

**PENERAPAN GAME ANALISIS ASAH OTAK UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MENULIS BIOGRAFI**

Aang Saepuloh Akbar Wijaya¹, Rizqi Awalya Herlianti²

¹⁻²**IKIP Siliwangi**

¹saepuloh.a.w@gmail.com, ²rizqiawalyah@gmail.com

Abstract

Students' understanding of writing biographical texts identified is still less active and learning outcomes are not good, so it is feared that it will decrease further. The alternative used by researchers is the application of game learning strategies to brain teaser analysis that aims to improve student activity and learning outcomes in biographical writing skills. The researcher used the pre-experimental design research design through the one-group-pretest-posttest approach. Data collection used is the plan for implementing learning, observation, and testing. Samples taken by researchers in the X3 class of SMAN 5 Subang were 30 students. The results of the initial value analysis and final value analysis of students show an increase in writing skills in biographical text material. The results of the observation of teacher learning in the 90% class were carried out and student learning in the 85% class was conducted. In the pre-test, student activeness was only 63%, with details of 19 students active students, and student work results, 5 students got high scores, 14 moderate grades, and 11 low scores, then after being given treatment with game learning strategies obtained brain teaser analysis the results of the post-test activities of students increased to 90%, with details of active students 27 students, and the work results of students who scored high 12 students, moderate grades 15 students, and low scores 3 students. Thus the application of game learning strategies to brain teaser analysis has a positive impact, namely a significant increase in learning outcomes, both activeness and the value of learning outcomes obtained.

Keywords: Cooperative Learning, Brain Analysis Game, Biography

Abstrak

Pemahaman siswa terhadap menulis teks biografi teridentifikasi masih kurang terlihat aktif dan hasil belajar yang kurang baik, sehingga dikhawatirkan akan semakin menurun. Alternatif yang digunakan oleh peneliti adalah penerapan strategi pembelajaran game analisis asah otak yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis teks biografi. Peneliti menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* melalui pendekatan *one-group-pretest-posttest*. Pengumpulan data yang digunakan adalah rencana implementasi pembelajaran, observasi, dan tes. Sampel yang di ambil peneliti pada kelas X3 SMAN 5 Subang sebanyak 30 siswa. Hasil analisa nilai awal dan analisa nilai akhir siswa menunjukkan peningkatan keterampilan menulis pada materi teks biografi. Hasil pengamatan pembelajaran guru di kelas 90% dilakukan dan pembelajaran siswa di kelas 85% dilakukan. Pada *pre-test* didapatkan keaktifan siswa hanya 63%, dengan rincian siswa aktif 19 siswa, dan hasil kerja siswa, 5 siswa mendapat nilai tinggi, 14 nilai sedang, dan 11 nilai rendah, kemudian setelah diberikan *treatment* dengan strategi pembelajaran game analisis asah otak didapat hasil *post-test* keaktifan siswa meningkat menjadi 90%, dengan rincian siswa aktif 27 siswa, dan hasil kerja siswa yang mendapat nilai tinggi 12 siswa, nilai sedang 15 siswa, dan nilai rendah 3 siswa. Dengan demikian penerapan strategi pembelajaran game analisis asah otak memberikan dampak yang positif, yaitu peningkatan hasil belajar yang signifikan, baik keaktifan maupun nilai hasil belajar yang didapatkan.

Kata Kunci: Kooperatif Learning, Game Analisis Asah Otak, Biografi

PENDAHULUAN

Pemahaman Peserta didik SMA Negeri 5 Subang terhadap materi pembelajaran teridentifikasi masih kurang terlihat aktif dan cenderung pasif, hanya beberapa siswa saja yang aktif diantara sekian banyak siswa di kelas dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga tidak terlihat kemampuan setiap peserta didik dalam proses kegiatan belajar. Melihat keadaan dan penomena seperti tersebut diatas menjadikan suatu kekhawatiran peneliti pada sisi hasil pembelajaran, yang diprediksi hasilnya akan kurang baik dan tidak maksimal jika tetap dibiarkan, maka peneliti mencoba untuk mencari formula atau strategi yang ampuh, sehingga dapat mendongkrak keaktifan peserta didik dalam proses kegiatan belajar agar mendapatkan hasil yang baik dan maksimal, serta menumbuhkan dan meningkatkan ketertarikan belajar terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan menyikapi dan menyadari hal ini, peneliti memandang perlu merancang sebuah pembelajaran yang mampu membangkitkan, dan meningkatkan gairah belajar, agar semua peserta didik bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan tentunya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran bahasa indonesia, sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran. Maka peneliti sekaligus guru mata pelajaran Bahasa Indonesia merancang sebuah pembelajaran yang dikonsep dengan sebuah Game Analisis Asah Otak dalam bentuk *post-test* dengan soal *multi choice*, peneliti menerapkan Inovasi Pembelajaran Game Analisis Asah Otak pada saat proses pembelajaran menulis ulang teks Biografi.

Masalah penelitian ini dirumuskan secara umum ialah bagaimana kinerja guru dan siswa pada pembelajaran menulis teks biografi dengan penerapan strategi pembelajaran game analisis asah otak? Apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*? Adapun tujuan penelitian agar mengetahui kinerja guru dan siswa pada pembelajaran menulis teks biografi menggunakan metode *Game* analisis asah otak, dan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran.

Menurut (Dewi & Sobari, 2018) “menulis adalah suatu proses komunikasi berupa penyampaian informasi, suatu cara untuk berbicara, menyentuh, menyapa seseorang yang lain entah dimana dengan bahasa tulis sebagai alat atau medianya”. Menurut (Sobari, 2013) “menulis merupakan suatu yang melibatkan emosional dan logika untuk menyampaikan pesan dan informasi yang berupa ide, gagasan dan perasaan dengan menggunakan lambang-lambang yang telah di sepakati kepada para pembacanya”. Lain halnya menurut (Patonah, Syahrullah, Firmansyah, & Fauziya, 2018) “menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan melalui sebuah tulisan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu agar para pembaca dapat memahaminya”. Sedangkan menurut (Wikanengsih, 2013) “menulis merupakan kegiatan berpikir yang memiliki hubungan dengan bernalar”. Dari pendapat-pendapat diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan ide atau gagasan dengan menggunakan lambang-lambang bunyi berupa tulisan yang bisa dimengerti oleh pembaca. Satu diantara keterampilan menulis yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa yaitu teks biografi. Menurut (Janah & Fauziya, 2018) mengungkapkan bahwa biografi merupakan perjalanan hidup seseorang. sedangkan menurut (Mulya, Hilal, & Ariyani, 2017) “Teks biografi adalah teks yang menceritakan perjalanan hidup tokoh dan memiliki pesan atau nilai keteladanan bagi pembacanya”. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa teks biografi adalah paparan cerita hidup seseorang yang ditulis secara rinci yang diceritakan sesuai urutan waktu.

Kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi pada penggunaan metode yang digunakan oleh guru. Alternatif yang bisa digunakan guru adalah menggunakan metode game analisis asah otak. game analisis asah otak adalah sebagai solusi kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa jadi lebih aktif dengan keinginan sendiri tanpa arahan oleh guru tetapi muncul inisiatif dari diri siswa sendiri dan memicu gairah belajar siswa, sehingga siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang dalam kegiatan pembelajaran serta, menumbuhkan berfikir kritis terhadap materi pembelajaran.

METODE

Metode adalah sebagai alat mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu penelitian, agar sebuah karya ilmiah (dari suatu penelitian) mencapai tujuan yang diharapkan dengan tepat dan terarah, sedangkan metode penelitian ialah teknik umum yang dipakai dalam mengumpulkan dan menganalisis data untuk menjawab fenomena persoalan yang ditemukan. Penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen, yaitu cara mencari hasil dari perlakuan yang berikan oleh peneliti terhadap siswa, Jadi dimaksudkan untuk mengetahui hasil dari suatu perlakuan (Sugiyono, 2014).

Metode yang dipakai adalah strategi pembelajaran game analisis asah otak yang dikembangkan dari metode *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan konsep permainan ini agar proses pembelajaran lebih menarik yang menitikberatkan pada ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan menemukan langkah benar menyelesaikan soal pada lembar kerja siswa, yang disajikan dalam bentuk *Multi choice* pada materi pembelajaran yang telah diajarkan, juga menganalisa sebuah biografi, serta menulis ulang cerita biografi seseorang tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal penelitian siswa diberikan *pre-test* pada kelas eksperimen juga kelas kontrol untuk melihat hasil tingkat awal pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, dan didapatkan hasil kerja siswa sebanyak 30 data nilai siswa pada kelas eksperimen dan 30 data nilai siswa kelas kontrol. Kemudian peneliti memberikan *treatment* pada saat pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan metode inovasi pembelajaran game analisis asah otak. Setelah pembelajaran selesai maka siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui peningkatan aktifitas dan hasil belajar. Selanjutnya siswa diberikan teks biografi untuk dianalisis, dengan Aspek penilaian yaitu diantaranya struktur teks, kaidah kebahasaan, ketepatan menyimpulkan sikap yang patut diteladani dari tokoh cerita teks biografi tersebut, serta ketepatan penggunaan tanda baca, dan ejaan. Setelah data terkumpul, maka dilanjutkan dengan pengolahan data hasil penelitian tersebut, data yang diolah kemudian diuji taraf signifikasinya untuk mengetahui keberhasilan penelitian yang telah dilaksanakan, maka didapatkan data hasil penelitian.

Pre-test dan *post-test* pada soal essay diberikan soal untuk membuat biografi singkat. Pada *pre-test* dan *post-test* ini disajikan gambar dari salah satu tokoh pahlawan Indonesia yaitu RA Kartini.

Hasil *pretest* diambil dari 3 siswa yang terdiri dari nilai tertinggi, nilai sedang dan nilai terendah. Adapun hasil dari tiap-tiap peserta didik adalah sebagai berikut:

a. Nilai tertinggi

Raden Adjeng Kartini Djojo Adhiningrat adalah nama lengkap dari R.A Kartini. Beliau lahir di Jepara pada tanggal 21 April 1879. Putri dari keturunan bangsawan, ayahnya bernama RM dan ibunya bernama MA Ngasrih. Beliau adalah pejuang emansipasi wanita, dan dikenal sebagai pelopor dan inspirator kebangkitan perempuan pribumi, perjuangannya yang gigih dengan mendirikan sekolah wanita di Rembang, untuk meningkatkan kualitas perempuan pada saat itu yang tidak dapat memperoleh pendidikan. Pada tanggal 17 September 1904 beliau meninggal dunia.

Dari hasil nilai tertinggi tersebut mendapat total skor 75, hasil penilaian pada struktur teks biografi (orientasi, peristiwa, reorientasi) adalah 35, nilai kaidah teks biografi (bersifat kronologis, penggunaan kata ganti nama tokoh/pronomina, penggunaan kata sipat dan kata kerja, serta konjungsi) adalah 20, dan nilai sipat keteladanan yang patut dicontoh dari tokoh adalah 20.

b. Nilai sedang

RA Kartini adalah salah satu pahlawan nasional Indonesia. Ia lahir pada tanggal 21 April 1879 di Jepara. Perjuangannya dalam menegakkan emansipasi wanita, berhasil mengantarkan wanita Indonesia memiliki hak dan tempat yang sejajar dengan laki-laki, khususnya pada bidang pemerataan pendidikan, dengan mendirikan sekolah untuk wanita, hingga ia diberikan gelar pahlawan kemerdekaan. Pada tanggal 17 September 1904 ia meninggal dunia setelah melahirkan anaknya.

Dari hasil nilai sedang tersebut mendapat total skor 60, hasil penilaian pada struktur teks biografi (orientasi, peristiwa, reorientasi) adalah 20, nilai kaidah teks biografi (bersifat kronologis, penggunaan kata ganti nama tokoh/pronomina, penggunaan kata sipat dan kata kerja, serta konjungsi) adalah 20, dan nilai sipat keteladanan yang patut dicontoh dari tokoh adalah 20.

c. Nilai terendah

Raden Adjeng Kartini lahir pada tanggal 21 April 1879 di Jepara dan wafat pada tanggal 17 September 1904. Beliau merupakan pejuang emansipasi wanita, berkat beliau wanita di Indonesia bias merasakan pendidikan. Beliau membangun sekolah dan membuat buku berjudul "habis gelap terbitlah terang". Sehingga tanggal lahir beliau diperingati sebagai hari Kartini.

Dari hasil nilai terendah tersebut mendapat total skor 35, hasil penilaian pada struktur teks biografi (orientasi, peristiwa, reorientasi) adalah 10, nilai kaidah teks biografi (bersifat kronologis, penggunaan kata ganti nama tokoh/pronomina, penggunaan kata sipat dan kata kerja) adalah 10, dan nilai sipat keteladanan yang patut dicontoh dari tokoh adalah 15.

Setelah data hasil *pre-test* terkumpul, maka dilakukan treatment dengan menerapkan strategi pembelajaran game analisis asah otak. Langkah-langkah yang dipersyaratkan untuk

melaksanakan strategi pembelajaran Game Analisis Asah Otak disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. membuat soal sesuai uraian materi pembelajaran dengan jumlah relatif
2. disesuaikan dengan alokasi waktu
3. membuat jawaban yang benar dan pengecoh jawaban
4. menetapkan langkah tercepat dari Game Analisis Asah Otak (desain langkah pengerjaan) contoh :
langkah yang benar nomor soal 1 – 13 - 14 - 9 - 7 - 3 - 11 - 5 - 18 - 20
dapat dibuatkan matrix seperti dibawah ini :
5. siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang berjumlah 4-5 siswa. Pengelompokan diatur heterogen berdasarkan tingkat pengetahuan siswa.
6. Dalam 1 kelompok setiap siswa berperan aktif dan berkerja sama untuk menyelesaikan lembar soal.
7. Setiap kelompok berlomba untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan dalam bentuk *multi choice*.
8. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan *reward* kepada kelompok yang lebih awal menyelesaikan soal dan menjawab dengan benar.

Pada pertemuan selanjutnya siswa diberikan *post-test* sebagai tes atau evaluasi ahir setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai oleh siswa, dengan maksud apakah siswa sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang telah disampaikan.

Hasil *post-test* juga diambil dari 3 peserta didik yang sama terdiri dari nilai tertinggi, sedang dan terendah, dan hasil dari setiap siswa adalah sebagai berikut:

a. Nilai tertinggi

Raden Adjeng Kartini Djojo Adhiningrat adalah nama lengkap dari R.A Kartini. Beliau lahir di Jepara pada tanggal 21 April 1879. Beliau putri dari keturunan bangsawan, ayahnya bernama RM dan ibunya bernama MA Ngasrih. Berasal dari keluarga bangsawan, beliau pun mendapatkan pendidikan di sekolah bernama ELS (Eouropa Lagre School) setingkat SD, sampai usia 12 tahun, karena alasan dipingit. RA Kartini memperoleh banyak ilmu, salah satunya menguasai bahasa Belanda. Dari sini, beliau mulai menulis surat kepada Abendanon dari belanda sebagai temannya. Melalui Abendanon beliau mulai membaca buku dan koran-koran Eropa yang mengetuk hatinya bagaimana wanita Eropa mampu berpikir maju. Sementara saat itu, wanita Indonesia (Hindia Belanda) berada pada strata sosial paling rendah. Selain buku dan koran, beliau juga membaca majalah-majalah tentang ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Kemudian sering mengirim surat-surat atau tulisan kepada majalah wanita Belanda De Hollandsche Lelie dan membaca buku-buku seperti De Stille Kraacht karya Max Havelaar & Van Eeden, juga membaca surat-surat cinta yang dikarang oleh Multatuli. Pada tanggal 12 November 1903 beliau menikah dengan bupati Rembang KRM Adipati Asio Singgih Djojo Adhiningrat, dan mendirikan sekolah wanita di Rembang untuk meningkatkan kualitas perempuan pada saat itu yang tidak dapat memperoleh

pendidikan. Pada tanggal 17 September 1904 beliau meninggal dunia setelah 4 hari melahirkan anaknya Soesalit Djojoadhiningrat. Kumpulan surat RA Kartini dibukukan oleh J.H Abendonan, dan diterbitkan pertama kali tahun 1911 dengan judul "Door Duisternis tot Licht" yang artinya "dari kegelapan menuju cahaya" .

Dari hasil nilai tertinggi tersebut mendapat total skor 95, hasil penilaian pada struktur teks biografi (orientasi, peristiwa, reorientasi) adalah 45, nilai kaidah teks biografi (bersifat kronologis, penggunaan kata ganti nama tokoh/pronomina, penggunaan kata sipat dan kata kerja, serta konjungsi) adalah 25, dan nilai sipat keteladanan yang patut dicontoh dari tokoh adalah 25.

b. Nilai sedang

R.A Kartini lahir di Jepara pada tanggal 21 April 1879. Ia putri dari bangsawan, ayahnya bernama RM dan ibunya MA Ngasrih. Ia mendapatkan pendidikan di sekolah bernama ELS (Eouropa Lagre School) setingkat SD sampai usia 12 tahun, dan langsung dipingit. RA Kartini memperoleh banyak ilmu, salah satunya menguasai bahasa Belanda. Dari sini, beliau mulai menulis surat kepada Abendanon dari belanda. Melalui Abendanon ia mulai membaca buku dan koran-koran Eropa yang mengetuk hatinya bagaimana wanita Eropa mampu berpikir maju. Sementara saat itu, wanita Indonesia (Hindia Belanda) berada pada strata sosial paling rendah. Selain buku dan koran, beliau juga membaca majalah-majalah tentang ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Kemudian sering mengirim surat-surat atau tulisan kepada majalah wanita Belanda De Hollandsche Lelie dan membaca buku De Stille Kraacht karya Max Havelaar & Van Eeden, juga membaca surat-surat cinta yang dikarang oleh Multatuli. Pada tanggal 12 November 1903 ia menikah dengan bupati Rembang KRM Adipati Asio Singgih Djojo Adhiningrat, dan mendirikan sekolah wanita di Rembang untuk meningkatkan kualitas perempuan pada saat itu yang tidak dapat memperoleh pendidikan. Setelah 4 hari melahirkan anaknya Soesalit Djojoadhiningrat, ia meninggal dunia pada tanggal 17 September 1904.

Dari hasil nilai sedang tersebut mendapat total skor 80, hasil penilaian pada struktur teks biografi (orientasi, peristiwa, reorientasi) adalah 40, nilai kaidah teks biografi (bersifat kronologis, penggunaan kata ganti nama tokoh/pronomina, penggunaan kata sipat dan kata kerja, serta konjungsi) adalah 20, dan nilai sipat keteladanan yang patut dicontoh dari tokoh adalah 20.

c. Nilai terendah

R.A Kartini lahir di Jepara pada tanggal 21 April 1879. Dia putri dari pasangan RM dan MA Ngasrih. Dia sekolah di ELS (Eouropa Lagre School) setingkat SD sampai usia 12 tahun, dan langsung dipingit. Dia menguasai bahasa Belanda. Dari sini, dia mulai menulis surat kepada Abendanon dari belanda. Melalui

Abendanon dia mulai membaca buku dan koran-koran Eropa yang mengetuk hatinya bagaimana wanita Eropa mampu berpikir maju. Sementara saat itu, wanita Indonesia (Hindia Belanda) berada pada strata sosial paling rendah. Lalu dia menulis banyak surat dan membaca buku-buku lainnya, juga membaca buku dan majalah tentang ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Pada tanggal 12 November 1903 dia menikah dengan KRM Adipati Asio Singgih Djojo Adhiningrat, dan mendirikan sekolah wanita untuk meningkatkan kualitas perempuan pada saat itu yang tidak dapat memperoleh pendidikan. Pada tanggal 17 September 1904 dia meninggal dunia.

Dari hasil nilai terendah tersebut mendapat total skor 55, hasil penilaian pada struktur teks biografi (orientasi, peristiwa, reorientasi) adalah 25, nilai kaidah teks biografi (bersifat kronologis, penggunaan kata ganti nama tokoh/pronomina, penggunaan kata sipat dan kata kerja) adalah 15, dan nilai sipat keteladanan yang patut dicontoh dari tokoh adalah 15.

Dari analisa hasil kerja siswa diatas maka dijabarkan pada table berikut :

Table 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas X3 Materi Teks Biografi

| Nilai Siswa | Nilai | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|----------------------|--------|-----------------|------------------|
| Tinggi | 81-100 | 5 | 12 |
| Sedang | 60-80 | 14 | 15 |
| Rendah | 0-59 | 11 | 3 |
| Keaktifan | | 19 | 27 |
| Persentase keaktifan | | 63% | 90% |
| Rata-rata | | 60 | 80 |
| Jumlah siswa | | 30 | 30 |

Berdasarkan dari tabel hasil belajar siswa diatas, pembelajaran sebelum menerapkan strategi pembelajaran game analisis asah otak dalam pembelajaran teks biografi kelas X, siswa yang mendapat nilai tertinggi berjumlah 5 orang, nilai sedang berjumlah 14 dan nilai terendah berjumlah 1. Sedangkan setelah menerapkan strategi pembelajaran game analisis asah otak dalam pembelajaran teks biografi, siswa yang mendapatkan nilai tertinggi berjumlah 12 orang, nilai sedang berjumlah 15, dan nilai terendah berjumlah 3. Dari hasil *post-test* siswa dalam pembelajaran menulis teks biografi terdapat siswa yang aktif dalam pembelajaran berjumlah 27 dari 30 siswa, dengan Persentase 90 % siswa yang aktif dan 10% siswa yang tidak aktif, dan mendapat rerata nilai 80. Sedangkan hasil *pre-test* dalam pembelajaran menulis teks biografi siswa yang aktif sebanyak 19 siswa dengan persentase 63% dan 11 siswa yang tidak aktif dengan persentase 37%, dan rerata nilai 60. Jadi dapat kita lihat peningkatan keaktifan dan nilai belajar siswa dengan persentase peningkatan sebesar 27%.

Tabel diatas menunjukkan perbedaan yang signifikan dari keaktifan dan nilai siswa dalam menulis teks biografi. Keaktifan dan nilai siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran game analisis asah otak lebih memberikan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran menulis teks biografi.

KESIMPULAN

Hasil analisis pembelajaran menulis tesk biografi membuktikan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung pada siswa dan guru. Siswa tidak akan berhasil bila di kelas mereka tidak merespon hal-hal yang dijelaskan guru, sebaliknya keterampilan guru berperan di kelas baik menunjang keberhasilan siswa, misalnya penggunaan metode harus benar-benar disesuaikan dengan kemampuan guru. Jadi, semua metode pembelajaran itu baik. Hanya saja tergantung pada penggunaannya. Dengan demikian, pembelajaran menulis teks biografi menggunakan metode game analisis asah otak yang masih baru dapat memberikan kontribusi terhadap keaktifan siswa dan nilai hasil belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran game analisis asah otak dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap proses kegiatan pembelajaran, yaitu mampu merangsang dan mendongkrak gairah belajar siswa, meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan, dapat menumbuhkan dorongan sikap yang kuat untuk mengetahui lebih jauh terhadap materi pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih kritis, serta dengan aktifnya siswa dalam kegiatan belajar maka dapat dipastikan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S. M., & Sobari, T. (2018). Pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas xi smk citra pembaharuan. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(6), 989-998.
- Janah, S., Wikanengsih, W., & San Fauziya, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PJBL (Project Based Learning) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Karawang Tahun Ajaran 2017/2018. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(4), 637-644.
- Mulya, S. V., Hilal, I., & Ariyani, F. (2017). Pembelajaran Menulis Teks Biografi Siswa Kelas VIII SMP Global Madani Bandar Lampung. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 5(4, Nov).
- Patonah, S., Syahrullah, A., Firmansyah, D., & San Fauziya, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMK Lentera Bangsa. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 807-814.
- Sobari, T. (2015). Penerapan teknik siklus belajar dalam pembelajaran menulis laporan ilmiah berbasis vokasional di smk. *Semantik*, 1(1).
- Sugiyono. (2014). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Wikanengsih, W. (2013). Model Pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi Karakter Bagi Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 19(2).