jumlah		**28**	**100%**

Merujuk pada tabel tersebut, terlihat bahwa sebanyak 0% siswa memperoleh kualifikasi sangat baik, sebanyak 43% siswa memperoleh kualifikasi baik, sebanyak 32% siswa memperoleh kualifikasi sedang, dan sebanyak 25% siswa memperoleh kualifikasi kurang. Berikut merupakan grafik keseluruhan nilai *pretest* kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X pada kelompok eksperimen.

Tabel 3 Kualifikasi Keseluruhan Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol

No	Kualifikasi	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	A	90-100	0	0%
2	Baik	B	72-89	16	57%
3	Sedang	C	57-71	5	18%
4	Kurang	D	34-56	7	25%
		Jumlah		**28**	**100%**

Merujuk pada tabel tersebut, terlihat bahwa sebanyak 0% siswa memperoleh kualifikasi sangat baik, sebanyak 57% siswa memperoleh kualifikasi baik, sebanyak 18% siswa memperoleh kualifikasi sedang, dan sebanyak 25% siswa memperoleh kualifikasi kurang. Berikut merupakan grafik keseluruhan nilai *pretest* kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X pada kelompok kontrol.

Tabel 4 Kualifikasi Keseluruhan Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

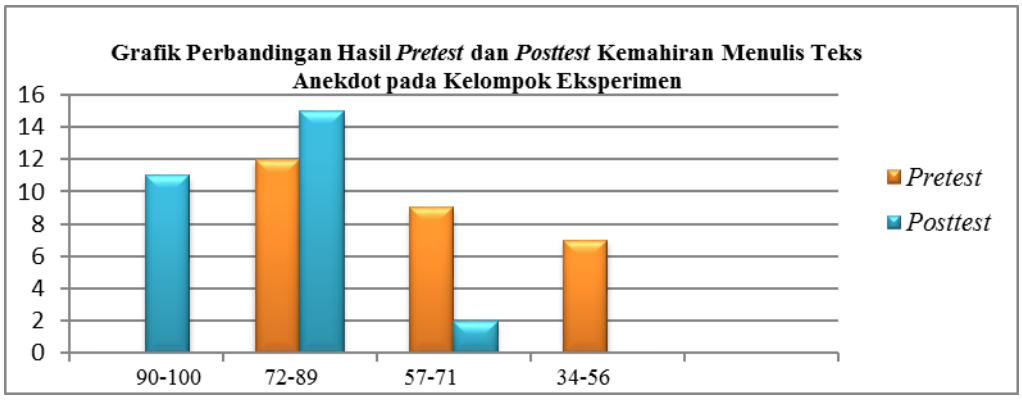
No	Kualifikasi	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	A	90-100	11	39%
2	Baik	B	72-89	15	54%
3	Sedang	C	57-71	2	7%
4	Kurang	D	34-56	0	0%
		Jumlah		**28**	**100%**

Merujuk pada tabel tersebut, terlihat bahwa sebanyak 39% siswa memperoleh kualifikasi sangat baik, sebanyak 54% siswa memperoleh kualifikasi baik, sebanyak 7% siswa memperoleh kualifikasi sedang, dan sebanyak 0% siswa memperoleh kualifikasi kurang. Berikut merupakan grafik keseluruhan nilai *posttest* kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X pada kelompok eksperimen.

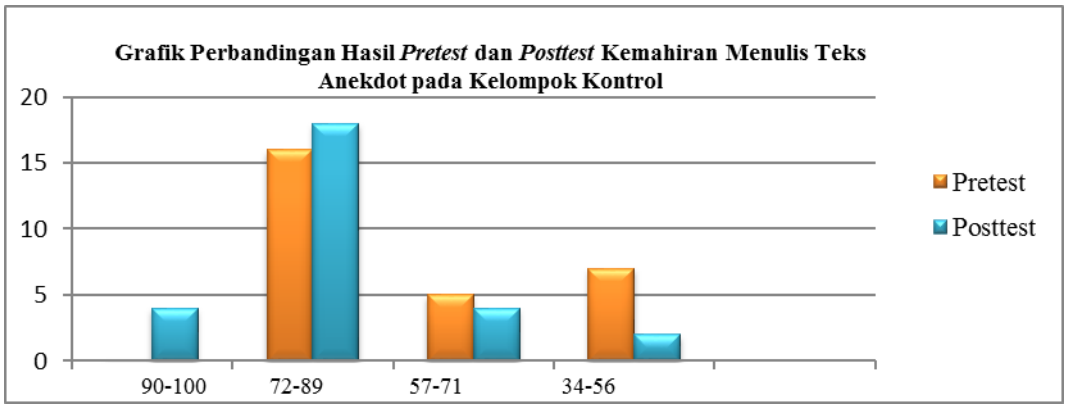
Tabel 5 Kualifikasi Keseluruhan Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Kualifikasi	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	A	90-100	4	14%
2	Baik	B	72-89	18	65%
3	Sedang	C	57-71	4	14%
4	Kurang	D	34-56	2	7%
		Jumlah		**28**	**100%**

Merujuk pada tabel tersebut, terlihat bahwa sebanyak 14% siswa memperoleh kualifikasi sangat baik, sebanyak 65% siswa memperoleh kualifikasi baik, sebanyak 14% siswa memperoleh kualifikasi sedang, dan sebanyak 7% siswa memperoleh kualifikasi kurang. Berikut merupakan grafik keseluruhan nilai *posttest* kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X pada kelompok kontrol. Perbandingan Hasil *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol digambarkan pada grafik berikut.



Merujuk pada grafik tersebut, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* kemahiran menulis teks anekdot. Dari data pada grafik terlihat bahwa sebanyak 0 siswa memperoleh rentang nilai 90-100 saat *pretest* sementara saat *posttest* sebanyak 11 orang siswa. Selanjutnya, sebanyak 12 orang siswa memperoleh rentang nilai 72-89 saat *pretest*, sedangkan saat *posttest* sebanyak 15 orang siswa. Setelah itu, sebanyak 9 orang siswa memperoleh rentang nilai 57-71 saat *pretest* dan 2 orang siswa saat *posttest*. Terakhir sebanyak 7 orang siswa memperoleh rentang nilai 34-56 saat *pretest*, sedangkan saat *posttest* 0 siswa.



Merujuk pada grafik tersebut, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* kemahiran menulis teks anekdot pada kelompok kontrol. Dari data pada grafik terlihat bahwa sebanyak 0 siswa memperoleh rentang nilai 90-100 saat *pretest* sementara saat *posttest* sebanyak 4 orang siswa. Selanjutnya, sebanyak 16 orang siswa memperoleh rentang nilai 72-89 saat *pretest*, sedangkan saat *posttest* sebanyak 18 orang siswa. Setelah itu, sebanyak 5 orang siswa memperoleh rentang nilai 57-71 saat *pretest* dan 4 orang siswa saat *posttest*. Terakhir sebanyak 7 orang siswa memperoleh rentang nilai 34-56 saat *pretest*, sedangkan saat *posttest* 2 siswa.

Data dari hasil *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol akan digunakan untuk uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan berasal dari kelompok yang homogen. Setelah melakukan uji prasyarat, akan dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*. Namun, jika data tidak berdistribusi normal maka akan dilakukan uji statistik nonparametrik yaitu uji hipotesis *Mann Whitney*. Berikut merupakan hasil uji normalitas data penelitian ini.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

Hasil Kemahiran Menulis Teks Anekdot	Uji Normalitas			
	Statistik	**Jumlah Data**	**Signifikasi**	**Keterangan**
***Pretest* Ekspeimen**	0,226	28	0,001	Tidak Normal
***Pretest* Kontrol**	0,202	28	0,005	Tidak Normal
***Posttest* Eksperimen**	0,232	28	0,001	Tidak Normal
***Posttest* Kontrol**	0,252	28	0,000	Tidak Normal

(Sumber: SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel 6 tersebut, menunjukan hasil uji normalitas menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*. Sebagaimana ketentuan pengambilan keputusan uji normalitas, jika signifikan > 0,05 maka data dinyatakan normal dan jika signifikan < 0,05 maka data dinyatakan tidak normal. Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak berdistribusi normal. Karena data penelitian tidak berdistribusi normal, maka peneliti tidak melanjutkan uji homogenitas melainkan beralih ke uji nonparametrik. Uji nonparametrik yang digunakan adalah uji *Mann Whitney* karena dalam penelitian ini terdapat dua sampel yang tidak saling berhubungan atau berpengaruh satu sama lain. Hasil uji *Mann Whitney* digambarkan pada tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis

Kode	N	Mean Rank	Sum Of Ranks	*Mann-Whitney* U	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Posttest Eksperimen	28	33.25	931.00	259.000	-2.225	0.026
Posttest Kontrol	28	23.75	665.00			

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney* pada tabel tersebut menunjukan bahwa hasil sig (2-tailed) yaitu 0,026 yang berarti nilai sig lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. *Mean rank* pada kelompok eksperimen sebesar 33.25 sedangkan *mean rank* pada kelompok kontrol sebesar 23.75. Selanjutnya, *sum of rank* pada kelompok kontrol sebesar 931.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 665.00. hal ini menunjukan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai kelompok kontrol. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_o ditolak. Merujuk pada tabel 7 tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* terhadap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.

Merujuk pada hasil penelitian diatas, telah diberikan pengaruh yang berbeda antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan model dan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Sementara Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning*. Game yang digunakan dalam penelitian ini yaitu game susun paragraf. Pada kegiatan inti pembelajaran, model *think talk write* dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi tujuh kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang. Lalu setiap kelompok

diberikan amplop berisi potongan teks anekdot yang didalamnya terdapat lima potongan kertas berisi teks anekdot. Masing-masing anggota mendapat 1 potongan kertas. Dalam kelompoknya siswa diminta berpikir *(think)* berbicara dan berdiskusi *(talk)* terkait urutan teks anekdot yang benar dan sesuai dengan strukturnya serta memikirkan kaidah kebahasaan apa yang terdapat dalam teks anekdot tersebut. Selanjutnya siswa menuliskan jawabannya terkait struktur pada kolom yang tersedia dan jawaban terkait kaidah kebahasaan pada buku tulis masing-masing *(write)*.

Setelah berdiskusi dilanjutkan dengan penerapan metode *game based learning*. Pada tahap ini satu orang perwakilan setiap kelompok akan maju ke depan dan memilih satu kotak misteri yang terdapat dalam *power point*. Dalam kotak tersebut berisi pertanyaan seputar pengetahuan umum bahasa Indonesia dan kesempatan untuk lanjut bermain. Jika siswa dapat menjawab, siswa dipersilakan lanjut ke meja pos masing-masing untuk menempelkan potongan teks yang didapatkannya. Jika siswa salah menjawab siswa diminta untuk duduk kembali ke dalam kelompoknya. Selain itu, jika siswa mendapat kesempatan siswa lanjut ke meja pos tanpa menjawab pertanyaan. Dalam permainan ini 1 kelompok yang dapat menyelesaikan misi. Jika terdapat lebih dari 1 kelompok yang selesai, guru memberikan misi tambahan berupa menjawab pertanyaan tambahan yang telah disediakan.

Saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, terdapat beberapa siswa yang tidak hadir. Pada kelompok eksperimen, dari 35 siswa terdapat 6 siswa yang tidak hadir saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* serta 1 orang yang hanya menghadiri *posttest* saja. Sedangkan pada kelompok kontrol, dari 34 siswa terdapat 3 orang yang tidak hadir saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* serta 3 orang yang hanya menghadiri *posttest* saja. Oleh karena itu, untuk menghindari ketidakseimbangan dalam perhitungan data peneliti mengambil jumlah sampel pada kelompok ekspeimen sebanyak 28 siswa dan pada kelompok kontrol sebanyak 28 siswa.

Hasil *pretest* dan *posttest* akan diperiksa berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Terdapat empat aspek yang diamati untuk menilai hasil menulis siswa, yaitu aspek judul teks anekdot, struktur teks anekdot, kaidah kebahasaan teks anekdot, serta penggunaan ejaan serta dan baca. Keempat aspek ini masing-masing diberi skor 4 jika seluruh hasil tes siswa sesuai dengan aspek yang dinilai. Oleh karena itu, skor tertinggi yaitu 16 yang nilainya sama dengan 100. Setelah dilakukan pemeriksaan, terlihat bahwa rata-rata *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama berkualifikasi sedang yaitu 69,03 pada kelompok eksperimen dan 69,78 pada kontrol. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kedua kelompok tersebut mengalami kenaikan yaitu 86,82 pada kelompok eksperimen dan 79,82 pada kelompok kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* berbantuan metode *game based learning* berpengaruh terhadaap kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis *Mann Whitney* yang menunjukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,026 dengan nilai Z sebesar -2.225. *Mean rank* pada kelompok eksperimen sebesar 33.25 sedangkan *mean rank* pada kelompok kontrol sebesar 23.75. Selanjutnya, *sum of rank* pada kelompok kontrol sebesar 931.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 665.00. Sebagaimana pengambilan keputusan uji hipotesis *Mann Whitney* yaitu jika nilai signifikansi atau asymp sig (2-tailed) lebih kecil dari probabilitas 0,05 maka hipotesis atau Ha diterima. Sedangkan Jika nilai signifikansi atau asymp sig (2-tailed) lebih besar dari probabilitas 0,05 maka hipotesis atau Ha ditolak. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukan bahwa menunjukan p-value 0,026 < 0,05 Oleh karena itu, H_a diterima dan H_o ditolak.

Seabagai perbandingan adapun penelitian terdahulu yang juga membahas terkait model pembelajaran *think talk write*, mtode *game based learning*, maupun menulis teks

anekdot. *Pertama,* (Azzahra et al., 2022) yang berjudul *" Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsa"* dari jurnal Parole Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan dari siklus satu ke siklus dua dengan rata-rata ahkir sebesar 90 atau berkualifikasi sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menerapkan metode *game based learning*. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini menerapkan model *think talk write* dengan berbantuan metode game dan dilakukan untuk melihat kemahiran menulis teks anekdot pada siswa kelas X.

Kedua, (Hastutik, 2022) yang berjudul *" Penerapan Model Pembelajaran TTW (Think Talk Write) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Menulis Teks Deskritif"* dari jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menulis teks deskritif siswa karena adanya peningkatan pengembangan ide tulisan sebesar 15,70%, kosakata sebesar 6,3%, penggunaan tata bahasa sebesar 9,30%, dan peningkatan koherensi antar kalimat sebesar 6,30%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menerapkan model TTW untuk melihat kemahiran menulis. Sementara perbedaannya yaitu penelitian ini juga menerapkan metode *game based learning* sedangkan penelitian terdahulu hanya menerapkan model TTW saja. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk melihat kemahiran menulis teks anekdot sedangkan penelitian terdahulu untuk melihat menulis teks deskritif.

Ketiga, (Yudiana et al., 2022) yang berjudul *" Model Pembelajaran Kelas Terbalik Berbasis Literasi Digital: Studi Pengembangan Untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdot"* dari jurnal Disastra Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian menunjukan bahwa model pembelajaran kelas terbalik layak diterapkan dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Hal ini diuktikan dari hasil uji validasi, tanggapan guru, dan tanggapan siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran untuk melihat hasil menulis teks anekdot. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menerapkan model TTW dan metode game based learning, sementara penelitian terdahulu menerapkan model pembelajaran kelas terbalik. Selain itu, jenis penelitian ini adalah eksperimen, sedangkan jenis penelitian terdahulu adalah studi pengembangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, didapatkan rata-rata hasil *pretest* kemahiran menulis teks anekdot pada kelompok eksperimen sebesar 69,03 dan pada kelompok kontrol sebesar 69,78. Rata-rata *posttest* kedua kelompok tersebut lebih baik yaitu sebesar 86,82 pada kelompok eksperimen dan 79,82 pada kelompok kontrol. Selanjutnya, dilakukan pengujian normalitas dan hasilnya menunjukan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal sehingga dilakukan uji nonparametrik *Mann Whitney*. Hasil uji tersebut menunjukan bahwa nilai Z sebesar -2.225 dengan taraf signifikansi 5% sehingga didapatkan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,026.

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan hasil penelitian karena hasil sig (2-tailed) 0,026 tidak 100% menjadi hasil akhir untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian ini. Jika ditaksir kembali 0,026 hanya 98% dari total keseluruhannya dan sekitar 2% merupakan pengaruh dari variabel intervening yang menjadi penyela sehingga memperlemah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mengontrol variabel pengganggu yang dapat memengaruhi hasil penelitian, akan tetapi pada perhitungan akhir saat uji hipotesis ternyata masih terdapat sekitar 2% varibael intervening yang memengaruhi hasil penelitian. Akan tetapi, berdasarkan persentase tersebut dapat dikatakan bahwa variabel pengganggu dalam penelitian ini sudah cukup terkontrol. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji *Mann Whitney* yang menunjukan p-value 0,026 < 0,05

yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran t*hink talk write* berbantuan metode *game based learning* dengan kemahiran menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024.

Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi TTW dengan *game based learning* tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan siswa sesuai struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot, tetapi juga mendorong motivasi, partisipasi, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.. Dengan demikian, model TTW berbantuan *game based learning* layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis di sekolah menengah, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot sekaligus membangun minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil`alamin Saya ucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Saya sangat berterima kasih kepada kedua orang tua tercinta atas doa dan dukungan yang diberikan serta terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini karena telah memberi motivasi, bantuan, dan bimbingan sehingga penyusunan penelitian ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Selanjutnya saya ucapakan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMAN 4 Tanjungpinang yang telah memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selain itu, terima kasih banyak untuk Ibu Dra Hj. Isnaini Leo Shanty, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Dr. Harry Andheska, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa membimbing dan memberi masukan selama proses penelitian. Saya ucapkan terima kasih juga untuk Ibu Legi Elfitra, S.Pd., M.Pd., Bapak Prof. Dr. H. Abdul Malik, M.Pd., dan Ibu Ahada Wahyusari, S.Pd., M.Pd. yang telah memberi masukan dan saran demi perbaikan penelitian ini.

RUJUKAN

Agustinalia, I. (2022). *Mengenal dan memahami jenis-jenis teks*. Sukoharjo: CV Graha Printama Selaras.

Astuti, N., Rapani, D., & Triastuti, V. (2020). *Model pembelajaran kooperatif implementasi di SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Azzahra, I. S. S., Sobari, T., & Suhara, A. M. (2022). Penerapan metode *game based learning* berbantuan Gather Town dalam mata kuliah pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5*(2), 90– 98.

Dalman. (2015). *Keterampilan menulis*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Djiwandono, S. (2008). *Tes bahasa: Pegangan bagi pengajar bahasa*. Jakarta: PT Indeks.

Hastutik, W. (2022). Penerapan model pembelajaran TTW (*think talk write*) untuk meningkatkan kompetensi siswa menulis teks deskriptif. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat, 3*(1), 45– 52.

Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.

Kurniawati, C. (2019). *Seri pengayaan pembelajaran bahasa Inggris: Berbagai jenis teks*. Bandung: Pakar Raya.

Malik, A., & Shanty, I. L. (2003). *Kemahiran menulis*. Pekanbaru: UNRI Press.

Permana, N. S. (2022). *Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native*. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 22*(1), 15– 25.

Shoimin, A. (2017). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan *game based learning*. *Sains Edukatika Indonesia, 3*(2), 120– 128.

Wirawan, F. (2022). *Model-model pembelajaran untuk implementasi kurikulum merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.

Yudiana, E., Cahyani, I., & Abadin, Y. (2022). Model pembelajaran kelas terbalik berbasis literasi digital: Studi pengembangan untuk pembelajaran menulis teks anekdot. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4*(1), 50– 60.