

Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP

Suci Syavitri¹, Yusra, D.², Priyanto³

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Jambi
Correspondence Email: sucisyavitri785@gmail.com

Absrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang terdapat didalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil menulis cerita fabel siswa berdasarkan penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian sebagai media pembelajaran materi cerita fabel kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur dalam pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sesuai dengan modul ajar. Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran menggunakan sintak *project based learning* dengan berbantuan media animasi harimau pemakan durian. Guru melakukan pelaksanaan berdasarkan sintak yakni menentukan pertanyaan, merencanakan proyek, membuat jadwal penyelesaian proyek, memonitor kemajuan proyek, mempresentasi dan penilaian hasil proyek peserta didik, mengevaluasi dan refleksi peserta didik.

Kata Kunci: Project Based Learning, Animasi Harimau Pemakan Durian, Teks Fabel.

Abstract: This study aims to describe the use of a project-based learning model assisted by durian eating tiger animation media on the ability to write fables of grade VII students of SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur. The method used in this study is qualitative. The type of approach of this research is qualitative descriptive. The data collection techniques contained in this study are observation and interviews. The validity of the data was tested using the triangulation technique of the data source. The results of this study show the results of writing student fables based on the use of a project-based learning model assisted by durian eating tiger animation media as a learning medium for fable story material in grade VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur in its implementation running smoothly and in accordance with the teaching module. This can be seen from the learning process using project-based learning syntax with the help of durian eating tiger animation media. Teachers carry out implementation based on syntax, namely determining questions, planning projects, making project completion schedules, monitoring project progress, presenting and assessing students' project results, evaluating and reflecting students.

Keywords: Project Based Learning, Durian Eating Tiger Animation, Fable Text.

PENDAHULUAN

Menulis adalah proses pengembangan, keterampilan, dan pengajaran langsung. Penulisan yang baik diperlukan pemikiran yang cermat baik itu dari segi teknik dan penulisan (Dewi, 2023). Menulis cerita fabel merupakan salah satu jenis karangan prosa yang biasanya diceritakan dari sudut pandang binatang dan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut biasanya merupakan habitat binatang (Bonita & Effendi, 2020). Menulis cerita fabel adalah karya sastra berupa prosa dengan fokus pada struktur cerita, tokoh, dan latar yang lebih terbatas (Nasution & Sukmawati, 2018). Menulis cerita fabel adalah karangan prosa yang biasanya digambarkan dari sudut pandang binatang, dan tokoh-tokoh yang ada didalam sebuah karangan cerita.

Fabel adalah teks naratif yang menggambarkan kehidupan binatang dengan karakteristik yang mirip manusia. Tokoh-tokoh dalam cerita ini biasanya berbentuk binatang. (Hanindiya, 2023). Fabel adalah cerita yang menggambarkan kehidupan hewan dengan perilaku mirip manusia. Ini adalah cerita fiksi yang tidak menggambarkan kehidupan nyata. Fabel sering disebut sebagai cerita moral karena pesan moral yang terkandung di dalamnya.

(Sugiyantiningtyas & Rohmah, 2019). Cerita fabel adalah salah satu materi yang harus dipahami oleh siswa pada jenjang SMP, dalam pengajarannya banyak cara yang bisa dilakukan guru agar pembelajaran tersebut dapat dipahami siswa salah satunya penggunaan media animasi.

Media animasi adalah jenis media yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan gambar yang dapat bergerak, kemampuan yang dimiliki oleh media animasi untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran di kelas (Bua, 2022). Kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan media animasi akan lebih bermakna dan diterima oleh siswa. Berdasarkan dengan judul yang tertera, penelitian ini menggunakan media animasi dalam proses kegiatan belajar mengajar menulis cerita fabel. Penonton animasi jenis ini bisa ditampilkan dan ditunjukkan kepada anak-anak, remaja dan ada juga orang dewasa.

Pada kurikulum merdeka ada beragam kegiatan pembelajaran yang memiliki kegiatan paling penting, sehingga siswa mempunyai waktu yang cukup untuk memahami konsep dan meningkatkan keterampilannya. Guru mempunyai kemampuan untuk memilih berbagai metode pengajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan setiap siswa. Kurikulum merdeka terdapat pada profil pancasila yakni, berakhlak mulia, berbineka global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif (Kemendikbud, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Februari 2024 dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur menyatakan peserta didik sulit memahami struktur, unsur-unsur dan ciri kebahasaan cerita fabel. Hasil observasi peneliti menemukan permasalahan yakni kelas VII mengalami kesulitan dan kendala dalam menulis cerita fabel, peserta didik sulit dalam menentukan struktur cerita fabel (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda), dan penulisan dalam cerita fabel. Permasalahan yang peneliti temukan juga yakni, guru mengalami kesulitan pada saat melakukan perencanaan model pembelajaran yang tepat. Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur dengan judul penelitian penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian terhadap kemampuan menulis cerita fable kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau pemakan durian dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model *project based learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan tugas, terutama menulis cerita fabel.

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Menurut Husein (2020), istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Menurut Kustandi (2020:4) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Azhar Arsyad (2014:0-21) dalam (Nurotun Mumtahanah1, 2014) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran visual, yaitu Fungsi atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif, dan Fungsi kompensatoris. Menurut Asyhar (2012:44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia.

B. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Sulaeman (2016: 5) bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pembelajaran berbasis proyek, dimana peserta didik diberi tugas dengan mengembangkan tema atau topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistis.

Menurut (Daryanto, 2014) mengungkapkan kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihagai.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
9. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Menurut Daryanto (2014) mengungkapkan kelemahan pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
3. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
4. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
5. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
6. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap oleh sejumlah individu atau kelompok sebagai akar dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell 2013). Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Data dalam penelitian didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Data tersebut berupa penggunaan model *project based learning* oleh guru sesuai siktaks *project based learning* dan hasil menulis siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dalam pembelajaran menulis cerita fabel. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Uji validasi data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data. Lalu, teknik analisis data terdiri dari data mentah, mengolah dan mempersiapkan

data untuk dianalisis, membaca seluruh data, data disusun berdasarkan tema, coding dan menginterpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Modul ajar adalah salah satu perangkat pembelajaran penting dalam kurikulum merdeka. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam kurikulum merdeka akan berjalan efektif jika perangkat pembelajaran yang disusun sesuai dengan ketentuan kurikulum yang berlaku.

Pada kegiatan perencanaan yang dilakukan oleh guru yakni dalam sintak pertama guru melakukan perencanaan menentukan pertanyaan mendasar yang akan ditanyakan kepada siswa.

“Saya membuat pertanyaan mendasar dengan berdasarkan materi cerita fabel yang ada didalam buku. Dengan tujuan agar siswa dapat menulis cerita fabel dengan benar.”

Dalam sintak kedua guru melakukan perencanaan merencanakan proyek yakni guru merencanakan pembuatan materi cerita fabel dengan menggunakan PPT yang berisikan tentang pengertian cerita fabel, tujuan cerita fabel, struktur yang terdapat didalam cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel, dan ciri kebahasaan yang terdapat didalam cerita fabel.

“Saya merencanakan proyek dengan perencanaan pembuatan modul ajar dalamnya terdapat langkah kegiatan pembelajaran berdasarkan sintak project based learning. Langkah selanjutnya saya membuat materi cerita fabel dengan menggunakan PPT. Isi dalam PPT tersebut adalah tentang pengertian menulis cerita fabel, struktur cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel dan ciri kebahasaan cerita fabel. Kemudian perencanaan penggunaan media animasi Harimau pemakan durian, yakni menyiapkan video didalam leptop dengan tujuan memudahkan pada saat akan ditayangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas”.

Sintak ketiga guru melakukan perencanaan membuat jadwal penyelesaian proyek yaitu membuat deadline atau batas akhir penyelesaian proyek. Guru akan kembali mengingatkan kepada siswa waktu pengumpulan tugas.

“Pada tahap perencanaan jadwal proyek, saya membuat deadline pada saat penyelesaian tugas menulis cerita fabel. Saya memberikan waktu selama 45 menit”.

Pada tahap perencanaan ini guru membuat deadline yakni 60 menit untuk siswa mengerjakan tugas yang diberikan. Dengan pembagian waktu, 20 menit pertama untuk menyelesaikan orientasi dan komplikasi, 20 menit kedua Resolusi dan koda, 20 menit ketiga menyelesaikan hingga akhir dan menyelesaikan unsur-unsur yang terdapat didalam cerita fabel. Tugasnya yakni menulis cerita fabel.

Pada sintak kelima guru melakukan perencanaan mempresentasikan dan menilai hasil proyek siswa yaitu dengan menyiapkan standar penilaian kriteria menulis cerita fabel. Yang berperan dalam mengukur ketercapaian standar masing-masing siswa.

“Saya melakukan perencanaan mempresentasikan dan menilai hasil proyek dengan berdasarkan struktur dan unsur-unsur cerita fabel. Pada tahap perencanaan penilaian hasil proyek, saya membuat atau menyiapkan aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel”.

Dalam kegiatan ini, guru melakukan perencanaan akan memberikan siswa kesempatan dalam mempresentasikan hasil proyek mereka tentang cerita fabel siswa berdiskusi bersama kelompok namun dibuat secara individu. Pada kegiatan selanjutnya, yakni guru merencanakan penilaian yang akan digunakan pada saat menilai hasil proyek siswa

berupa hasil karya menulis cerita fabel. Penilaian yang direncanakan oleh guru yakni berupa aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel yakni terdiri dari struktur cerita fabel, dan unsur-unsur cerita fabel.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* dalam Menulis Cerita Fabel

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan dengan modul ajar yang telah dibuat oleh guru bahasa Indonesia. Pertemuan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *project based learning* berdasarkan sintaks.

1. Menentukan pertanyaan

Menentukan pertanyaan dengan materi cerita fabel dengan tujuan agar siswa sedikit mengingat cara menulis cerita fabel. Pertanyaan yang disampaikan oleh guru saat mengulang kembali pembelajaran mengenai materi cerita fabel, yakni apakah kalian tahu apa itu cerita fabel ?, apakah kalian tahu cara menulis cerita fabel ?, dan jika kalian hendak menulis cerita fabel, cerita fabel seperti apakah yang akan kalian tulis ?. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Peneliti melihat siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun, jawaban yang siswa berikan belum sempurna. Sehingga guru tetap memberikan jawaban secara sempurna kepada siswa. Guru juga tidak menyalahkan jawaban yang diberikan oleh siswa.

2. Merencanakan proyek

Kegiatan pada pertemuan kedua pada kegiatan ini guru menjelaskan materi cerita fabel secara lengkap menggunakan media PPT, yakni guru menjelaskan apa pengertian cerita fabel secara umum, tujuan dari cerita fabel, struktur yang terdapat didalam cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel, dan ciri kebahasaan yang terdapat dalam cerita fabel.

Kemudian setelah menjelaskan materi guru menayangkan video animasi Harimau pemakan durian dengan durasi waktu 7 menit 45 detik. Peneliti memperhatikan siswa pada saat siswa menonton video animasi Harimau pemakan durian. Peneliti melihat bahwa siswa merasa senang dan terlihat begitu fokus dan menyimak video dengan baik, peneliti juga melihat bahwa siswa penasaran dengan video animasi yang ditayangkan didepan dengan menggunakan proyektor dan speaker (alat pembesar suara). Setelah selesai menonton video animasi harimau pemakan durian, guru memberikan arahan kepada siswa untuk merencanakan pembuatan cerita fabel hasil karya siswa secara individu (mandiri). Guru memberikan kesempatan kepada siswa bersama dengan kelompoknya untuk berdiskusi. Namun siswa tetap mengerjakan secara individu.

3. Membuat jadwal penyelesaian proyek

Pada kegiatan ini, guru memberikan arahan kepada siswa untuk membuat atau menciptakan cerita fabel. Peneliti melihat bahwa siswa sangat bersemangat dalam membuat cerita fabel secara mandiri. Guru juga mengarahkan kepada siswa untuk membuat cerita fabel berdasarkan struktur dan unsur cerita fabel.

“Saya selalu mengingatkan kepada siswa dalam menulis sebuah karya tetap mengikuti struktur, unsur dan ciri kebahasaan yang terdapat dalam materi cerita fabel. Tujuan saya dalam mengingatkan siswa ini agar siswa tetap bias mengingat juga struktur, unsur-unsur dan ciri kebahasaan dalam sebuah cerita”.

Guru mengingatkan kepada siswa untuk tetap fokus kepada struktur, unsur-unsur cerita fabel dan penulisanyang benar pada saat membuat atau menulis cerita fabel. Guru juga mengingatkan kepada siswa pada waktu penyelesaian tugas sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

4. Memonitor kemajuan penyelesaian proyek

Guru berkeliling memonitor siswa untuk mendeteksi masalah yang dialami oleh siswa. Apakah siswa masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas menulis cerita fabel. Memonitor dengan cara berkeliling juga memudahkan siswa untuk bertanya tanpa merasa canggung kepada guru dan teman di kelas. Dan juga memonitor dengan berkeliling memudahkan guru untuk memantau siswa satu per satu tanpa harus bersuara yang bisa mengganggu konsentrasi siswa lain, sehingga siswa lain tetap fokus untuk mengerjakan tugas menulis cerita fabel.

5. Mempresentasikan dan menilai hasil penyelesaian proyek

Pada kegiatan ini guru meminta kepada dua siswa untuk mempresentasikan hasil karya cerita fabel siswa. Siswa secara serentak ingin maju kedepan untuk mempresentasikan hasil karya yang siswa buat secara individu (mandiri). Peneliti melihat bahwa siswa berbisik kepada teman sebangkunya untuk bertanya judul dan cerita yang dibuat oleh teman sebelahnya. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang maju untuk mempresentasikan hasil karya menulis cerita fabel yang siswa buat sendiri. Namun guru juga memberikan apresiasi kepada seluruh siswa, karena telah mengerjakan tugas menulis cerita fabel yang diberikan secara baik.

Kemudian guru memberikan arahan untuk mengumpulkan hasil karya siswa. Penilaian dilakukan oleh guru untuk mengukur pencapaian pembelajaran siswa. Penilaian berdasarkan aspek penilaian dan kriteria penilaian, yaitu orientasi (terdapat pengenalan tokoh, latar dan pengenalan cerita, komplikasi (terdapat penjelasan awal masalah, masalah memuncak), resolusi (penyelesaian masalah, masalah yang sudah selesai) dan koda (penutup cerita, sudut pandang). Dan penulisan.

6. Mengevaluasi dan refleksi peserta didik

Pada saat ini guru dan siswa bersama-sama memberikan evaluasi terhadap hasil karya menulis cerita fabel yang telah dibuat oleh siswa. Guru memberikan komentar dan menjelaskan pada bagian mana yang harus diperbaiki. Peneliti melihat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa kesalahan yang terdapat dalam hasil karya cerita fabel siswa tidak banyak. Kesalahan yang peneliti rangkum kebanyakan masih terdapat dalam sudut pandang dan beberapa masalah yang terdapat didalam komplikasi.

Dari pengamatan di atas, menunjukkan bahwa “Penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau pemakan durian terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur”, sudah sesuai dengan sintaks *project based learning*. Sehingga penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran menulis cerita fabel. Selaras dengan beberapa penelitian yang relevan bahwa media animasi berdampak baik dalam meningkatkan pemahaman siswa dan nilai siswa.

Hasil Menulis Cerita Fabel Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian

Berikut peneliti akan menyajikan hasil penelitian berupa analisis data dari tes menulis cerita fabel yang telah dilakukan oleh siswa, dengan tujuan untuk mengevaluasi kemampuan mereka dalam menulis cerita fabel secara individu. Analisis data menulis cerita fabel peserta didik kelas VII berjumlah 20 peserta didik, namun peneliti hanya akan menyajikan salah satu analisis data yang didapat oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian menulis cerita fabel, peserta didik bernama Salwa mendapatkan nilai 95. Nilai tersebut tergolong dalam kategori baik sekali. Hasil yang diperoleh oleh Salwa dapat diuraikan sesuaikan dengan aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel. Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian orientasi, Salwa memperoleh skor 20. Dikarenakan cerita fabel pada bagian orientasi didalam cerita fabel

yang Salwa tulis terdapat pengenalan tokoh dan latar (tempat dan waktu). Tokoh (bunglon, harimau, monyet dan kucing), sedangkan latar (waktu: pada sore hari. Tempat: Hutan, semak-semak dan jalan).

Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian komplikasi, Salwa mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Salwa tulis terdapat penjelasan masalah yang terjadi (bunglon yang sering menjahili kucing dengan cara mengejutkan kucing, sehingga kucing menjadi ketakutan).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian resolusi, Salwa mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Salwa tulis terdapat penjelasan mengenai penyelesaian masalah (bunglon menyadari kesalahannya karena suka menjahili kucing dan teman-temannya yang lain, lalu bunglon meminta maaf kepada kucing dan teman yang lain).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian koda, Salwa mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Salwa tulis terdapat penutup cerita (tidak boleh menjahili teman karena itu berbahaya).

Pada aspek penilaian cerita fabel pada bagian penulisan, Salwa mendapatkan skor 15. Dikarenakan didalam cerita fabel yang Salwa tulis terdapat kesalahan penulisan, yakni penggunaan huruf kapital diawal kalimat.

Dari hasil penilaian berdasarkan aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menulis cerita fabel meningkat. Ditunjukkan nilai yang diperoleh oleh siswa yakni berada diatas nilai KKM. Peserta didik jauh lebih memahami penulisan yang baik dan dapat melengkapi struktur, unsur-unsur cerita fabel.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian pada pembelajaran menulis cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur dilakukan untuk menyelesaikan tugas menulis berdasarkan aspek menulis cerita fabel yakni, orientasi (terdapat pengenalan tokoh, latar dan pengenalan cerita, komplikasi (terdapat penjelasan awal masalah, masalah memuncak), resolusi (penyelesaian masalah, masalah yang sudah selesai) dan koda (penutup cerita, sudut pandang). dan penulisan. Oleh karena itu, guru perlu menyusun atau membuat perangkat pembelajaran yang berupa modul ajar. Didalam perangkat kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah modul ajar dan PPT.

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah-langkah terencana dan terstruktur untuk merancang serta mengatur aktivitas pengajaran, dengan tujuan memastikan siswa dapat mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Salah satu model pembelajaran yang bias diterapkan oleh guru yakni model *project based learning*. Model *Project based learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk siswa belajar secara mandiri dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, dengan tujuan menghasilkan proyek atau karya (Niswara, et al, 2019). Sintak atau langkah-langkah yang terdapat didalam model *project based learning* yang mengarah kepada pembelajaran yang efektif yakni, pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian hasil atau proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, mempresentasikan dan menilai hasil karya siswa, mengevaluasi dan refleksi peserta didik.

Perencanaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Menulis Cerita Fabel

Kegiatan perencanaan pada model pembelajaran *project based learning* dilakukan oleh guru berdasarkan langkah-langkah atau *sintak project based learning* yakni pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian hasil atau proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, mempresentasikan dan menilai hasil karya siswa, mengevaluasi dan refleksi peserta didik. Sebelum mulai membuat modul ajar,

guru terlebih dahulu memahami apa itu *project based learning* dan memahami satu persatu langkah-langkah atau sintak yang terdapat dalam model *project based learning*.

Pada tahapan perencanaan model pembelajaran *project based learning* berjalan dengan lancar dan baik. Modul ajar yang digunakan juga sesuai dengan sintak *project based learning*. Penggunaan video animasi harimau pemakan durian guru melakukan perencanaan pada langkah *project based learning* pada tahapan merencanakan proyek (karya). Sebelum melakukan pembuatan proyek menulis cerita fabel guru menunjukkan video animasi harimau pemakan durian dengan durasi video 7 menit 45 detik.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* dalam Menulis Cerita Fabel

Berdasarkan teori Almuzahir, (2020) terdapat enam sintak dalam model pembelajaran model *project based learning*, yakni:

1. Menentukan pertanyaan

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru memberikan pertanyaan apa itu cerita fabel, cara menulis cerita fabel, rancangan apa yang akan siswa lakukan jika siswa diminta untuk membuat cerita fabel. Pertanyaan yang diajukan oleh guru sesuai dengan rancangan modul ajar yang telah dibuat.

2. Merencanakan proses pembuatan proyek

Pada kegiatan merencanakan proses pembuatan proyek guru telah menyiapkan materi dalam bentuk PPT dan menyiapkan video animasi harimau pemakan durian. Kemudian guru menjelaskan sesuai dengan materi yang terdapat didalam PPT didalamnya berisi tentang pengertian menulis cerita fabel, tujuan cerita fabel, struktur cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel, dan ciri kebahasaan menulis cerita fabel.

Pada tahap ini siswa mulai merencanakan penciptaan menulis cerita fabel. Sesuai dengan sintak *project based learning*. Guru kembali mengingatkan sedikit dasar dari cerita fabel yakni mengenai struktur dan unsur-unsur cerita fabel. Guru telah merencanakan proyek dengan baik. Sehingga sintak kedua kegiatan pembelajaran menggunakan model *project based learning* yang dilakukan oleh guru telah sesuai.

3. Membuat jadwal penyelesaian proyek

Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk menciptakan cerita fabel dengan berdasarkan struktur dan unsur-unsur yang terdapat didalam cerita fabel seperti yang telah dijelaskan diawal pembelajaran. Guru memberikan waktu deadline selama 60 menit untuk siswa menyelesaikan proyek menulis cerita fabel. Sintak ketiga kegiatan pembelajaran menggunakan model *project based learning* dilaksanakan dengan sesuai.

4. Memonitor kemajuan penyelesaian proyek

Pada tahap ini, peneliti melihat guru memantau atau memonitor siswa dalam mengerjakan proyek cerita fabel. Peneliti melihat bahwa guru mendampingi siswa satu persatu dalam mengerjakan proyek menulis cerita fabel. Guru membimbing siswa dengan berkeliling kelas. Peneliti juga melihat bahwa guru membantu mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek. Sintak keempat kegiatan pembelajaran menggunakan model *project based learning* telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai.

5. Mempresentasikan dan menilai hasil proyek peserta didik

Pada tahap ini, tujuan dari penilaian guru yakni untuk mengukur capaian tujuan pembelajaran. Guru melakukan penilaian pada hasil proyek berdasarkan kriteria penilaian yang telah dibuat oleh guru yakni Penilaian berdasarkan aspek penilaian dan kriteria penilaian, yaitu orientasi (terdapat pengenalan tokoh, latar dan pengenalan cerita, komplikasi (terdapat penjelasan awal masalah, masalah memuncak), resolusi (penyelesaian masalah, masalah yang sudah selesai) dan koda (penutup cerita, sudut pandang). Dan penulisan.

6. Mengevaluasi dan refleksi peserta didik

Pada tahap evaluasi guru dan peserta didik bersama-sama berdiskusi untuk memberikan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Guru memberikan kritik atau komentar serta menjelaskan aspek-aspek yang perlu diperbaiki dari produk yang telah dibuat. Kemudian, bersama-sama dengan peserta didik, mereka merefleksikan pembelajaran yang telah terjadi. Sintak keenam kegiatan pembelajaran menggunakan model *project based learning* dilaksanakan dengan baik dan sesuai.

Hasil Menulis Cerita Fabel Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian

Dari hasil yang telah diperoleh oleh peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur, terjadi peningkatan pada saat setelah penggunaan model *project based learning* berbantuan dengan media animasi harimau pemakan durian terhadap kemampuan menulis cerita fabel menunjukkan bahwa penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur, sudah sesuai dengan langkah-langkah (sintak) *project based learning* dengan berbantuan media animasi harimau pemakan durian sebagai media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media animasi Harimau pemakan durian dapat membuat suasana kelas menjadi tertib dikarenakan siswa fokus kepada video animasi harimau pemakan durian yang ditayangkan, sehingga siswa dapat memahami isi dari video animasi harimau pemakan durian.

Hasil belajar menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan dengan media animasi harimau pemakan durian menunjukkan penilaian yang diperoleh oleh peserta didik dari hasil (proyek) menulis yang dibuat secara mandiri dan dinilai sesuai dengan aspek dan kriteria menulis cerita fabel guru berdasarkan dengan orientasi (terdapat pengenalan tokoh, latar dan pengenalan cerita, komplikasi (terdapat penjelasan awal masalah, masalah memuncak), resolusi (penyelesaian masalah, masalah yang sudah selesai) dan koda (penutup cerita, sudut pandang). Dan penulisan. Hasil wawancara yang dilakukan oleh guru menyatakan adanya peningkatan nilai yang diperoleh oleh siswa. Nilai yang diperoleh oleh siswa yakni berada diatas nilai KKM. Dengan demikian, penggunaan model *project based learning* dengan berbantuan dengan media animasi harimau pemakan durian merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan disekolah dengan hasil dapat meningkatkan kualitas belajar sehingga siswa memperoleh nilai yang baik.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Penggunaan Model *Project Based Learning* dengan Media Animasi Harimau Pemakan Durian Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur menunjukkan bahwa dengan menggunakan media animasi harimau pemakan durian ini, dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, dikarenakan melalui video animasi ini, siswa dapat melihat jalan cerita melalui video gambar dan terdapat suara yang bisa menarik perhatian peserta didik. Dilihat dari hasil peserta didik meningkatkan nilai peserta didik pada saat belajar dibandingkan dengan tidak menggunakan media animasi harimau pemakan durian.

Saran yang dapat peneliti sampaikan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan aktif, guru harus memastikan bahwa inovasi mereka dalam mengajar bersifat kreatif dan inovatif. Selain itu, pengelola sekolah harus lebih memanfaatkan sumber daya guru dan siswa untuk memastikan bahwa pengajaran mengikuti model yang modern dan lebih sesuai atau populer pendidikan masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almuzhir, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Semester Ganjil pada Bimbingan TIK tentang Penggunaan Dasar Internet atau Intranet di SMP Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(2), 425.
- Bonita, E., & Effendi, M. S. (2020, October). Efektivitas Model Pembelajaran Kumon terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 (Model) Lubuklinggau. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 136-146).
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas media animasi pada keterampilan membacapermulaan siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594-3601.
- Creswell W. John. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. .
- Dewi, Y. (2023b). *Teori dan Kajian Prosa Fiksi*. Komunitas Gemulun Indonesia.
- Hanindiya, N. A. (2023). Pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap kemampuan menulis teks fabel pada siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Kota Jambi (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Kemendikbud. (2020). *Bahan Ajar Profil Pancasila*. Jakarta: Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasution, W., & Sukmawati, R. (2018, October). Penggunaan Media Comic Script terhadap Kemampuan Menulis Siswa pada Materi Cerita Fabel Kelas VII SMPN 8 Banda Aceh. In *PROSIDING SEMINAR NASIONALPENDIDIKAN DASAR 2018*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model *Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85–90
- Sugiyantiningtyas, T., & Rohmah, M. (2019). Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Gambar Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMPN 1 Melaya: Sebuah Kajian Struktur Gramatikal. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(1), 142-154.