LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran
Volume 6, Nomor 1, Januari–Juni 2025
e-ISSN : 2746-1556
p-ISSN : 2746-1564
DOI : https://doi.org/10.31539/7pd1y508

TANGGAPAN DAN PENGALAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT MELALUI PENDEKATAN DEEP LEARNING BERBANTUAN *ZEP QUIZ*

Arif Rahman[1], Benny Anggara[2], Muaz[3]
Universitas Sindang Kasih Majalengka[123]
dearif05112003@gmail.com[1]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tanggapan dan pengalaman siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot melalui pendekatan *deep learning* berbantuan aplikasi *Zep Quiz* di MA Assalam Maja. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan data dikumpulkan melalui observasi kelas, kuesioner keterlibatan, serta dokumentasi draf tulisan siswa pada tahap awal dan tahap akhir pembelajaran sepanjang empat kali pertemuan, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada mulanya siswa kesulitan membangun unsur abstrak, orientasi, dan koda pada teks anekdot serta kerap menyamakan anekdot dengan lelucon biasa tanpa kritik sosial, sedangkan setelah intervensi mereka menjadi lebih memperhatikan pembelajaran, lebih berani bereksperimen dengan humor dan kritik, dan lebih percaya diri menyelesaikan tugas menulis secara mandiri. Catatan pengalaman dari kedelapan belas siswa yang menjadi partisipan menunjukkan bahwa umpan balik instan, format kuis, dan forum diskusi digital yang anonim meredakan kecemasan mereka dalam menulis serta membuat proses revisi terasa seperti permainan, bukan beban. Pembahasan mengaitkan temuan ini dengan pilar *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* pada *deep learning*, penurunan filter afektif dalam pembelajaran bahasa, serta ragam kategori kritik sosial yang muncul dalam tulisan siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan *deep learning* berbantuan *Zep Quiz* menumbuhkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif yang positif serta turut membentuk pengalaman siswa dalam menulis teks anekdot.

Kata kunci: *Deep Learning*, Keterlibatan, Teks Anekdot, Pengalaman Siswa, *Zep Quiz*.

ABSTRACT

This study aims to describe how students respond to and experience the learning of anecdotal text writing through a deep learning approach assisted by the Zep Quiz application at MA Assalam Maja. A qualitative descriptive method was used, with data collected through classroom observation, an engagement questionnaire, and documentation of students' writing drafts from the early and final stages of learning across four meetings, then analyzed using the interactive model of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that students initially struggled to build the abstract, orientation, and coda elements of anecdotal text and often confused mere jokes with genuine social criticism, while after the intervention they became more attentive, more comfortable experimenting with humor and criticism, and more confident completing their writing tasks independently. Individual accounts from the eighteen student participants show that instant feedback, the quiz format, and an anonymous digital discussion forum reduced their anxiety about writing and made revision feel more

like play than a burden. The discussion links these findings to the mindful, meaningful, and joyful pillars of deep learning, to the reduction of the affective filter in language learning, and to the categories of social criticism found in students' anecdotal texts. This study concludes that the Zep Quiz-assisted deep learning approach fosters positive behavioral, emotional, and cognitive engagement that shapes students' experience of learning to write anecdotal text.

***Keywords**: Anecdotal Text, Deep Learning, Engagemen, Student Experience, Zep Quiz.*

PENDAHULUAN

Menulis teks anekdot semestinya menjadi ruang bagi siswa untuk menuangkan kejelian mengamati persoalan di sekitarnya sekaligus mengasah kepekaan berbahasa yang santun namun tajam. Pada kenyataannya, pembelajaran teks anekdot di banyak sekolah masih berjalan searah, siswa duduk mendengarkan penjelasan struktur dan ciri kebahasaan tanpa banyak ruang untuk mencoba, salah, dan memperbaiki tulisannya sendiri. Kesenjangan antara harapan tersebut dengan kenyataan di lapangan terlihat jelas pada siswa kelas 10 MA Assalam Maja, sebagian besar dari mereka masih menuliskan anekdot sebagai lelucon biasa tanpa muatan kritik sosial dan sering melompat langsung ke bagian inti cerita tanpa membangun abstrak maupun orientasi yang memadai.

Pola pembelajaran yang berpusat pada guru turut memperbesar jarak tersebut, sebab siswa jarang diberi kesempatan mengalami sendiri proses berpikir kritis yang dibutuhkan untuk mengubah kejengkelan sehari-hari menjadi sindiran yang lucu sekaligus bermakna (Santi et al., 2022). Pendekatan *deep learning* hadir sebagai tawaran yang berbeda karena menempatkan kesadaran penuh, kebermaknaan, dan rasa senang sebagai tiga pilar utama dalam mengalami proses belajar, bukan sekadar menuntaskan materi (Azzahra & Jaya, 2025). Ketiga pilar tersebut sejalan dengan kebutuhan siswa dalam menulis teks anekdot, sebab menulis sindiran yang etis memerlukan kesadaran terhadap konteks sosial, keterikatan emosional dengan persoalan yang diangkat, serta suasana belajar yang tidak menekan agar siswa berani bereksperimen dengan humor.

Aplikasi *Zep Quiz* dipilih sebagai media pendamping karena menyediakan latihan interaktif, umpan balik instan, dan forum diskusi anonim yang memungkinkan siswa saling belajar tanpa merasa dibandingkan secara terbuka. Sejumlah kajian terdahulu telah membuktikan bahwa gamifikasi mampu mendorong motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran menulis maupun keterampilan berbahasa lainnya (Novianti, 2024). Kajian lain juga menunjukkan bahwa media yang mendukung latihan berulang dan variatif dapat membantu siswa memahami struktur teks anekdot secara lebih (Gulo & Sidiqin, 2020). Gagasan bahwa belajar akan lebih bermakna ketika bertolak dari pengalaman konkret siswa sendiri turut memperkuat alasan mengapa pengalaman belajar perlu ditelusuri secara langsung, bukan hanya diasumsikan dari hasil akhir semata (Pinasti, 2023).

Namun demikian, penelitian mengenai *deep learning* berbantuan *Zep Quiz* pada pembelajaran menulis teks anekdot sejauh ini masih dominan menyoroti perubahan angka hasil belajar, sedangkan bagaimana siswa sendiri memaknai dan mengalami proses tersebut belum banyak diuraikan secara mendalam. Padahal respons siswa terhadap suatu model pembelajaran dapat menjadi indikator penting untuk menilai apakah sebuah pendekatan benar-benar diterima dan dihayati, bukan sekadar dijalani sebagai kewajiban (Ratih et al., 2020). Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menelusuri tanggapan dan pengalaman siswa secara kualitatif, mulai dari bagaimana mereka menyikapi kesulitan pada tahap awal pembelajaran, bagaimana mereka merespons fitur-

fitur pada *Zep Quiz*, hingga bagaimana perasaan mereka ketika akhirnya berhasil menulis anekdot yang lebih utuh dan bermuatan kritik.

Rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif siswa selama pembelajaran menulis teks anekdot dengan pendekatan *deep learning* berbantuan *Zep Quiz*, serta bagaimana siswa memaknai pengalaman tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tanggapan dan pengalaman siswa kelas 10 MA Assalam Maja selama mengikuti pembelajaran menulis teks anekdot melalui pendekatan tersebut, sehingga temuan ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran menulis yang lebih memperhatikan sisi pengalaman belajar siswa, bukan hanya capaian akhirnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena tujuannya adalah memahami secara mendalam bagaimana siswa mengalami dan memaknai proses pembelajaran, bukan mengukur besaran capaian secara statistik. Desain yang digunakan adalah studi kasus pada satu kelas, yaitu siswa kelas 10 MA Assalam Maja yang berlokasi di Jalan Raya Pasukan Sindangkasih Nomor 25, Maja Utara, Kecamatan Maja, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh delapan belas siswa di kelas tersebut dilibatkan sebagai partisipan sekaligus sumber data utama.

Pembelajaran dilaksanakan dalam empat kali pertemuan tatap muka yang terbagi ke dalam dua hari, yaitu Jumat dan Senin, 19 dan 22 Juni 2026, dengan rincian kegiatan meliputi pengenalan teks anekdot dan aplikasi *Zep Quiz* pada pertemuan pertama, pembelajaran pengertian, struktur, dan ciri-ciri teks anekdot pada pertemuan kedua, pembelajaran menulis unsur humor dan kritik sosial pada pertemuan ketiga, serta pembelajaran pesan moral dan penerapannya dalam kehidupan nyata pada pertemuan keempat.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, observasi langsung dilakukan sepanjang empat pertemuan tersebut untuk mengamati keaktifan, perhatian, dan respons siswa terhadap setiap tahapan kegiatan. Kedua, kuesioner keterlibatan disebarkan melalui *google form* setelah pembelajaran usai untuk menjaring tanggapan siswa mengenai keaktifan, kenyamanan, dan kesulitan yang mereka rasakan selama menggunakan *Zep Quiz*. Ketiga, dokumentasi berupa draf tulisan anekdot siswa pada tahap awal dan tahap akhir pembelajaran dikumpulkan untuk ditelaah sebagai jejak konkret dari perkembangan cara siswa memahami dan menuangkan gagasan mereka.

Analisis data dilakukan dengan model interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, catatan observasi, hasil kuesioner, dan draf tulisan siswa dipilah dan difokuskan pada tiga dimensi keterlibatan, yaitu keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, dan keterlibatan kognitif, serta pada kondisi awal dan pengalaman akhir setiap siswa secara individual. Pada tahap penyajian, data yang telah direduksi disusun ke dalam narasi tematik dan tabel individual agar pola tanggapan dan pengalaman siswa dapat terlihat secara utuh. Pada tahap terakhir, kesimpulan ditarik dengan membandingkan pola pada fase sebelum dan sesudah intervensi, kemudian diperiksa ulang melalui triangulasi antara hasil observasi, kuesioner, dan dokumentasi tulisan siswa agar temuan yang disajikan benar-benar mencerminkan pengalaman siswa secara jujur, tanpa memerlukan pengujian angka maupun rumus statistik.

HASIL PENELITIAN

Sebelum pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* diterapkan, hasil observasi dan telaah dokumentasi draf awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menuliskan teks anekdot secara asal tanpa memperhatikan susunan abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda yang semestinya membangun cerita secara utuh. Banyak siswa langsung menuliskan potongan lelucon tanpa menjelaskan latar peristiwa terlebih dahulu, sehingga pembaca sulit memahami konteks sindiran yang ingin disampaikan. Sindiran yang dituliskan pun kerap terjebak pada dua kutub yang kurang tepat, sebagian siswa menulis kritik yang terlalu kasar dan menyerang pribadi tertentu, sementara sebagian lain menulis lelucon yang terlalu datar sehingga kehilangan daya kritiknya.

Keterlibatan perilaku siswa pada tahap awal cenderung pasif, mereka menunggu instruksi demi instruksi dari guru dan jarang bertanya ketika mengalami kesulitan. Situasi ini berubah setelah siswa mulai menggunakan *Zep Quiz*, terutama pada sesi latihan terbimbing yang menyediakan umpan balik instan. Siswa yang semula menunggu arahan mulai berinisiatif membuka ulang materi contoh teks satire secara mandiri, mencoba beberapa kali revisi sebelum mengumpulkan tugas akhirnya. Kuesioner keterlibatan menegaskan pola ini, mayoritas siswa mengaku lebih sering membuka aplikasi di luar jam pelajaran dibandingkan ketika belajar menulis dengan cara konvensional.

Pada dimensi emosional, siswa menggambarkan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya. Sesi diskusi anonim pada forum digital membuat siswa merasa lebih leluasa menunjukkan draf tulisannya tanpa rasa canggung, karena identitas penulis tidak langsung terlihat oleh teman sekelas. Beberapa siswa yang semula ragu menuliskan kritik karena takut dianggap kurang sopan mengaku menjadi lebih berani mencoba setelah melihat contoh anekdot satire yang disediakan sistem dan mendapati bahwa kritik dapat disampaikan dengan cara yang tetap santun. Fitur skor dan tampilan kuis yang ringan turut membuat proses berlatih menulis terasa seperti permainan, sehingga ketegangan yang biasanya muncul ketika diminta menulis di depan kelas menjadi lebih mudah diatasi (Arifuddin et al., 2024).

Keterlibatan kognitif siswa tampak pada cara mereka mulai memahami perbedaan antara lelucon biasa dengan teks anekdot yang bermuatan kritik. Melalui latihan berulang pada fitur evaluasi terbimbing, siswa berangsur mampu menyusun bagian koda yang menegaskan pesan moral, sesuatu yang pada draf awal hampir selalu terlewat. Siswa juga mulai berani mengangkat persoalan yang mereka amati sendiri di lingkungan sekitar, seperti antrean pelayanan publik yang lamban, aturan sekolah yang dirasa kurang adil, hingga persoalan kebersihan lingkungan, sebagai bahan tulisan mereka. Perubahan ini menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menghafal struktur teks anekdot, melainkan mulai menghubungkan struktur tersebut dengan pengalaman dan keresahan mereka sendiri (Gumelar & Mulyati, 2018).

Untuk melihat pola tersebut secara lebih personal, Tabel 1 merangkum kondisi awal dan pengalaman belajar dari kedelapan belas siswa yang menjadi partisipan penelitian ini, sebagaimana terekam melalui observasi, kuesioner, dan telaah dokumentasi draf tulisan mereka.

Tabel 1. Tanggapan dan Pengalaman Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Kondisi Awal Sebelum Pembelajaran	Tanggapan dan Pengalaman Setelah Pembelajaran
1	Fajri Husni M	Kesulitan merangkai reaksi tokoh dan memilih diksi; kritik yang ditulis terasa seperti keluhan biasa	Memanfaatkan umpan balik instan secara berulang; mengaku lebih berani mengemas kritik lewat perumpamaan yang halus
2	Windria	Tulisan tanpa paragraf pembuka; kapitalisasi dan tanda baca tidak tertib	Terbantu oleh kuis berbatas waktu dan forum diskusi anonim; tidak lagi merasa minder membandingkan tulisan dengan teman
3	Zahra	Cerita berakhir menggantung tanpa penegasan pesan moral	Latihan evaluasi terbimbing membuatnya lebih peka merumuskan penutup cerita yang berkesan bagi pembaca
4	Hudzaifah	Tulisan pendek dan kering karena cemas kritiknya akan menyinggung orang lain	Fitur ulasan sejawat tanpa nama membuatnya merasa aman berekspresi; berhasil menulis sindiran tentang jalan rusak lewat metafora yang cerdas
5	Nuri Dwi Andini	Alur cerita cukup baik, tetapi ejaan dan tanda baca masih berantakan	Berlatih swasunting mandiri lewat modul digital; mengaku menjadi lebih terbiasa memeriksa ulang tulisannya sendiri
6	Salman Alfarisi	Sulit menyusun kalimat utuh; memandang menulis sebagai beban yang menjemukan	Termotivasi oleh sistem poin dan lencana pada aplikasi; mulai menikmati proses menulis layaknya sedang bermain
7	Anis Luthfiyana Sabila	Alur cerita meniru contoh baku pada buku paket, kurang orisinal	Tertantang oleh bank isu sosial pada aplikasi; menghasilkan tulisan bertema inflasi harga pangan yang lebih orisinal
8	Setiawan	Bahasa terlalu santai dan bercampur bahasa gaul; melupakan pesan penutup	Berlatih memilih diksi formal tanpa kehilangan unsur humor; menyadari pentingnya bahasa baku dalam tulisan sastra
9	Sri Widiyah	Gaya tulisan terlalu panjang dan naratif, menyerupai cerpen	Belajar teknik efisiensi kalimat lewat sesi kolaborasi digital; tulisannya menjadi lebih padat dan mengena
10	Azizah	Struktur teks sudah baik, tetapi gaya sindiran masih terasa datar	Diberi modul pengayaan menulis kreatif; berhasil menulis sindiran halus tentang perilaku konsumerisme
11	Rhaisa	Terburu-buru menutup bagian krisis cerita	Mengeksplorasi teknik penyusunan dialog lewat gawai; menulis tema perundungan siber dengan pesan moral yang kuat
12	Agustian Ramdani	Jenuh dengan metode ceramah; menulis sekadar memenuhi kewajiban	Kompetisi digital yang sehat memulihkan semangat belajarnya; mulai menulis dengan pelibatan emosi yang lebih hidup
13	Adzikri Malik Ibrahim	Bingung merumuskan reaksi tokoh setelah bagian krisis dibangun	Berlatih menyusun ulang potongan cerita yang diacak sistem; menjadi lebih runtut merangkai sebab-akibat dalam ceritanya
14	Enji Enjelina	Bagian penutup cerita terasa kaku dan normatif	Diarahkan merefleksikan fungsi sosial teks anekdot; berhasil menulis koda yang lebih reflektif dan menggugah

No	Nama Siswa	Kondisi Awal Sebelum Pembelajaran	Tanggapan dan Pengalaman Setelah Pembelajaran
15	Shohib Nurul Amar	Dialog antartokoh terlalu formal, menyerupai gaya teks berita	Berlatih mengubah kalimat berita menjadi dialog jenaka; tulisannya menjadi lebih hidup dan mengundang tawa
16	Indriyani	Tema tulisan klise, berkutat pada persoalan rumah tangga	Diajak membaca isu sosial aktual pada aplikasi; menulis tema kesadaran hukum dari sudut pandang yang baru
17	Rais	Sudut pandang penokohan sering berpindah tanpa disadari	Berlatih menjaga konsistensi sudut pandang; mengaku menjadi lebih teliti saat menyusun dialog antartokoh
18	Ujang Muhamad Iqbal	Sering keliru menulis tanda baca dan kata depan “di”	Terbantu fitur koreksi otomatis; merasa tulisannya menjadi lebih rapi dan lebih percaya diri saat mengumpulkan tugas

Sumber: Observasi, kuesioner keterlibatan, dan dokumentasi draf tulisan siswa, 2026

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa kesulitan awal siswa cenderung berpusat pada tiga hal, yaitu kelengkapan struktur teks, keberanian menyampaikan kritik, dan kedisiplinan berbahasa. Kesulitan tersebut kemudian direspons dengan cara yang berbeda-beda oleh fitur pada *Zep Quiz*, mulai dari umpan balik instan, forum diskusi anonim, sistem poin dan lencana, hingga modul swasunting mandiri. Variasi pengalaman ini menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah pendekatan pembelajaran tidak berjalan seragam bagi setiap siswa, melainkan bersentuhan dengan kebutuhan personal masing-masing, mulai dari siswa yang membutuhkan dorongan motivasi seperti Salman Alfarisi dan Agustian Ramdani, siswa yang membutuhkan rasa aman secara emosional seperti Hudzaifah, hingga siswa yang membutuhkan tantangan berpikir kritis yang lebih tinggi seperti Anis Luthfiyana Sabila dan Indriyani.

Draf tulisan pada tahap akhir pembelajaran memperlihatkan perkembangan yang cukup jelas dibandingkan draf awal. Siswa yang sebelumnya kesulitan menuliskan dialog kini mampu menyusun percakapan antar tokoh dengan tanda baca yang lebih tertib, sementara siswa yang sebelumnya menuliskan sindiran yang terlalu kasar berhasil mengubahnya menjadi kritik yang lebih halus melalui majas ironi. Ditelaah dari tema yang diangkat, kritik sosial dalam tulisan siswa pada tahap akhir tersebar ke dalam beberapa kategori, yaitu kritik terhadap pelayanan birokrasi, penegakan aturan yang dirasa tidak adil, kerusakan lingkungan, kehidupan sosial di sekolah, hingga perilaku konsumtif di kalangan remaja, pola sebaran yang sejalan dengan kategori kritik sosial keagamaan, ekonomi, pendidikan, moral, budaya, politik, dan keluarga yang lazim ditemukan dalam teks anekdot karya siswa (Susanti & Pratiwi, 2018).

PEMBAHASAN

Temuan mengenai keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif siswa pada penelitian ini sejalan dengan kerangka keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis platform digital, yang juga menunjukkan bahwa keterlibatan emosional cenderung muncul paling kuat dibandingkan dua dimensi lainnya ketika siswa berhadapan dengan media interaktif (Farazwati et al., 2025). Pola serupa terlihat pada penelitian ini, sebab antusiasme siswa terhadap forum diskusi anonim dan fitur skor pada *Zep Quiz* tampak lebih cepat muncul dibandingkan kesiapan mereka menyusun kritik sosial yang tajam, yang membutuhkan proses berpikir lebih panjang, sebagaimana tampak pada pengalaman Hudzaifah dan Salman Alfarisi pada Tabel 1.

Perubahan sikap siswa dari pasif menjadi lebih inisiatif memperkuat gagasan bahwa pilar *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* pada *deep learning* dapat saling menopang satu sama lain dalam praktik pembelajaran menulis (Azzahra & Jaya, 2025). Kesadaran siswa terhadap persoalan di sekitarnya tumbuh seiring dengan rasa nyaman yang mereka rasakan saat berlatih, sehingga proses menulis yang semula terasa menegangkan berubah menjadi kegiatan yang mereka jalani dengan lebih ringan. Kondisi ini juga selaras dengan gagasan bahwa suasana belajar yang rendah tekanan dapat menurunkan filter afektif siswa, sehingga *input* maupun latihan berbahasa yang diberikan lebih mudah terserap.

Perkembangan struktur teks anekdot yang ditulis siswa turut memperkuat temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami elemen abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda secara lebih konkret dibandingkan hanya menghafal definisi (Ginting et al., 2026). Keberanian siswa mengangkat isu di sekitar mereka sebagai bahan kritik sosial juga menegaskan bahwa media yang menampilkan contoh nyata dapat merangsang siswa untuk menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, bukan sekadar tugas yang harus diselesaikan (Gulo & Sidiqin, 2020). Sebaran tema kritik yang muncul pada draf akhir siswa, mulai dari birokrasi hingga konsumerisme remaja, memperlihatkan keragaman perhatian sosial yang sejalan dengan pola kritik sosial pada teks anekdot karya siswa di sekolah lain (Susanti & Pratiwi, 2018).

Pengalaman belajar yang dirasakan siswa dalam penelitian ini juga menegaskan pentingnya menempatkan pengalaman konkret sebagai titik tolak pembelajaran, bukan sekadar pemberian teori di depan kelas (Pinasti, 2023). Respons individual siswa yang tergambar pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa perubahan positif tidak selalu bersumber dari satu faktor yang sama, melainkan dari titik masuk yang berbeda-beda sesuai kebutuhan emosional maupun kognitif setiap siswa, sebuah pola yang juga tercatat pada penelitian mengenai respons siswa terhadap penerapan model belajar berbasis pengalaman pada pembelajaran menulis (Ratih et al., 2020).

Meski demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa keterlibatan kognitif siswa tidak tumbuh secepat keterlibatan emosionalnya, sebuah pola yang konsisten dengan temuan bahwa keterlibatan kognitif pada pembelajaran berbasis digital masih cenderung situasional dan bergantung pada arahan guru (Farazwati et al., 2025). Sejumlah siswa membutuhkan pendampingan tambahan agar mampu membedakan sindiran yang tajam namun tetap santun dari sindiran yang justru menyerang pribadi tertentu, yang menunjukkan bahwa fitur gamifikasi pada aplikasi semacam *Zep Quiz* sebaiknya tetap disertai bimbingan guru secara langsung, bukan dibiarkan berjalan sepenuhnya mandiri (Novianti, 2024).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks anekdot dengan pendekatan *deep learning* berbantuan aplikasi *Zep Quiz* membentuk pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa kelas 10 MA Assalam Maja, mulai dari sikap yang semula pasif menjadi lebih berinisiatif, perasaan cemas yang berangsur mereda karena suasana latihan yang tidak menekan, hingga kemampuan berpikir kritis yang tumbuh melalui keberanian mengangkat persoalan di sekitar mereka sebagai bahan kritik sosial. Catatan pengalaman dari kedelapan belas siswa menunjukkan bahwa titik masuk keberhasilan berbeda-beda bagi tiap siswa, mulai dari kebutuhan akan umpan balik instan, rasa aman secara emosional, hingga dorongan motivasi melalui elemen permainan, sementara kemampuan menyusun kritik yang tajam namun tetap santun masih memerlukan pendampingan guru

secara berkelanjutan. Simpulan ini menegaskan bahwa keberhasilan sebuah pendekatan pembelajaran tidak cukup dilihat dari perubahan hasil akhir semata, melainkan juga perlu ditelusuri dari bagaimana siswa sendiri mengalami dan memaknai proses belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arifuddin, A. N., Razak, A., & Murdiana, S. (2024). Efektivitas Modul Affective Filter dalam Meningkatkan Motivasi Berbahasa Inggris Murid Usia 9-12 Tahun di E-Now Learning Center. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *3*(8), 656–662. https://doi.org/10.56799/jim.v3i8.4603

Azzahra, Y., & Jaya, C. A. (2025). Pendekatan Deep Learning: Transformasi Mindful, Meaningful, dan Joyful dalam Pembelajaran Holistik. *Edulnovasi, 5*(3), 769–776. https://doi.org/https://doi.org/10.47467/edu.v5i3.9245

Farazwati, A., Hariandi, A., & Risdalina. (2025). Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran berbasis Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *PiJIES, 8*(3), 1093–1106. https://doi.org/https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8777

Ginting, D. N., Sitanggang, M. R., & Sianipar, V. M. (2026). Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Animasi Powtoon terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X. *Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia, 6*, 217–226. https://doi.org/10.47709/jbsi.v6i01.8353

Gulo, S., & Sidiqin, M. A. (2020). Kemampuan Menulis Teks Anekdot Dengan Menggunakan Media Gambar Oleh Siswa Kelas X Smk Swasta Ypis Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia, 17*(1), 20–34. https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/indonesia/article/view/258

Gumelar, F., & Mulyati, Y. (2018). MEME : Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdot? *JSSH, 2*(1), 105–117. https://doi.org/https://doi.org/10.30595/jssh.v2i1.2315

Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Gamifikasi. *Admiration, 5(*2), 612–630. https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1043

Pinasti, A. N. (2023). Experiential Learning dan Daur Belajar sebagai Metode Belajar Berbasis Pengalaman. 32(2), 204–213. https://doi.org/https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.7561

Ratih, N. P. A., Martha, N., & Artawan, G. (2020). Penerapan Model Experiential Learning (Belajar Berbasis Pengalaman) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 9(*1). https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-8563-4536

Santi, D. A., Surastina, & Permanasari, D. (2022). Kemampuan Siswa Menganalisis Teks Anekdot Pada Siswa Kelas X Semester Genap Sman 2 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019. 1, 1–13. https://eskripsi.stkippgribl.ac.id/index.php/warahan/article/view/124

Susanti, Y., & Pratiwi, Y. (2018). Kritik Sosial dalam Teks Anekdot Karya Siswa Kelas X MA Bilingual Batu. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya, 2,* 147–156. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um007v2i22018p147