

**PENGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI HARIMAU PEMAKAN
DURIAN PADA KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 8 TANJUNG JABUNG TIMUR**

SKRIPSI



OLEH

SUCI SYAVITRI

NIM A1B120079

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JAMBI

OKTOBER, 2024

**PENGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI HARIMAU PEMAKAN
DURIAN PADA KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 8 TANJUNG JABUNG TIMUR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



oleh

Suci Syavitri

NIM A1B120079

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JAMBI

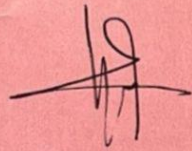
OKTOBER, 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini berjudul "Penggunaan Model *Project Based Learning* berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur". Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang disusun oleh Suci Syavitri, Nomor Induk Mahasiswa A1B120079 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 07 Oktober 2024

Pembimbing I



Dra. Yusra D., M.Pd.

NIP 196310241988032001

Jambi, 23 September 2024

Pembimbing II



Dr. Priyanto, S.Pd., M.Pd.

NIDK 201609051010

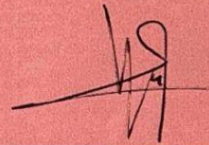
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur": Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang disusun oleh Suci Syavitri, Nomor Induk Mahasiswa A1B120079 telah dipertahankan di depan tim penguji pada

Tim Penguji

1. Dra. Yusra D., M.Pd
NIP 196310241988032001

Ketua



2. Dr. Priyanto, S.Pd. M.Pd
NIDK 201609051010

Sekretaris



Jambi, 2024
Mengetahui,
Ketua Program Studi PBSI

Drs. Eddy Pahar Harahap, M.Pd
NIP 196104081987101001

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji
bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Belajarlah untuk mempercayai tidak satupun peristiwa yang terjadi
dalam hidupmu kecuali semua itu dengan kehendak dan rencana Allah”

(Ustadz Hanan Attaki)

Kupersembahkan skripsi ini untuk malaikat yang ada dalam hidupku selalu setia menemani langkah kecilku yaitu Ayah A. Ediyanto dan Ibu Kurniasih. Ayah sudah tidak muda lagi, namun beliau selalu mengusahakan apa yang anak kecilnya butuhkan. Beliau telah berhasil mengantarkan anaknya yang kecil ini menjadi sarjana pertama dalam keluarga. Diiringi dengan do'a tulus ibu yang tidak pernah berhenti mendampingi dan mendengarkan keluh kesahku. Beliau selalu ada di saat aku butuh tempat untuk bercerita. Ayah, ibu hanya ucapan terima kasih yang bisa aku sampaikan kepadamu. Terima kasih untuk segala pengorbanan ayah dan ibu dalam membesarkan aku. Terima kasih untuk tidak memaksa putri kecil ini dalam memilih jalan. Terima kasih tidak lupa peneliti sampaikan kepada kedua adikku Kelly Angraini dan Kenia.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Suci Syavitri

NIM : A1B120079

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Oktober 2024



Suci Syavitri

A1B120079

ABSTRAK

Syavitri, Suci 2024. “Penggunaan Model *Project Based Learning* berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur”, Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dra. Yusra D., M.Pd. (II) Dr. Priyanto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Menulis, Teks Cerita Fabel, *Project Based Learning*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesulitan yang dialami oleh siswa kelas VII dalam memahami langkah-langkah dan unsur-unsur yang terdapat dalam materi cerita fabel dengan penerapan guru menggunakan model *project based learning*. Penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian pada kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini yakni hasil observasi dan wawancara. Sumber data yakni guru dan siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, untuk menentukan sampel dan memilih sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu guru dan 20 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data yang terdapat di dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data dikumpulkan melalui hasil observasi, wawancara dan hasil menulis. 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 penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita fabel dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan dengan media animasi Harimau Pemakan Durian pada kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur, pada tahap perencanaan model pembelajaran *project based learning*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *project based learning* berjalan dengan baik, sesuai dengan sintak *project based learning* yakni guru menentukan pertanyaan mendasar, merencanakan proyek membuat jadwal penyelesaian proyek, merencanakan kegiatan memonitor proyek, merencanakan presentasi dan menilai proyek, dan mengevaluasi peserta didik. Video animasi Harimau Pemakan Durian ditayangkan pada sintak kedua yakni pada merencanakan proses pembuatan proyek. Tugas menulis siswa dapat dilihat sudah sesuai dengan kriteria penilaian.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis cerita fabel siswa dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian sebagai media pembelajaran menulis cerita fabel kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung

Jabung Timur sudah terlaksana dengan baik. Tahap perencanaan model pembelajaran *project based learning* dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *project based learning* semua berjalan dengan baik dan sesuai dengan sintak *project based learning*, yakni menentukan pertanyaan mendasar, merencanakan proyek membuat jadwal penyelesaian proyek, merencanakan kegiatan memonitor proyek, merencanakan presentasi dan menilai proyek, dan mengevaluasi peserta didik.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah Subhanahuwataala, karena atas rahmat serta hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia., Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Pada kesempatan ini, penulis sampaikan terima kasih terutama kepada Ibu Dra. Yusra D., M.Pd., sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Priyanto, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing II yang dengan kesabaran, ketelitian, keikhlasan, yang telah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini. Semua itu akan penulis kenang sebagai bekal di masa mendatang. Dengan hati lembut menasehati penulis tetapi kritis dan cemerlang dalam berpikir telah menggugah penulis untuk tidak menyerah memperbaiki kesalahan dan kekeliruan yang masih muncul dalam penyusunan skripsi ini. Beliau telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menyusun skripsi ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dewan penguji pada saat sidang skripsi yang telah bersedia memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini, yaitu Ibu Dr. Dra. Irma Suryani, M.Pd., Bapak Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M.Pd.,

dan Ibu Lusia Oktri Wini, M.Pd, bapak dan ibu dosen beserta staff program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan bisa selesai. Secara khusus peneliti sampaikan terima kasih kepada Ayah A. Ediyanto dan Ibu Kurniasih yang tiada henti memberikan kasih sayang dengan penuh cinta, selalu mendoakan, memberikan dukungan dan memberikan semangat untuk kesuksesan dan kebahagiaan penulis. Tidak lupa penulis sampaikan terima kasih juga kepada kedua adik penulis, yaitu Kelly dan Kenia karena sudah mendukung penulis hingga sampai saat ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga kepada keluarga besar karena sudah mendukung penulis hingga sampai saat ini.

Jambi, 07 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.1 Manfaat Penelitian.....	3
1.1.1 Manfaat Teoritis	3
1.1.2 Manfaat Praktis	4
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Pengertian Model <i>Project Based Learning</i>	7
2.1.2 Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	8
2.1.3 Sintak Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	9
2.1.4 Pengertian Media Animasi	11
2.1.5 Jenis-jenis Media Animasi	13
2.1.6 Keuntungan Media Animasi	17
2.1.7 Animasi Harimau Pemakan Durian	197
2.1.8 Proses Pembuatan Video Animasi Harimau Pemakan Durian	20
2.1.9 Pengertian Cerita Fabel.....	21
2.1.10 Struktur Cerita Fabel	22
2.1.11 Unsur-Unsur Cerita Fabel.....	22
2.1.12 Ciri Kebahasaan Cerita Fabel.....	24
2.2 Penelitian Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2 Pendekatan dan Jenis Pendekatan	28
3.3 Data dan Sumber Data.....	29
3.4 Teknik Sampling	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6 Uji Validitas Data	33
3.7 Teknik Analisi Data.....	34
3.8 Prosedur Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Deskripsi Lokasi/Objek Penelitian	39
4.2 Deskripsi Temuan Penelitian.....	39
4.2.1 Perencanaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	39
4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> dalam Menulis Cerita Fabel	43
4.2.3 Hasil Menulis Cerita Fabel Siswa Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian.....	48
4.3 Pembahasan	58
4.3.1 Perencanaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Pada Menulis Cerita Fabel.....	58
4.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> dalam Menulis Cerita Fabel	59
4.3.3 Hasil Menulis Cerita Fabel Siswa Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengeditan Menggunakan Aplikasi Canva.	20
Gambar 2. 2 Pengeditan Menggunakan Aplikasi Capcut.	20
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	27
Gambar 4. 1 PPT Materi Cerita Fabel.....	41
Gambar 4. 2 Video Animasi Harimau Pemakan Durian.....	42
Gambar 4. 3 Perencanaan <i>Deadline</i>	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Observasi	31
Tabel 3. 2 Lembar Pertanyaan	32
Tabel 3. 3 Aspek Penilaian dan Kriteria Menulis Cerita Fabel	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	72
Lampiran 2 Observasi Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran	73
Lampiran 3 Instrumen Penelitian Wawancara Guru	74
Lampiran 4 Nama-nama Peserta Didik	76
Lampiran 5 Modul Kurikulum Merdeka.....	77
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	82
Lampiran 7 Hasil Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII.....	85
Lampiran 8 Nilai Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menulis cerita fabel merupakan salah satu materi pembelajaran di tingkat SMP pada kelas VII. Cerita Fabel merupakan karangan yang berisi tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Di dalam cerita fabel terdapat struktur cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel dan kaidah cerita fabel. Pembelajaran cerita fabel mengandung pesan-pesan moral tentang makna kearifan hidup sehingga sangat tepat dijadikan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai moral yang layak diteladani.

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.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan 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 peneliti pada tanggal 27 Februari 2024 dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur yaitu ibu Faisah, S.Pd.I. yakni peserta didik sulit memahami struktur, unsur-unsur dan ciri kebahasaan cerita fabel. Struktur cerita fabel yaitu orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Sedangkan unsur-unsur cerita fabel yakni, tema/amanat, penokohan, alur, latar, dan sudut pandang, dan juga siswa masih mengalami kesulitan pada penulisan yang baik dan benar. 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 pada kemampuan menulis cerita fabel siswa 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.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur”.

Peneliti berharap dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian ini dapat bermanfaat untuk memaksimalkan dan meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan dicapai dalam penelitian ini yakni bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian sebagai media pembelajaran menulis cerita fabel, siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari penggunaan model *project based learning* pada kurikulum merdeka yang berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian pada kemampuan menulis cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dengan baik. Manfaat teoritis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman konsep
 - a. Kontektual. *Project based learning* memungkinkan siswa untuk belajar dalam belajar konteks sehingga dapat memahami konsep penulisan cerita fabel dengan lebih baik.
 - b. Pengembangan berpikir kritis. Model *project based learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun cerita fabel berdasarkan struktur dan unsur-unsur cerita fabel.
2. Integrasi teknologi dalam pembelajaran
 - a. Literasi digital. Penggunaan media animasi harimau pemakan durian dalam *project based learning* membantu siswa mengembangkan literasi digital mereka, sesuai dengan perkembangan teknologi di Indonesia.
 - b. Multimodel literasi. Media animasi menyediakan cara pembelajaran lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Membantu memahami materi menggunakan audio visual mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat.
3. Teori pembelajaran sosial yakni kolaborasi dan integrasi. *Project based learning* menekankan kerja kelompok dan kolaborasi yang mendukung pembelajaran sosial dimana siswa belajar melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), mereka dapat mengelola proyek siswa

secara efektif, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian, sesuai dengan langkah-langkah dalam metode tersebut.

2. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi dan pengembangan keterampilan menulis, yakni sebagai berikut:

a. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

- 1) Pembelajaran yang menarik. Media animasi membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan siswa untuk menulis cerita fabel.
- 2) Aktivitas dalam menulis. *Project based learning* menyediakan atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam aktivitas praktis dalam pembuatan cerita fabel. Siswa menulis cerita fabel dengan menentukan orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Siswa juga membuat cerita fabel dengan menentukan tema, penokohan, alur cerita dan latar cerita.
- 3) Pengembangan keterampilan menulis. Pertama struktur cerita. Melalui *project based learning* dan video animasi Harimau pemakan durian siswa dapat belajar tentang struktur cerita fabel dengan jelas, termasuk unsur-unsur dan ciri kebahasaan cerita fabel. Kedua ekspresi kreatif. Siswa didorong dalam mengekspresikan kreativitas mereka dalam menulis cerita fabel yang dapat membantu siswa mengembangkan gaya menulis dengan unik dan menarik.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yakni, sebagai pengembangan yang inovatif. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan memanfaatkan media animasi dalam *project based learning* peneliti dapat mengembangkan metode ini dengan konsep pada materi lain. Sehingga memperbanyak strategi pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teoritik

2.1.1 Pengertian Model *Project Based Learning*

Project based learning adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara tatap muka yang membantu siswa untuk menyelesaikan suatu proyek (Sari & Angreni, 2018). *Project based learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat fokusnya, bertujuan untuk membantu mereka memahami serta menerapkan konsep melalui proyek yang dihasilkan (Afriana, 2015). *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).

Project based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dengan fokus pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks berdasarkan pada tantangan-tantangan yang signifikan. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk merancang, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan (Kusumaningrum & Djukri, 2016). *Project based learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menempatkan fokus pada siswa, aspek jangka panjang, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Model ini memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa (Rohana & Wahyudin, 2017).

Kesimpulan bahwa *project based learning* adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri. Penggunaan *project based learning* ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah proyek, selain itu juga untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka sendiri dengan membuat proyek yang didasarkan pada pengalaman nyata dari kerjasama dalam kelompok serta mendapatkan bimbingan dari guru.

2.1.2 Karakteristik *Project Based Learning*

Cerita fabel memiliki tanda atau ciri yang bisa digunakan sebagai identifikasi dengan tujuan dapat membedakan cerita fabel dengan karya sastra yang lain. Menurut Sunita (2009) model *project based learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Belajar berpusat pada siswa.
2. Proyek bersifat realistik (sesuatu hal yang terlihat seperti nyata).
3. Investigasi konstruktif (proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan).
4. Menghasilkan produk.
5. Terkait permasalahan nyata/autentik.
6. Proses inkuiri (strategi pengajaran yang berpusat pada siswa yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi).

Menurut Daryanto & Raharjo (2012: 162), model *project based learning* mempunyai delapan karakteristik sebagai berikut:

1. Peserta didik mengambil keputusan terkait suatu kerangka kerja.
2. Terjadi penyajian permasalahan atau tantangan kepada peserta didik.
3. Peserta didik merencanakan proses untuk menyelesaikan permasalahan atau tantangan yang diberikan.
4. Peserta didik bekerja secara bersama-sama untuk mengakses dan mengelola informasi guna menyelesaikan permasalahan.
5. Evaluasi terhadap proses dilakukan secara berkelanjutan.
6. Peserta didik secara berkala merefleksikan aktivitas yang telah dilakukan.
7. Hasil akhir dari kegiatan pembelajaran dinilai secara kualitatif.
8. Situasi pembelajaran sangat menerima kesalahan dan fleksibel terhadap perubahan.

Berdasarkan karakteristik *project based learning* maka *project based learning* dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa untuk dapat menentukan informasi dalam menyelesaikan masalah, siswa menjadi terampil, dan mendorong siswa untuk dapat menghasilkan sebuah karya dengan cara bekerja sama.

2.1.3 Sintak Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Sintak *project based learning* adalah panduan yang memberikan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menerapkan *project based learning*. Ini mencakup serangkaian langkah atau urutan kegiatan yang mengarah pada pembelajaran yang efektif. Sintak ini memberikan arahan tentang jenis tindakan yang harus dilakukan oleh guru, urutannya, serta tugas-tugas yang harus dilakukan oleh siswa. Sintak model pembelajaran *project based learning* terdiri

dari enam tahapan. Sintak *project based learning* menurut Almuzhir (2022) yakni sebagai berikut.

1. Pertanyaan Pokok

Topik *project based learning* yang dipelajari harus sesuai dengan kenyataan dunia dan dimuali dengan penyelidikan awal. Pertanyaan diajukan untuk mengukur pengetahuan, pemakahaman, pemikiran kritis dan gagasan siswa tentang topik proyek.

2. Merencanakan Proses Pembuatan Proyek

Singkatnya, penting untuk memiliki kegiatan yang akan membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan penting dengan memahami bagaimana mengintegrasikan banyak mata pelajaran yang layak dan dengan memahami sumber daya dan materi yang dapat diperoleh untuk mendukung pengembangan proyek.

3. Membuat Jadwal Penyelesaian Hasil atau Proyek

Guru dan peserta didik menentukan jadwal penyelesaian hasil secara bersama. Tujuan membuat jadwal penyelesaian proyek ini adalah agar dapat dipastikan berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam penyelesaian tugas yang dikerjakan oleh peserta didik.

4. Memonitor Perkembangan Proyek Peserta Didik

Pendidik memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek dengan cara melakukan skaffolding (memberikan bantuan) jika terdapat kelompok membuat langkah yang tidak tepat dalam penyelesaian proyek.

5. Mempresentasikan dan Menilai Hasil Karya Peserta Didik

Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat. Penilaian ini dilaksanakan untuk menilai pencapaian standar, mengevaluasi perkembangan peserta didik, serta mendukung pendidik dalam merancang strategi pembelajaran berikutnya.

6. Mengevaluasi dan Refleksi Peserta Didik

Pada tahap akhir pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik melakukan evaluasi terhadap aktivitas dan proyek yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan baik secara individu maupun dalam kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaan dan pengalaman mereka selama kegiatan tersebut.

Berdasarkan sintak *project based learning* dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan sintak *project based learning* lebih efektif, karena didalam sintak *project based learning* terdapat enam langkah kegiatan pembelajaran yakni, menentukan pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian hasil atau proyek, memonitor perkembangan proyek, mempresentasikan dan menilai hasil proyek, mengevaluasi dan refleksi peserta didik.

2.1.4 Pengertian Media Animasi

Media merupakan sarana pendidikan yang efektif, terutama dalam membantu menyebarkan pengetahuan yang dapat memotivasi siswa untuk berusaha ekstra dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Satia, T. F, Yusra, D., & Wibowo, I. S., (2023). Media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan kebutuhan peserta didik agar materi dapat disampaikan secara efektif, sehingga

menghasilkan peserta didik yang kompeten di bidangnya. Pilihan yang tepat untuk digunakan dalam era digital saat ini adalah media pembelajaran berbasis digital (Yusra et al., 2020).

Berdasarkan paparan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yang telah disediakan, dengan tujuan mencapai efektivitas dalam proses pembelajaran.

Media animasi merupakan suatu bahan ajar yang memadukan elemen-elemen seperti suara, teks, dan gambar yang dapat bergerak (Munar & Suyadi, 2021). Media animasi merupakan jenis media pembelajaran yang menggabungkan aspek audio visual, yang mencakup gambar-gambar bergerak dan dilengkapi dengan unsur suara. Media animasi dapat menghadirkan efek nyata dari sebuah gambar yang mati (Hariati & Safitri, 2020). Media animasi adalah sebuah bentuk media audio visual yang menggabungkan gambar bergerak, biasanya disajikan melalui proyektor elektronik, dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Shofiyyah, et.al., 2020).

Media animasi adalah bentuk media audiovisual yang mencakup gambar-gambar yang terkait dengan materi pembelajaran, yang ditampilkan dengan efek bergerak, serta dilengkapi dengan suara (Khomaidah, & Harjono, 2019). Media animasi merupakan sebuah sarana dalam pembelajaran yang memfasilitasi visualisasi materi. Dengan memanfaatkan media animasi, pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis karena media tersebut menampilkan gambar yang dapat bergerak serta suara, sehingga meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran (Oktarini & Bachtiar, 2014).

Media animasi adalah bentuk media yang menggabungkan elemen audio dan visual dengan menampilkan gambar yang bergerak dan memiliki suara. Dengan kemampuannya ini, media animasi mampu mengubah konsep yang abstrak menjadi sesuatu yang terasa nyata melalui representasi visual dan audio (Sudrajat, 2010). Media animasi merupakan rangkaian gambar bergerak cepat yang saling terkait secara berkelanjutan, dimana setiap gambar memiliki keterkaitan dengan yang lainnya. Prosesnya dimulai dari serangkaian potongan gambar yang dipindahkan sehingga menciptakan ilusi gerakan yang menyerupai kehidupan (Adinda & Adjie 2001).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah sebuah gambar yang memiliki suara dengan tampilan bentuk, warna dan bergerak untuk mengkomunikasikan informasi dengan cara yang lebih nyata. Media animasi yang menarik tidak hanya menarik secara visual, tetapi karena media ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis audiovisual, dan juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengingat pesan-pesan yang disampaikan. Tujuan utama media pembelajaran, salah satu di antaranya adalah untuk mendorong motivasi atau minat belajar peserta didik. Dalam upaya meningkatkan antusiasme belajar siswa di kelas, pendidik bisa memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media animasi.

2.1.5 Jenis-Jenis Media Animasi

Media animasi memiliki beberapa macam jenisnya. Beberapa macam jenis media animasi antara lain yaitu, animasi 2D, animasi 3D, animasi tanah liat (*clay animation*) dan animasi Jepang (*anime*). Menurut Muh (2017) jenis media animasi adalah sebagai berikut:

1. Animasi 2D (Dimensi)

Animasi sering disebut juga sebagai film kartun. Asal-usulnya dari kata "*cartoon*" yang berarti gambar lucu. Mayoritas film kartun memang memiliki unsur komedi.

2. Animasi 3D (Dimensi)

Kemajuan dalam teknologi dan komputer telah memajukan teknik pembuatan animasi 3D secara signifikan. Animasi 3D merupakan evolusi dari animasi 2D. Dalam animasi 3D, karakter yang digambarkan menjadi lebih hidup dan realistis, mendekati penampilan manusia sebenarnya.

3. Animasi Tanah Liat (*Clay animation*)

Salah satu jenis animasi yang jarang didengar dan ditemui adalah animasi tanah liat. Meskipun teknik ini tidak baru seperti pada masa Toy Story yang membawa era baru animasi 3D, animasi tanah liat masih jarang diperhatikan, bahkan dianggap sebagai jenis animasi pertama.

4. Animasi Jepang (*Anime*)

Mayoritas film yang disebutkan sebelumnya berasal dari Amerika dan Eropa. Namun, Jepang juga memiliki kontribusi yang signifikan dalam dunia animasi dengan produksi anime yang telah banyak dihasilkan.

Sedangkan menurut Rabbi (2006) jenis-jenis media animasi yakni, animasi 2D (*tradisional animation*), animasi 3D, stop motion and clay animation (animasi lilin), animasi pasir (*sand animation*) dan animasi buku (*Flip Book Animation*). Jenis-jenis media animasi yakni sebagai berikut:

1. Animasi Tradisional 2D (*traditional animation*)

Animasi tradisional melibatkan seorang animator dalam membuat setiap frame atau gambar dengan menggunakan sketsa tangan. Proses ini membutuhkan penulisan gambar satu per satu. Animasi 2D, sebagai contoh, terdiri dari sekumpulan gambar yang kemudian diwarnai dan ditempatkan pada latar belakang yang juga telah diwarnai sebelumnya. Contoh: film snow white, aladin, spongebob, dora the explorer.

2. Animasi 3D

Animasi 3D melibatkan objek-objek animasi yang berada dalam ruang tiga dimensi. Objek-objek ini dapat diubah rotasinya dan bergerak seperti objek-objek nyata. Proses pembuatan grafis komputer 3D bisa dipecah menjadi tiga fase dasar secara berurutan. Contoh: Frozen, upin ipin, Super Neli, Booboy boi.

3. Animasi lilin (*Stop motion & Clay Animation*)

Stop motion & Clay Animation / animasi lilin adalah jenis animasi yang dibuat dengan menyusun serangkaian foto atau gambar secara satu per satu untuk setiap frame. Salah satu bentuk animasi ini adalah stop motion, yang dapat menggunakan lilin sebagai bahan utama untuk membuat karakternya. Contoh: Shaun the sheep, nightmare before christmas, Chicken run, kisah-kisah nabi.

4. Animasi Pasir (*Sand animation*)

Animasi yang dibuat dengan media pasir pantai, yang kemudian digambar dengan menggunakan tangan untuk menggambarkan suatu peristiwa. Contoh animasi pasir: Vina candrawati IMB (indonesia mencari bakat).

5. Animasi buku (*Flip Book Animation*)

Animasi yang dibuat melalui media halaman-halaman buku, yang kemudian dibuka setiap halamannya dengan cepat, dengan menggunakan jari atau jempol tangan.

Berdasarkan pendapat ahli yang diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media animasi terdiri dari animasi 2 dimensi, 3 dimensi, *clay animation*, anime, animasi pasir (*sand animation*) dan animasi buku (*Flip Book Animation*). Jenis media animasi yang digunakan peneliti video yang berisi tentang cerita Harimau pemakan durian termasuk jenis media animasi 2D.

2.1.6 Keuntungan Media Animasi

Media animasi memiliki keuntungan yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan ingatan siswa dan memuat pembelajaran lebih asyik. Menurut Munir (2015:295) menyampaikan beberapa keuntungan media animasi yakni sebagai berikut:

1. Tingkat efektivitas dan kecepatan dalam menyampaikan materi telah ditingkatkan secara signifikan.
2. Pengulangan pada pembahasan spesifik dapat diimplementasikan.
3. Kemampuan untuk mewujudkan abstrak menjadi konkret telah dijelaskan secara rinci.
4. Peningkatan kemampuan dasar dan pemberian pengalaman baru kepada peserta didik telah dipaparkan secara detail.
5. Tingkat efektivitas dan kecepatan dalam menyampaikan materi telah ditingkatkan secara signifikan.

Sedangkan Menurut Johari Andrian,dkk, (2014) keuntungan media animasi adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi dimensi objek yang memiliki ukuran fisik yang besar dan sebaliknya.
2. Memfasilitasi guru dalam menyampaikan informasi tentang proses yang kompleks.
3. Memanfaatkan lebih dari satu media yang bersatu, seperti mengintegrasikan elemen audio dan visual.
4. Membuat siswa tertarik sehingga semangat belajar mereka meningkat.
5. Memiliki aspek interaktif, yang artinya dapat menyesuaikan diri dengan tanggapan pengguna.
6. Memiliki kemampuan sendiri yang memungkinkan pengguna untuk menggunakannya tanpa bantuan dari orang lain, karena isi dan fungsinya sudah lengkap.

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat diatas mengenai keuntungan media animasi yakni dapat memudahkan menyampaikan informasi, dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, dapat meningkatkan kemampuan dasar dan pemberian pengalaman baru bagi guru atau siswa dan memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara mandiri tanpa bantuan orang lain.

2.1.7 Harimau Pemakan Durian

Cerita fabel yang berjudul Harimau Pemakan Durian ini, termasuk salah satu cerita fabel yang berasal dari Provinsi Jambi. Tepatnya berada di Desa Kemingking. Berikut ini adalah cerita fabel dengan judul Harimau Pemakan

Durian. Berikut cerita lengkap dari cerita fabel berjudul Harimau Pemakan Durian.

“HARIMAU PEMAKAN DURIAN”

Suatu hari penduduk Desa Kemingking dihebohkan oleh hilangnya hewan ternak mereka setiap malam. Kepala desa memutuskan supaya setiap malam ada warga desa yang berjaga. Hingga suatu malam ketika beberapa penduduk desa sedang berjaga malam terdengar suara tanda-tanda kedatangan pencuri ternak. Ketika penduduk desa hendak menangkap basah si pencuri, penduduk desa malah lari tunggang langgang. Pencuri itu ternyata seekor harimau. Penduduk desa segera melaporkan hal tersebut pada kepala desa.

Pertemuan kepala desa dan penduduk tidak mendapatkan solusi untuk mengatasi harimau itu. Hingga diakhir pertemuan, kepala desa mendapatkan ide saat melihat seorang anak makan buah durian. Kepala desa mengusulkan untuk mengusir harimau dengan menggunakan kulit durian. Kulit durian yang berduri tajam ditaruh di sekeliling kandang ternak. Ketika harimau datang mencuri hewan ternak, harimau akan terhalang dan tidak mencuri ternak. Walaupun penduduk desa kurang merasa yakin keberhasilan ide kepala desa, mereka mengikuti saran kepala desa. Penduduk desa segera mengumpulkan kulit durian sebanyak mungkin dan menaruhnya di sekeliling kandang ternak.

Malam hari si harimau kembali datang mendekati kandang ternak. Kepala desa dan penduduk desa mengawasi dari kejauhan. Harimau mengendus-endus kulit durian yang menghalanginya masuk. Harimau lalu menjilati kulit durian dan menyukai rasa manisnya. Penduduk desa jadi was-was, perangkap kulit durian tidak mengusir harimau itu pergi.

Melihat harimau yang senang menjilati kulit durian, kepala desa memberanikan diri mendekati harimau dan mengajak bernegosiasi. Kepala desa meminta pada harimau untuk tidak mengganggu ternak penduduk desa. Harimau setuju tetapi dengan sebuah syarat. Syaratnya adalah harimau ingin tahu tentang benda yang dijilatinya.

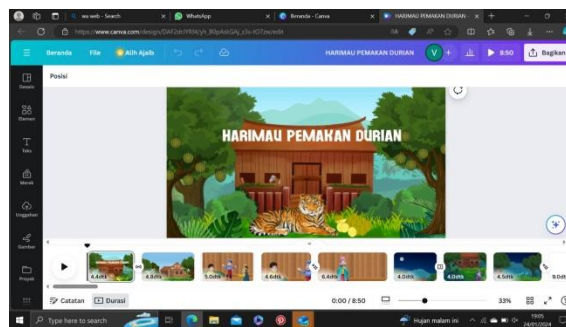
Kepala desa menjelaskan pada harimau jika yang dijilatinya itu kulit durian. Kemudian harimau bertanya dimana bisa memperoleh durian itu. Kepala desa mengajak harimau ke kebun durian. Harimau begitu terpukau melihat pohon durian yang berbuah lebat. Kepala desa memberikan penawaran pada harimau. Jika harimau tidak mengganggu hewan ternak penduduk desa, harimau boleh mengambil dan makan durian sepuasnya. Harimau setuju dengan penawaran itu.

Penduduk desa masih saja khawatir, takut harimau akan menghabiskan durian mereka. Kepala desa memberi usul lagi, penduduk bisa memanen durian pada siang hari dan menyisakan durian secukupnya untuk harimau. Sejak negosiasi itu harimau tidak lagi mengganggu hewan ternak penduduk desa. Desa Kemingking menjadi desa yang aman.

2.1.8 Proses Pembuatan Video Animasi Harimau Pemakan Durian

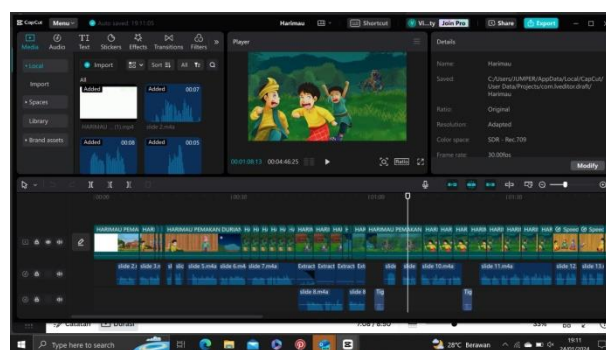
Video animasi yang digunakan peneliti yakni menggunakan media video animasi dengan judul cerita fabel Harimau Pemakan Durian. Peneliti membuat video animasi Harimau Pemakan Durian berdasarkan contoh yang ada didalam buku fabel 37 provinsi (Harimau Pemakan Durian) penulis Dian. K. Pembuatan video animasi didampingi oleh teman peneliti menggunakan aplikasi canva dan capcut. Berikut langkah-langkah dalam pembuatan video media animasi Harimau Pemakan Durian, yakni sebagai berikut:

1. Pengambilan latar belakang (*background*) dan karakter yang ada didalam video diambil berdasarkan contoh yang ada didalam buku,
2. Pada naskah yang terdapat didalam video itu menyesuaikan dengan teks yang ada didalam buku, namun dibuat tidak sama persis karena ada beberapa bagian kalimat yang terlalu panjang dan tidak lengkap narasi yang terdapat didalam buku fabel 37 provinsi (Harimau pemakan durian) penulis Dian. K.
3. Pengeditan pada slide video menggunakan aplikasi canva,



Gambar 2. 1 Pengeditan menggunakan aplikasi canva.

4. Perekam suara menggunakan alat perekam suara yang terdapat didalam gawai (*handphone*),
5. Penggabungan antara suara dan slide video menggunakan aplikasi capcut.



Gambar 2. 2 Pengeditan menggunakan aplikasi capcut.

2.1.9 Pengertian Cerita Fabel

Fabel adalah narasi kuno yang menggambarkan hewan-hewan sebagai simbol pembelajaran moral atau sering disebut cerita binatang (Putera, 2015).

Fabel merupakan cerita yang menggunakan binatang sebagai tokoh utama, dan ceritanya menggambarkan perbuatan baik dan buruk yang ada dalam kehidupan manusia dengan binatang sebagai pelaku ceritanya (Silalahi, 2010). Fabel adalah cerita khayalan yang menggambarkan tingkah laku manusia, tetapi diceritakan melalui karakter binatang. Dalam cerita fabel, binatang-binatang tersebut berperilaku seperti manusia, mampu berbicara, memiliki perasaan, dan memiliki akal (Kesumawardhani et al., 2022).

Cerita fabel adalah salah satu aktivitas yang efektif untuk menjadikan siswa lebih terampil berkomunikasi secara tertulis kepada orang lain (Bonita & Effendi, 2020). Cerita fabel adalah jenis cerita yang bertujuan mengajarkan pembaca tentang bagaimana berperilaku dengan sikap dan tindakan yang baik serta tidak merugikan orang lain (Fahmy, et al., 2015).

Cerita fabel adalah narasi tentang kehidupan hewan yang menampilkan perilaku yang mirip dengan manusia. Fabel merupakan cerita imajinatif dan bukan catatan kejadian nyata dalam kehidupan (Halida, 2018). Cerita fabel adalah narasi mengenai kehidupan hewan yang meniru perilaku manusia. Fabel termasuk dalam kategori cerita fiksi dan tidak mengisahkan kehidupan nyata (Widayanti & Wisudariani, 2019). Cerita fabel adalah sebuah karangan yang menggambarkan karakter manusia melalui perilaku dan sifat yang dimainkan oleh berbagai hewan dalam cerita (Serfia & Trianto, 2019).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cerita fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang sebagai peran utama dan berperilaku menyerupai manusia. Didalam cerita fabel juga disebut cerita moral karena pesan yang terkandung di dalamnya berkaitan dengan nilai-nilai moral.

2.1.10 Struktur Cerita Fabel

Struktur teks terdapat dalam cerita fabel. Struktur adalah sesuatu yang membangun berdirinya sebuah cerita. Struktur yang dimiliki oleh teks fabel adalah orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Struktur cerita fabel menurut Wahono & Sawali (2021:41), yakni sebagai berikut:

1. Orientasi: Pendahuluan cerita dengan pengenalan tokoh-tokoh utama dan lokasi tempat cerita berlangsung.
2. Komplikasi: Pengenalan masalah yang mengarah pada konflik utama dalam cerita, yang kemudian mencapai puncaknya di klimaks cerita.
3. Resolusi: Konflik mencapai puncaknya dan mulai menuju tahap penyelesaian atau resolusi.
4. Koda: Bagian akhir cerita yang sering mencakup pemahaman atau konsekuensi yang dialami oleh karakter.

2.1.11 Unsur-unsur Cerita Fabel

Unsur intrinsik fabel adalah unsur pembangun yang ada dalam cerita fabel. Unsur-unsur cerita fabel terdiri dari tema, amanat, penokohan, alur, latar, dan sudut pandang. Berikut akan diuraikan unsur cerita fabel menurut Wahono & Sawali (2021:42), termasuk fabel antara lain:

1. Tema/Amanat

Hakikat cerita rekaan, yaitu bercerita. Ini berarti ada yang diceritakan dan apa yang diceritakan itu dapat dinamakan tema. Sebuah cerita rekaan harus mempunyai tema atau dasar. Dasar inilah yang paling penting dari seluruh cerita karena sebuah cerita tidak mempunyai dasar tidak akan berguna sama sekali.

Tema merupakan makna, jiwa cerita, ide cerita yang disampaikan, baik secara implisit (makna tersurat) dan eksplisit (makna tersirat). Melalui tema, pengarang menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan masalah hidup dan kehidupan.

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita. Pesan tersebut berupa ide, gagasan, ajaran moral, dan nilai-nilai kemanusiaan.

2. Penokohan

Istilah penokohan digunakan dalam tulisan ini karena istilah tersebut mempunyai pengertian yang lebih luas dari pada “tokoh” dan “perwatakan”. Istilah "penokohan" mencakup aspek-aspek seperti identitas tokoh dalam cerita, sifat-sifat mereka, serta bagaimana mereka digambarkan dan ditempatkan dalam cerita untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada pembaca. Penokohan melibatkan penggambaran karakter atau pelaku dalam cerita melalui ciri-ciri pribadi, perilaku, dan tindakan mereka.

3. Alur

Alur cerita adalah urutan peristiwa yang dialami tokoh. Perjalanan peristiwa dalam sebuah cerita, yang disebut sebagai alur, diungkapkan melalui tindakan, perilaku, serta sikap dari tokoh-tokoh utamanya. Dalam karya fiksi, alur seringkali melibatkan konflik yang bisa menghasilkan ketegangan atau ketertarikan yang intens bagi pembaca.

4. Latar

Latar dapat dikatakan sebagai hal yang melingkungi atau melatarbelakangi tokoh cerita. Latar tidak hanya sekedar pelukisan waktu dan tempat saja. Suatu adegan sedih akan lebih terasa bila didukung oleh lukisan suasana seperti awan

mendung, kesunyian dan sebagainya. Latar adalah segala sesuatu melingkungi diri para tokoh, seperti tempat, waktu dan lingkungan sosial/suasana.

5. Sudut pandang

Sudut pandang (*point of view*) adalah cara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana digunakan oleh pengarang untuk menghadirkan tokoh-tokoh, perbuatan, latar belakang, serta berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam karya fiksi.

2.1.12 Ciri Kebahasaan Cerita Fabel

Cerita fabel memiliki ciri kebahasaan atau aturan yang digunakan dalam membentuk sebuah kata dan kalimat sebagai pembeda dengan jenis karya sastra lainnya. Menurut (Wahono & Sawali, 2021:45), ciri kebahasaan yang terdapat dalam cerita fabel sebagai berikut:

1. Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan karakter pelaku, baik dalam aspek penampilan fisik maupun kepribadian mereka.
2. Menggunakan kata-kata keterangan untuk memberikan deskripsi tentang latar belakang cerita, termasuk informasi tentang waktu, lokasi, dan suasana.
3. Menggunakan kata kerja yang menggambarkan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh karakter-karakter dalam cerita.
4. Menggunakan kata-kata dengan makna denotatif (yang jelas), membuatnya lebih mudah dipahami.
5. Kadang-kadang kalimat langsung disisipkan dalam narasi, di mana tokoh-tokoh secara langsung mengungkapkan kata-kata mereka untuk memberikan dinamika pada cerita. Kalimat langsung ini diapit oleh tanda petik. (“.....”).

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan atau penelitian terdahulu yang mempengaruhi penelitian ini. Pertama penelitian terdahulu, Padel, M., & Harahap, E. P. (2022) dengan judul pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis cerita fabel, berkaitan dengan penggunaan media animasi sebagai media pembelajaran materi menulis cerita fabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media film animasi larva dapat diterapkan kepada siswa karena mampu meningkatkan hasil pembelajaran. Dan media film animasi larva memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi. Perbedaannya yaitu penggunaan variabel animasi larva, penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dan memiliki perbedaan tempat lokasi penelitian.

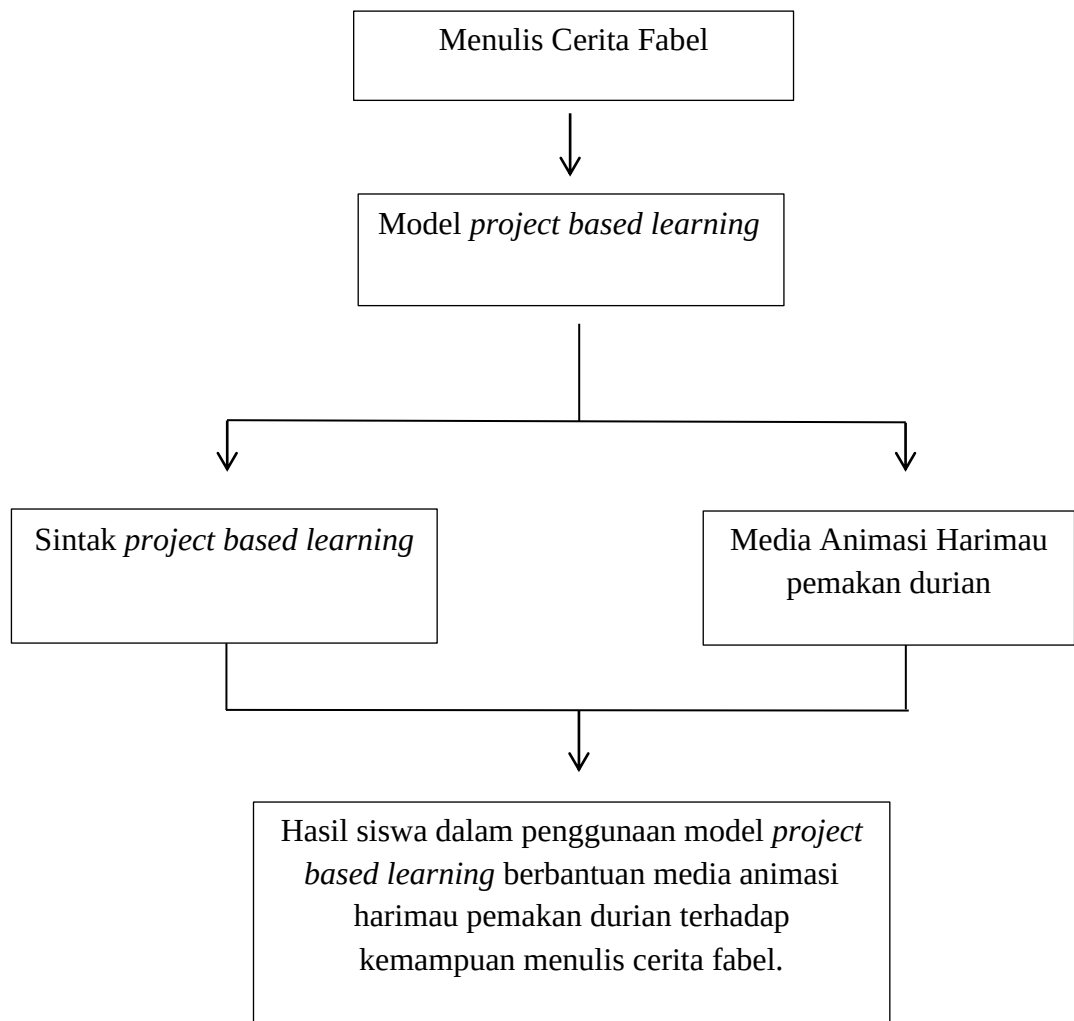
Kedua Triska Agustiningtyas (2016) dengan judul pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel siswa, berkaitan dengan penggunaan media animasi dalam kegiatan pembelajaran materi menulis cerita fabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kediri dalam kegiatan menulis teks cerita fabel dengan menerapkan media film animasi pada kelompok eksperimen dapat dikatakan bahwa, hasil yang diperoleh baik. Hal ini terlihat dari hasil skor rata-rata (mean) yang diperoleh kelompok eksperimen adalah 87.69 Siswa yang memperoleh skor di atas rata-rata sebanyak 20 orang siswa atau 66,7%. Adapun yang memperoleh skor di bawah rata-rata 10 orang siswa atau 33,3%. Jadi dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel siswa kelas VIIA SMP Negeri 8 Kediri. Perbedaannya yaitu penelitian kuantitatif dan tempat penelitian.

Ketiga Anjarsari, P. A., & Suyatno, S. U. Y. A. T. N. O. (2018) dengan judul pengaruh media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel, berkaitan dengan penggunaan media animasi dalam materi menulis cerita fabel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan media pembelajaran menulis teks cerita fabel berjalan dengan baik dan berhasil dilaksanakan sesuai dengan apa yang direncanakan. Pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” lebih membuat peserta didik termotivasi dan memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menulis teks cerita fabel.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan salah satu media yang selalu digunakan saat belajar, contohnya media buku, gambar ataupun audiovisual. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran dikaitkan dengan materi pembelajaran teks fabel yang tugas akhirnya peserta didik membuat sebuah hasil karya tulis teks cerita fabel. Pada penelitian ini peneliti melihat bagaimana penggunaan model *project based learning* oleh guru yakni menggunakan siklus *project based learning* dan hasil menulis siswa. Sintak *project based learning* yakni menentukan pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian dan hasil proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, mempresentasikan dan penilaian hasil karya peserta didik, dan mengevaluasi dan refleksi peserta didik. Tulisan atau hasil menulis siswa yang dihasilkan berdasarkan aspek menulis cerita fabel yakni, struktur menulis cerita fabel (orientasi, komplikasi, resolusi dan koda), unsur-unsur menulis cerita fabel (tema/amanat, penokohan, alur, latar dan sudut pandang), dan penulisan.

Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Tanjung Jabung Timur di Desa Simbur Naik, Kecamatan Muara Sabak Timur, Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Peneliti memilih lokasi tersebut karena belum ada penelitian yang sama di SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur. Tidak hanya itu, SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur juga sudah menerapkan kurikulum merdeka. Penelitian akan dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024.

3.2 Pendekatan dan Jenis Pendekatan

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Creswell (2013:4) mengatakan bahwa 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. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut (Kriyantono 2020: 62) deskriptif kualitatif adalah strategi yang mendeskripsikan data secara sistematis, faktual dan akurat dengan berupaya menggali kedalaman atau makna lebih mendalam. Dalam penelitian ini secara sistematis, faktual dan akurat untuk mendeskripsikan data penggunaan *project based learning* berbantuan media animasi Harimau pemakan durian pada menulis cerita fabel. Pada penelitian ini data dihasilkan akan dijabarkan secara deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan apa yang terjadi secara langsung.

3.3 Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah hasil observasi dan wawancara. Data tersebut berupa penggunaan model *project based learning* oleh guru yakni menggunakan sintaks *project based learning* dan hasil menulis siswa. Sintaks *project based learning* yakni menentukan pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian hasil proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, mempresentasikan dan penilaian hasil karya peserta didik, dan mengevaluasi dan refleksi peserta didik. Tulisan atau hasil menulis siswa yang dihasilkan 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.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dalam pembelajaran menulis cerita fabel. Peneliti melakukan pengamatan terhadap guru dalam menggunakan sintaks *project based learning* dan karya atau hasil tulisan cerita fabel yang dibuat oleh siswa setelah menonton, melihat, dan mendengarkan video animasi Harimau memakan durian.

3.4 Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana pemilihan informan dilakukan secara sengaja untuk memenuhi kriteria utama dalam suatu penelitian (Creswell 2014). Purposive sampling mengacu pada pemilihan individu dan lokasi dengan sengaja untuk mempelajari atau memahami fenomena yang

penting (Creswell, 2012). Purposive sampling ini untuk menentukan sampel dan memilih sampel berdasarkan pengetahuan dan pemahaman peneliti terhadap tujuan atau permasalahan yang sedang diteliti dalam penelitian ini adalah penggunaan project based learning berdasarkan sintaks dan menulis teks fabel oleh siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII. Yang terdiri dari 20 siswa yakni 14 perempuan dan 6 laki-laki. Alasan peneliti memilih guru tersebut adalah karena di sekolah SMP Negeri Tanjung Jabung Timur ini hanya memiliki satu guru bahasa Indonesia dan ibu Faisah, S.Pd.I yang mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dapat diperoleh melalui observasi, wawancara dan tugas menulis siswa. Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi. Dalam penelitian ini, teknik yang diterapkan meliputi observasi, wawancara dan tugas menulis cerita fabel yakni sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah ketika peneliti secara langsung mengamati perilaku dan aktivitas individu di lokasi penelitian (Creswell, 2014). Peneliti melakukan observasi pada objek yaitu guru dan siswa kelas VII dalam masa pembelajaran menulis cerita fabel yang menggunakan model project based learning berbantuan dengan media animasi harimau pemakan durian SMP Negeri Tanjung Jabung Timur dengan menggunakan pengamatan terhadap sekolah. Yakni guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII.

Peneliti mengamati guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan dengan sintak *project based learning* yakni menentukan pertanyaan, merencanakan proyek, membuat jadwal penyelesaian proyek, memonitor kemajuan proyek, penilaian hasil proyek, mengevaluasi dan refleksi peserta didik. Kemudian peneliti juga mengamati penggunaan media apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian dengan materi cerita fabel.

Tabel 3. 1 Instrumen Observasi

No	Komponen Rancangan Pembelajaran	Indikator	Keterlaksanaan	
			Iya	Tidak
1	Sintaks <i>project based learning</i> .			
	Menentukan pertanyaan.	Pertanyaan mendasar yang diberikan kepada siswa berdasarkan materi cerita fabel.		
	Merencanakan proyek.	Tahapan melakukan kegiatan penjelasan guru tentang materi cerita fabel, menonton video animasi Harimau pemakan durian dan membuat cerita fabel.		
	Membuat jadwal penyelesaian proyek.	Guru memberikan deadline dalam menyelesaikan proyek.		
	Memonitor kemajuan penyelesaian proyek.	Guru memonitor siswa pada saat mengerjakan proyek.		
	Mempresentasikan dan menilai hasil proyek.	Guru menilai berdasarkan kriteria penilaian menulis cerita fabel.		
	Mengevaluasi dan refleksi peserta didik.	Guru mengevaluasi dan refleksi bersama siswa terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan.		
2	Penggunaan media animasi.			
	Kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran.			
	Kesesuaian terhadap materi cerita fabel.			
	Kesesuaian terhadap video animasi Harimau pemakan durian.			

2. Wawancara

Wawancara bisa dilakukan secara tatap muka langsung dengan peserta, melalui telepon, atau melibatkan kelompok wawancara fokus yang terdiri dari

enam hingga delapan peserta dalam satu kelompok (Creswell, 2010: 267). Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara kepada guru dan siswa. Wawancara tentu memerlukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terstruktur secara umum, yang dirancang untuk menggali pandangan dan pendapat peserta. Tema yang terdapat dalam wawancara ini yakni 6 sintak *project based learning* dan bantuan media animasi harimau pemakan durian.

Data dari wawancara peneliti ini adalah rekaman suara guru bahasa Indonesia pada saat berlangsungnya wawancara. Peneliti kemudian mendengarkan lalu mentranskrip data rekaman wawancara. Kemudian peneliti mendengarkan beberapa kali untuk memastikan data yang ditulis sesuai dengan rekaman wawancara tersebut. Selanjutnya peneliti mengamati dan dipilah data tersebut sesuai dengan yang peneliti butuhkan sebagai data wawancara.

Tabel 3. 2 Lembar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja yang harus ibu siapkan sebelum menerapkan model <i>project based learning</i> ?	
2	Bagaimana tahap perencanaan yang ibu gunakan dalam menentukan pertanyaan dalam sintaks <i>project based learning</i> ?	
3	Bagaimana tahap perencanaan yang ibu gunakan dalam merencanakan proyek dalam sintak <i>project based learning</i> ?	
4	Bagaimana tahap perencanaan pada saat ibu membuat jadwal penyelesaian proyek ?	
5	Bagaimana perencanaan yang ibu lakukan pada saat memonitor kemajuan penyelesaian proyek ?	
6	Bagaimana perencanaan ibu pada saat menilai hasil proyek siswa ?	
7	Bagaimana perencanaan ibu pada saat akan mengevaluasi dan refleksi ?	
8	Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan model <i>project based learning</i> berbantuan media animasi Harimau pemakan durian ?	
9	Menurut ibu, apakah dengan menggunakan model <i>project based learning</i> berbantuan media animasi Harimau pemakan durian lebih mudah dimengerti oleh siswa ?	

3. Tugas Menulis

Sebelum siswa diberikan tugas menulis, *pertama*, siswa diarahkan untuk menonton video cerita fabel yang berjudul harimau pemakan durian. video

animasi harimau pemakan durian ini berdurasi 7 menit 45 detik. *Kedua*, siswa diajak untuk mengulas video berkaitan dengan kriteria penulisan menulis cerita fabel yakni, penulisan, orientasi, komplikasi resolusi dan koda. *Ketiga*, siswa diberikan tugas menulis teks fabel menulis cerita fabel yakni, penulisan, orientasi, komplikasi resolusi dan koda Tugas menulis teks fabel yang telah selesai dibuat lalu dikumpulkan. Hasil karya siswa akan dianalisis sesuai dengan 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.

3.6 Uji Validitas Data

Pengujian validitas data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk menunjukkan kevalidan atau keakuratan data yang ditemukan. Pada uji validasi data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data yaitu data yang dikumpulkan melalui beragam sumber agar hasil wawancara, dan observasi, dapat dianalisis seutuhnya (Creswell John. W., 2014). Uji validitas wawancara ini berupa hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII. Tema dari wawancara tersebut yakni enam sintak *project based learning* dan berbantuan media animasi harimau pemakan durian . Enam sintak *project based learning* yakni menentukan pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian dan hasil proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, mempresentasikan dan penilaian hasil karya peserta didik, dan mengevaluasi dan refleksi peserta didik.

Observasi ini berupa hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran dengan berdasarkan sintak *project based learning*. Sintak *project based learning* yakni menentukan pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian dan hasil proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, mempresentasikan dan penilaian hasil karya peserta didik, dan mengevaluasi dan refleksi peserta didik. Selanjutnya peneliti meminta guru untuk mengecek kembali data siswa. Hal ini bertujuan untuk memastikan kebenaran data tersebut, bahkan ketika pendekatan yang berbeda menghasilkan kesimpulan yang seragam. Dengan demikian, diharapkan bahwa hasil kesimpulan dapat diperoleh tanpa keraguan.

3.7 Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang diperoleh peneliti melalui hasil penggunaan model *project based learning* oleh guru yakni menggunakan siktak *project based learning* dan hasil karya atau proyek siswa dilakukan analisis. Teknik analisis data menurut Creswell (2013) yakni sebagai berikut:

Pertama data mentah. Data yang diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara bersama guru bahasa Indonesia, penggunaan model *project based learning* oleh guru yakni menggunakan sintak *project based learning* yang terdiri dari (menentukan pertanyaan, merencanakan proyek, membuat jad wal proyek, memonitor kemajuan proyek, mempresentasikan dan menilai proyek, mengevaluasi dan refleksi) dan hasil menulis siswa. Data wawancara diambil berdasarkan tema yang terdiri dari sintak *project based learning* dan penggunaan media animasi Harimau pemakan durian. Kemudian wawancara bersama guru, dilakukan secara langsung namun peneliti mengambil rekaman dengan

berdasarkan persetujuan dari guru bahasa Indonesia tersebut. Transkrip wawancara akan dibuat sesuai dengan isi yang terdapat dalam rekaman, catatan lapangan, dan hasil observasi.

Kedua, Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis. Pada observasi, semua data yang telah dikumpulkan akan diurutkan dan disusun berdasarkan informasi yang relevan dengan topik penelitian yang telah ditetapkan. Kemudian pada wawancara data yang dikumpulkan berupa data yang diperlukan oleh peneliti menyesuaikan dengan tema wawancara yakni sintak *project based learning* dan penggunaan media animasi Harimau Pemakan Durian.

Ketiga membaca seluruh data. Pada tahap observasi peneliti membaca seluruh data yang telah dikumpulkan guna membangun pemahaman umum tentang informasi yang diperoleh dan merenungkan maknanya secara menyeluruh. Data yang diperoleh melalui wawancara yakni membaca data yang telah ditranskrip peneliti.

Keempat coding, menurut Creswell, Coding merupakan langkah mengatur data dengan mengidentifikasi bagian-bagian (baik teks maupun gambar) dan menetapkan kategori untuk setiap bagian dalam kerangka tertentu.

Kelima data disusun dan dikategorikan berdasarkan tema-tema. Tema pada penelitian ini yaitu melaksanakan pembelajaran menulis cerita fabel berdasarkan sintaks *project based learning* dan penggunaan media animasi Harimau Pemakan Durian. Sintak *project based learning* yakni menentukan pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian dan hasil proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, penilaian hasil karya peserta didik, dan mengevaluasi dan refleksi peserta didik. Peneliti membuat

deskripsi mengenai kategori yang telah dibuat. Deskripsi disusun dengan rinci dan teliti untuk memudahkan pemahaman pembaca.

Keenam menginterpretasi atau memaknai data. Peneliti kemudian melakukan analisis dan interpretasi data dari deskripsi yang terkait dengan triangulasi sumber data. Dengan menggunakan deskripsi yang informatif sekaligus deskriptif, pengamat mengurangi biasnya, sehingga mampu mengembangkan analisis data yang akurat dan menginterpretasikan semua data yang tersedia.

Tabel 3. 3 Aspek penilaian dan Kriteria Menulis Cerita Fabel

No	Kriteria	Penjelasan	Nilai
1	Orientasi	Terdapat pengenalan tokoh dan latar	20= Jika terdapat 2 unsur
		Terdapat pengenalan cerita	10= Jika terdapat 1unsur
2	Komplikasi	Terdapat penjelasan awal masalah pada cerita (alur cerita)	20= Jika terdapat 2 unsur
		Terdapat penjelasan masalah memuncak	10= Jika terdapat 1 unsur
3	Resolusi	Terdapat penjelasan mengenai penyelesaian masalah (alur cerita)	20= Jika terdapat 2 unsur
		Terdapat penjelasan mengenai masalah yang sudah selesai (alur cerita)	10= Jika terdapat 1 unsur
4	Koda	Terdapat penutup cerita	20= Jika terdapat 2 unsur
		Terdapat sudut pandang	10= Jika terdapat 1 unsur
5	Penulisan	Tidak terdapat kesalahan tanda baca	20= Jika terdapat 2 unsur
		Tidak terdapat kesalahan penulisan ejaan	10= Jika terdapat 1 unsur
Skor Maksimum			100

3.8 Prosedur Penelitian

1. Tahap perencanaan penelitian

Menentukan lokasi dan waktu penelitian, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan modul ajar menulis cerita fabel, dan menyiapkan video animasi harimau pemakan durian setelah melakukan observasi awal. Penyusunan

yang dilakukan oleh peneliti pada saat membuat video animasi yakni sebagai berikut:

- a. Menentukan cerita fabel yang akan ditampilkan menggunakan media video animasi.
- b. Membuat penyesuaian naskah berdasarkan alur yang terdapat didalam buku cerita fabel dengan judul “Harimau pemakan durian”.
- c. Pengeditan slide video diaplikasi canva.
- d. Perekaman suara (*Recording voice*) dan mencari suara tambahan untuk mengisi suara yang terdapat didalam video animasi “Harimau pemakan durian”.
- e. Editing video penggabungan suara dan slide video menggunakan aplikasi capcut.

2. Tahap pelaksanaan

Peneliti melaksanakan pengambilan data untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan teknik observasi, dan wawancara untuk mengumpulkan data penelitian. Data diambil melalui hasil penggunaan model *project based learning* oleh guru yakni menggunakan siktaks *project based learning*. Sintaks *project based learning* yakni menentukan pertanyaan pokok, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian dan hasil proyek, memonitor perkembangan proyek peserta didik, mempresentasikan penilaian hasil karya peserta didik, dan mengevaluasi dan refleksi peserta didik.

3. Tahap pembuatan laporan penelitian

Data yang sudah dikumpulkan baik melalui observasi, wawancara dan tugas menulis cerita fabel siswa maupun akan dianalisis sesuai data kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Data tersebut akan disusun menjadi laporan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi/Objek Penelitian

Penelitian ini mengenai penggunaan media pembelajaran dalam materi cerita fabel kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur. SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur beralamatkan di jalan Seisialang Rt. 03 Desa Simbur Naik, Kecamatan Muara Sabak Timur, Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 4 minggu, dari tanggal 2 Februari – 18 Maret 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi Harimau Pemakan Durian pada menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri Tanjung Jabung Timur. Deskripsi penelitian ini berpedoman pada modul ajar kurikulum merdeka, yang disusun oleh guru bahasa Indonesia.

4.2 Deskripsi Temuan Penelitian

4.2.1 Perencanaan Model Pembelajaran Project Based Learning

Data diperoleh dari hasil wawancara bersama guru bahasa Indonesia yaitu ibu Faisah, S, Pd.I. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan modul ajar yang terdapat didalam kurikulum merdeka. 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 kegiatan ini guru membuat pertanyaan mendasar dengan berpegangan pada buku mahir bahasa Indonesia kelas VII. Guru sedikit bertanya tentang materi cerita fabel dengan tujuan agar siswa sedikit mengingat cara menulis cerita fabel. Kemudian siswa dapat menulis cerita fabel dengan baik dan benar. Guru sedikit bertanya pertanyaan mendasar yakni apa kalian tahu apa itu cerita fabel, apa kalian tahu bagaimana cara menulis cerita fabel dan jika kalian hendak membuat cerita fabel, cerita seperti apakah yang akan kalian tulis. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Namun tidak tepat, sehingga guru tetap harus menjelaskan ulang dengan tujuan siswa mendapatkan jawaban yang tepat dan 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 laptop dengan tujuan memudahkan pada saat akan ditayangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas”.

Dalam kegiatan ini guru merencanakan mempersiapkan atau materi, yakni tentang cerita fabel. Materi yang disiapkan oleh guru terdiri dari pengertian menulis cerita fabel, struktur cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel dan ciri kebahasaan cerita fabel. Materi yang dipersiapkan oleh guru bahasa Indonesia sudah sesuai dengan buku pedoman yang digunakan oleh guru dan siswa. Buku tersebut adalah buku mahir berbahasa Indonesia kelas VII edisi kurikulum merdeka.



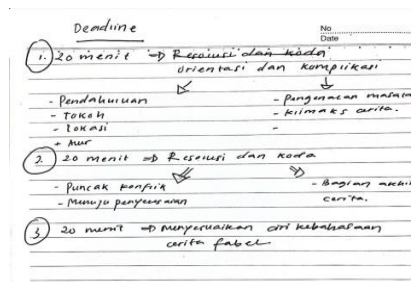
Gambar 4. 1 PPT materi cerita fabel

Kemudian guru melakukan perencanaan menyiapkan video animasi Harimau Pemakan Durian. Guru memindahkan video dari telepon seluler (*handpone*) ke laptop dengan tujuan memudahkan guru dalam menayangkan video animasi pada kegiatan pembelajaran dikelas berlangsung. Sehingga tidak memakan waktu untuk menayangkan video tersebut pada saat kegiatan pembelajaran dimulai. Guru mempersiapkan proyektor dan *speker* sebagai alat tambahan untuk membantu penayangan video animasi yang akan ditayangkan oleh guru.



Gambar 4. 2 Video animasi Harimau Pemakan Durian

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.



Gambar 4. 3 Perencanaan deadline

“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 siswan 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.

4.2.2 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

Kegiatan pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada kegiatan ini guru bertanya lebih mendalam seperti cara menulis cerita fabel, rancangan seperti apa yang akan siswa buat jika diberikan tugas menulis cerita fabel. 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.

Kemudian guru melakukan pendekatan kepada siswa dengan memberikan candaan kepada siswa dengan tujuan agar siswa tidak terlalu gugup pada saat kegiatan belajar berlangsung. Guru melakukan komunikasi yang baik kepada siswa. Peneliti melihat bahwa siswa merasa nyaman dan aktif pada saat diajak berkomunikasi tentang materi pembelajaran cerita fabel dikelas.

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. Guru memberikan waktu kepada siswa dalam menyelesaikan hasil proyek yang dibuat. 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.

“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 penulisan yang 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 memonitor siswa pada saat membuat cerita fabel. Guru memonitor satu per satu siswa dengan berkeliling pada saat membuat cerita fabel. Pada saat memonitor, agar siswa tidak bosan guru memberikan tebak-tebakan agar suasana tetap santai dengan cara berbicara kepada siswa. Siswa menjadi lebih santai dan tenang dalam mengerjakan tugas menulis cerita fabel.

“Saya melihat tugas secara berkeliling dan mengajak siswa untuk bercanda gurau agar kami tetap merasa santai dalam mengerjakan tugas yang diberikan”.

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 ru 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.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Seperti yang peneliti amati pada saat kegiatan belajar bahwa peserta didik merespon beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa bisa mengikuti kegiatan pembelajaran yakni berdiskusi dengan guru, mempresentasikan proyek, dan melakukan evaluasi bersama guru.

“Untuk respon saya rasa siswa dapat merespon dengan baik pada beberapa pertanyaan yang saya berikan. Guru memberikan pertanyaan masalah dasar, yaitu tujuan dalam sebuah materi yang akan dicapai. Guru menjadi lebih akrab dengan siswa dengan memonitor kemajuan penyelesaian proyek”.

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 sintak *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.

4.2.3 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 6 analisis data yang didapat oleh peserta didik.

Tabel 4. 1 Analisis data Salwa

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor				
			0	5	10	15	20
1	Orientasi	20					20
2	Komplikasi	20					20
3	Resplusi	20					20
4	Koda	20					20
5	Penulisan	20				15	
Jumlah Skor Siswa		95					
Nilai		$20+20+20+20+15 = 95$					

Deskripsi penelitian:

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.

Tabel 4. 2 Analisis data Risa Febriani

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor				
			0	5	10	15	20
1	Orientasi	20					20
2	Komplikasi	20					20
3	Resolusi	20					20
4	Koda	20					20
5	Penulisan	20			10		
Jumlah Skor Siswa		90					
Nilai		20+20+20+20+10 = 90					

Deskripsi penelitian:

Berdasarkan hasil penelitian menulis cerita fabel, peserta didik bernama Risa Febriani mendapatkan nilai 90 . Nilai tersebut tergolong dalam kategori baik sekali. Hasil yang diperoleh oleh Risa Febriani dapat diuraikan sesuai dengan aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel. Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian orientasi, Risa memperoleh skor 20. Dikarenakan cerita fabel pada bagian orientasi didalam cerita fabel yang Risa tulis terdapat pengenalan tokoh dan latar (tempat dan waktu). Tokoh (Ular, monyet dan kelinci), sedangkan latar (waktu: pada suatu hari,pagi, siang dan sore. Tempat: Hutan dan sungai).

Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian komplikasi, Risa mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Risa tulis terdapat penjelasan masalah yang terjadi (ular mencuri buah-buahan milik monyet dan kelinci).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian resolusi, Adinda mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Risa tulis terdapat penjelasan mengenai penyelesaian masalah (monyet dan kelinci berbaik hati terhadap ular, karena monyet dan kelinci merasa kasian kepada ular yang kelaparan dan kelelahan untuk mencari makanan).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian koda, Risa mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Risa tulis terdapat penutup cerita (tidak boleh mencuri atau mengambil sesuatu yang bukan milik kita).

Pada aspek penilaian cerita fabel pada bagian penulisan, Risa mendapatkan skor 10. Dikarenakan didalam cerita fabel yang Risa tulis terdapat kesalahan penulisan, yakni penggunaan huruf kapital diawal kalimat.

Tabel 4. 3 Analisis data Dhea

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor				
			0	5	10	15	20
1	Orientasi	20					20
2	Komplikasi	20					20
3	Resolusi	20					20
4	Koda	20					20
5	Penulisan	20			10		
Jumlah Skor Siswa		90					
Nilai		20+20+20+20+10 = 90					

Deskripsi penelitian:

Berdasarkan hasil penelitian menulis cerita fabel, peserta didik bernama Dhea mendapatkan nilai 90 . Nilai tersebut tergolong dalam kategori baik sekali. Hasil yang diperoleh oleh Dhea dapat diuraikan sesuaikan dengan aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel. Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian orientasi, Dhea memperoleh skor 20. Dikarenakan cerita fabel pada bagian orientasi didalam cerita fabel yang Dhea tulis terdapat pengenalan tokoh dan latar (tempat dan waktu). Tokoh (Kura-kura, kelinci dan buaya), sedangkan latar (waktu: Pada suatu hari, sore hari dan malam hari. Tempat: Rumah, tengah hutan, sungai).

Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian komplikasi, Risa mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Dhea tulis terdapat penjelasan masalah yang terjadi (Kelinci tidak jujur kepada kura-

kura karena kelinci menyembunyikan banyak makanan dan tidak memberi makanan tersebut kepada sahabatnya yaitu kelinci).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian resolusi, Dhea mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Dhea tulis terdapat penjelasan mengenai penyelesaian masalah (Kelinci menolong kura-kura karena buaya akan memakan kura-kura pada saat kura-kura tidak sengaja membangunkannya dari tidur. Setelah berhasil menolong kura-kura, kelinci meminta maaf kepada kura-kura, karena telah serakah dan tidak mau berbagi makanan).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian koda, Dhea mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Dhea tulis terdapat penutup cerita (tidak boleh pelit kepada teman sendiri).

Pada aspek penilaian cerita fabel pada bagian penulisan, Dhea mendapatkan skor 10. Dikarenakan didalam cerita fabel yang Dhea tulis terdapat kesalahan penulisan, yakni penggunaan huruf kapital diawal kalimat dan kesalahan penggunaan tanda baca.

Tabel 4. 4 Analisis data Adinda Putri

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor				
			0	5	10	15	20
1	Orientasi	20					20
2	Komplikasi	20					20
3	Resplusi	20					20
4	Koda	20					20
5	Penulisan	20			10		
Jumlah Skor Siswa		90					
Nilai		20+20+20+20+5 = 90					

Deskripsi penelitian:

Berdasarkan hasil penelitian menulis cerita fabel, peserta didik bernama Adinda Putri mendapatkan nilai 85. Nilai tersebut tergolong dalam kategori baik. Hasil penilaian yang didapat aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel yang dibuat oleh guru bahasa Indonesia SMPN 8 Tanjung Jabung Timur. Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian orientasi, Adinda mendapatkan skor 20. Hal tersebut yakni didalam cerita fabel yang Adinda tulis terdapat pengenalan tokoh dan latar (tempat dan waktu).

Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian komplikasi, Adinda mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Adinda tulis terdapat penjelasan masalah yang terjadi (Beruang kelaparan dan ingin mengambil madu yang terdapat diatas pohon namun beruang tidak dapat menggapainya dengan menggunakan tangan sehingga ia melempar sarang lebah tersebut menggunakan batu, sehingga membuatnya merusak sarang lebah).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian resolusi, Adinda mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Adinda tulis terdapat penjelasan mengenai penyelesaian masalah (Beruang akhirnya meminta maaf kepada lebah karena sudah merusak sarang lebah atau rumah lebah).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian koda, Adinda mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Adinda tulis terdapat penutup cerita (Hikmah yang bisa kita petik adalah bahwa pada saat kita ingin melakukan sesuatu, kita harus berfikir terlebih dahulu. Jangan sampai orang lain terluka karena ulah kita).

Pada aspek penilaian cerita fabel pada bagian penulisan, Adinda mendapatkan skor 10. Dikarenakan didalam cerita fabel yang Adinda tulis terdapat kesalahan penulisan, seperti penggunaan huruf kapital diawal kalimat. Dan Kesalahan pada penggunaan tanda baca.

Tabel 4. 5 Analisis data Sulis

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor				
			0	5	10	15	20
1	Orientasi	20					20
2	Komplikasi	20					20
3	Resplusi	20					20
4	Koda	20					20
5	Penulisan	20				13	
Jumlah Skor Siswa		93					
Nilai		20+20+20+20+13= 93					

Deskripsi penelitian:

Berdasarkan hasil penelitian menulis cerita fabel, peserta didik bernama Sulis mendapatkan nilai 93 . Nilai tersebut tergolong dalam kategori baik sekali. Hasil yang diperoleh oleh Sulis dapat diuraikan sesuaikan dengan aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel. Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian orientasi, Sulis memperoleh skor 20. Dikarenakan cerita fabel pada bagian orientasi didalam cerita fabel yang Sulis tulis terdapat pengenalan tokoh dan latar (tempat dan waktu). Tokoh (harimau, lebah), sedangkan latar (waktu: Pada siang hari,sore hari,keesokan harinya. Tempat: hutan).

Berdasarkan aspek penilaian struktur cerita fabel pada bagian komplikasi, Sulis mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Sulis tulis terdapat penjelasan masalah yang terjadi (Harimau yang kelaparan an menghancurkan rumah lebah, sehingga lebah tidak memiliki tempat tinggal lagi).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian resolusi, Sulis mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Sulis tulis terdapat penjelasan mengenai penyelesaian masalah (Harimau meminta maaf dan menyesali perbuatan yang telah menghancurkan rumah lebah).

Pada aspek penilaian berdasarkan struktur cerita fabel pada bagian koda, Sulis mendapatkan skor 20. Hal ini dikarenakan didalam cerita fabel yang Sulis tulis terdapat penutup cerita (Jadilah orang yang baik dan saling tolong menolong).

Pada aspek penilaian cerita fabel pada bagian penulisan, Sulis mendapatkan skor 13. Dikarenakan didalam cerita fabel yang Sulis tulis terdapat kesalahan penulisan, Kesalahan pada penggunaan tanda baca, dan sedikit kesalahan penggunaan huruf kapital.

Maka penggunaan model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel. Berikut ini perbandingan nilai pada saat sebelum penggunaan model *project based learning* berbantuan dengan media animasi harimau pemakan durian dengan sesudah penggunaan model *project based learning* berbantuan dengan media animasi Harimau Pemakan Durian dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4. 6 Nilai siswa/siswi sebelum dan sesudah menggunakan model *project based learning* berbantuan dengan media animasi Harimau Pemakan Durian.

No	Nama	Nilai
1	Adinda Putri	90
2	Agustian Ramadhan	75
3	Aisyah Indriani	88
4	Arum Tri Ismi Wanda	88
5	Daneela Khairani	55
6	Dea Ananda	90
7	Ikhsan	77
8	Jumaidi	80
9	M. Afik Fauzzi	40
10	M. Alfa Reza	55
11	Mita	78
12	Nabila	88
13	Rasya	70
14	Rena Aprida	80
15	Riana	Sakit
16	Risa Febriani	90
17	Riski Ardiansyah	86
18	Salwa	95
19	Sulis	93
20	Zahra Ramadan	86

Dari hasil penilaian berdasarkan aspek penilaian dan kriteria menulis cerita fabel menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel meningkat. Siswa jauh lebih memahami penulisan yang baik dan dapat melengkapi struktur, unsur-unsur cerita fabel.

4.3 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *project based learning* berbantuan media animasi harimau pemakan durian pada pembelajaran menulis cerita fabel di klas 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. Kurikulum Merdeka Belajar adalah inisiatif baru yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Bapak Nadiem Makarim. Menurut Widyastuti dan Ana, (2022:2-3) Konsep merdeka belajar berarti memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang nyaman dan menyenangkan, tanpa mengalami stres atau tekanan. Pendekatan ini menghargai bakat dan minat alami siswa, tanpa memaksa mereka untuk menguasai bidang studi yang tidak sesuai dengan hobi dan kemampuan mereka. Dengan demikian, siswa dapat menciptakan portofolio yang mencerminkan minat mereka. Memaksakan beban belajar di luar kemampuan siswa dianggap tidak bijaksana dan bertentangan dengan prinsip pendidikan yang baik. Pada proses pembelajaran dikelas penggunaan model itu sangatlah penting. Salah satu model pembelajaran yang bias diterapkan oleh guru yakni model *project based learning*. Model *project based learning* ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan tujuan agar siswa dapat menyelesaikan dan menghasilkan proyek atau karya.

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.

4.3.1 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 satupersatu 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.

4.3.2 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 menentukan pertanyaan, merencanakan proses pembuatan proyek, merencanakan proses pembuatan proyek, membuat jadwal penyelesaian proyek, memonitor perkembangan proyek, penilaian proyek, dan mengevaluasi peserta didik.

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. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan siswa pada saat menulis cerita fabel siswa dapat menyesuaikan dengan struktur dan unsur-unsur cerita fabel. Selanjutnya, guru menayangkan video animasi Harimau Pemakan Durian dengan durasi 7 menit 45 detik. Peneliti melihat bahwa siswa memperhatikan video dengan baik. Siswa terlihat begitu fokus kepada tayangan

video animasi Harimau Pemakan Durian. Siswa juga terlihat penasaran dengan isi yang terdapat didalam video animasi Harimau Pemakan Durian tersebut. Dengan berbantuan infocus dan speker suara, video yang ditayangkan terlihat besar dan memiliki suara yang jelas dapat menjadi daya tarik yang menarik perhatian siswa dikelas. Sehingga video tersebut menjadi lebih menarik untuk ditayangkan.

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 siswa untuk menciptakan cerita fabel dengan berdasarkan struktur dan unsur-unsur yang terdapat didalam cerita fabel seperti yang telah dijelaskan diawal pembelajaran. Guru jmemberikan 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. Penliti 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.

Penggunaan media video animasi harimau pemakan durian yang ditayangkan dikelas sangat menarik perhatian siswa, dikarenakan video animasi harimau pemakan durian berisi tentang mengisahkan tentang kecerdikan sang kepala desa dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh penduduk desa karena ulah harimau. Harimau setiap malam mencuri hewan ternak penduduk desa. Awalnya penduduk mengira pencuri ternak mereka adalah manusia.

Ternyata setelah dilakukan penjagaan malam pencuri ternak itu ternyata seekor harimau. Kepala desa melakukan perjanjian kepada Harimau. Isi perjanjian tersebut adalah harimau boleh memakan durian sepuasnya namun harimau tidak boleh mengganggu apa lagi memangsa hewan ternak penduduk desa. Harimau pun menepati janjinya kepada kepala desa, ia tidak memangsa hewan ternak milik penduduk desa kemingking.

Video animasi yang berjudul harimau pemakan durian ini telah sesuai dengan materi cerita fabel. Harimau pemakan durian memiliki struktur dan unsur-unsur cerita fabel yakni:

a. Struktur cerita fabel

- 1) Orientasi: Suatu hari penduduk Desa Kemingking dihebohkan oleh hilangnya hewan ternak mereka setiap malam.
- 2) Komplikasi: Kepala desa memutuskan supaya setiap malam ada warga desa yang berjaga. Hingga suatu malam ketika beberapa penduduk desa sedang berjaga malam terdengar suara tanda-tanda kedatangan pencuri ternak. Ketika penduduk desa hendak menangkap basah si pencuri, penduduk desa malah lari tunggang langgang. Pencuri itu ternyata seekor harimau. Penduduk desa segera melaporkan hal tersebut pada kepala desa.
- 3) Resolusi: Kepala desa mendapatkan ide saat melihat seorang anak makan buah durian. Kepala desa mengusulkan untuk mengusir harimau dengan menggunakan kulit durian. Kulit durian yang berduri tajam ditaruh di sekeliling kandang ternak. Ketika harimau datang

mencuri hewan ternak, harimau akan terhalang dan tidak mencuri ternak.

- 4) Koda: Jika harimau tidak mengganggu hewan ternak penduduk desa, harimau boleh mengambil dan makam durian sepuasnya. Harimau setuju dengan penawaran itu. Penduduk desa masih saja khawatir, takut harimau akan menghabiskan durian mereka. Kepala desa memberi usul lagi, penduduk bisa memanen durian pada siang hari dan menyisakan durian secukupnya untuk harimau. Sejak negosiasi itu harimau tidak lagi mengganggu hewan ternak penduduk desa. Desa Kemingking menjadi desa yang aman.

b. Unsur-unsur cerita fabel

- 1) Tema: Lingkungan
- 2) Penokohan:
 - a) Harimau
 - b) Kepala desa
 - c) Penduduk desa
- 3) Alur: Alur maju
- 4) Latar:
 - a. Latar tempat: Desa, rumah, kebun durian, dan kandang ternak.
 - b. Latar waktu: Malam, siang, dan hari demi hari.
- 5) Sudut pandang: Kepala desa yang cerdik dalam menyelesaikan masalah. Harimau pun bias menepati janjinya kepada kepala desa.

4.3.3 Hasil Menulis Cerita Fabel Siswa Menggunakan Model *Project Based*

Learning Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian

Dari hasil yang telah diperoleh oleh siswa kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur, terjadi peningkatan pada saat setelah penggunaan media animasi berbantuan dengan media animasi Harimau Pemakan Durian pada kemampuan menulis cerita fabel. Data tersebut bisa dilihat pada tabel 4.6. Pada tabel tersebut dituliskan nilai siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur sebelum dan sesudah menggunakan model *project based learning* berbantuan dengan media animasi Harimau Pemakan Durian. Pada penggunaan media animasi Harimau Pemakan Durian dapat membantu siswa dalam memahami isi cerita sebuah cerita fabel dengan cepat.

Dari pengamatan diatas, 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Penggunaan Model *Project Based Learning* dengan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur menunjukkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas dengan penggunaan media video animasi guru menayangkan cerita fabel yang berasal dari Provinsi Jambi yang berjudul Harimau Pemakan Durian tentang cara menulis cerita fabel. Penggunaan media video animasi harimau pemakan durian ditayangkan pada kegiatan inti dalam proses kegiatan pembelajaran dalam materi menuliscerita fabel, setelah itu guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menulis karya cerita fabel. Kemudian akan dijadikan penilaian sebagai media pembelajaran dengan tujuan mempermudah pemahaman anak dan meningkatkan semangat, menghilangkan rasa bosan dalam belajar dikelas terutama pada materi menulis cerita fabel.

Hasil peserta didik pada saat menggunakan media animasi Harimau Pemakan Durian ini sangat meningkatkan nilai peserta didik pada saat belajar dibandingkan dengan tidak menggunakan media animasi harimau pemakan durian. 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.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka 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

- Adinda dan Adjie. (2001). *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. STIKOM: Surabaya.
- Afriana, J. (2015). *Project based learning (PjBL)*. Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- 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.
- Andriana Johari, d. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education* , 10.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Creswell W. John. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Creswell, John W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, John W, (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B.& Zain, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Fahmy, Z., Subyantoro, S., & Nuryatin, A. (2015). Pengembangan buku pengayaan memproduksi teks fabel bermuatan nilai budaya untuk siswa SMP. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 86-93.
- Halida, S. (2018). Kemampuan Menentukan Struktur Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Limbong Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1).
- 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).
- Johari, Andriana. Hasan Syamsuri. Rakhman Maman. 2014. Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), [30 Oktober 2018]
- Kemendikbud. (2020). *Bahan Ajar Profil Pancasila*: Jakarta: Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kesumawardhani, R., Wardiah, D., & Ali, M. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fabel melalui Metode Mind Mapping. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 6(1), 242-257.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143-148.
- Kusumaningrum, Sih dan Djukri, D. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas*. Inovasi Guruan IpA: Jakarta
- Moleong, L. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya
- Muh, R. H. (2017). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang “Globalwarming” Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inspiraton*, 7(1).
- Munar, A., & Suyadi, S. (2021). Penggunaan media animasi dalam peningkatan kemampuan menyimak anak usia dini. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155-164.
- 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
- Oktarini, D., Jamaluddin, J., & Bachtar, I. (2014). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMPN 2 Kediri. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 1-7.
- Putera, P.B., (2015). *Mengenai dan Memahami ragam Karya Prosa Lama*. Yogyakarta: Prakoso Bhairawa Putera.
- Rabbi Radliya, N. (2016). Bab 1-Sejarah Animasi.

- Rohana, R.S & Wahyudin, D. (2017). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sd Pada Materi Makanan Dan Kesehatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 16(3), 235-243.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79-83.
- Satia, T. F, Yusra, D., & Wibowo, I. S. (2023). Penggunaan Media Video Klip dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi di Kelas VII MTs Muhammadiyah Kota Jambi. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 49-60.
- Serfia, M. I., Pattiasina, T. J., & Trianto, E. M. (2019). Visual Novel Interaktif Cerita Fabel Kelinci Dan Kura-Kura Pada Smartphone Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Framework Fungus. *Teknika*, 8(2), 133-141.
- Shofiyyah, N. A., Nursobah, A., & Tarsono, T. (2020). Penggunaan media animasi pada pembelajaran pai untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 2(1), 32-46.
- Silalahi Karlinawati. (2010). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudrajat. (2010). *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Sumartini, S., & Hapsari, N. R. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 13-22.
- Sunita, N. W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 20 (1), 127-145.
- Wahono dan Sawali. (2021). *Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/Mts Kelas VII* Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Widayanti, L., Utama, I. M., & Wisudariani, N. M. R. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Menulis Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sawan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia UNDIKSHA*, 9(1)
- Widyastuti, Ana. 2022. *Merdeka Belajar Pendidikan Anak Usia dini dan Implementasinya*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.

Yusra, D., Mikaresti, P., & Salim, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting Berbasis Youtube pada Materi Olah Tubuh dan Olah Mimik. Pena: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 14-30.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 662/UN21.3/PT.01.04/2024
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

20 Februari 2024

Yth. **Kepala SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur**
di-
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Suci Syavitri**
NIM : **A1B120079**
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dra. Hj. Yusra D., M.Pd.
2. Priyanto, S.Pd., M.Pd.

akan melaksanakan penelitian guna untuk penyusunan skripsi yang berjudul: **"Penerapan Model PJBL dengan Media Animasi Harimau Pemakan Durian dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur"**.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian ditempat yang Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **26 Februari s.d 26 Maret 2024**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,

Denita Sartika, S.S., M.IT.S., Ph.D
NIP-198110232005012002



Lampiran 2: Observasi Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran

No	Komponen Rancangan Pembelajaran	Indikator	Keterlaksanaan	
			Iya	Tidak
1	Sintaks project based learning.			
	a. Menentukan pertanyaan.	Pertanyaan mendasar yang diberikan kepada siswa berdasarkan materi cerita fabel.	√	
	b. Merencanakan proyek.	Tahapan melakukan kegiatan penjelasan guru tentang materi cerita fabel, menonton video animasi Harimau pemakan durian dan membuat cerita fabel.	√	
	c. Membuat jadwal penyelesaian proyek.	Guru memberikan deadline dalam menyelesaikan proyek.	√	
	d. Memonitor kemajuan penyelesaian proyek.	Guru memonitor siswa pada saat mengerjakan proyek.	√	
	e. Menilai hasil proyek.	Guru menilai berdasarkan kriteria penilaian menulis cerita fabel.	√	
	f. Mengevaluasi dan refleksi siswa.	Guru mengavaluasi dan refleksi bersama siswa terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan.	√	
2	Penggunaan media animasi.			
	a. Kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran.		√	
	b. Kesesuaian terhadap materi cerita fabel.		√	
	c. Kesesuaian terhadap video animasi Harimau pemakan durian.		√	

Lampiran 3: Instrumen Penelitian Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja yang harus ibu siapkan sebelum menerapkan model project based learning ?	Saya harus menyiapkan modul ajar kurikulum merdeka dalam penggunaan model <i>project based learning</i> pembelajaran dengan menggunakan sintak atau tahapan yang terdapat didalam <i>project based learning</i> . Selanjutnya menyiapkan media animasi Harimau pemakan durian dengan tujuan dapat merangsang siswa untuk belajar dan bias membuat sebuah proyek
2	Bagaimana tahap perencanaan yang ibu gunakan dalam menentukan pertanyaan dalam sintaks project based learning ?	Saya membuat pertanyaan mendasar dengan berdasarkan materi cerita fabel yang ada di dalam buku. Dengan tujuan agar siswa dapat menulis cerita fabel dengan benar.
3	Bagaimana tahap perencanaan yang ibu gunakan dalam merencanakan proyek dalam sintak project based learning?	Tahapan perencanaan yang akan saya lakukan yakni menyiapkan materi cerita fabel berupa PPT yang didalamnya berisi pengertian, struktur, unsur, dan ciri kebahasaan cerita fabel. Kemudian menyiapkan video animasi dengan judul Harimau pemakan durian.
4	Bagaimana tahap perencanaan pada saat ibu membuat jadwal penyelesaian proyek ?	Pada tahap perencanaan jadwal penyelesaian proyek, saya membuat deadline pada saat penyelesaian tugas menulis cerita fabel. Saya memberikan waktu selama 45 menit.
5	Bagaimana perencanaan yang ibu lakukan pada saat memonitor kemajuan penyelesaian proyek ?	Saya melakukan perencanaan untuk memonitor siswa dengan cara berkeliling dengan tujuan dapat mengontrol siswa dalam menyelesaikan tugas menulis cerita fabel.
6	Bagaimana perencanaan ibu pada saat mempresentasikan dan menilai hasil proyek siswa ?	Saya melakukan perencanaan mempresentasikan dan menilai hasil proyek dengan berdasarkan struktur, unsur-unsur dan ciri kebahasaan cerita fabel. Pada tahap perencanaan mempresentasi hasil siswa saya merencanakan untu siswa maju kedepan untuk membacakan karya cerita fabel yang telah dibuat oleh siswa. Selanjutnya pada tahap penilaian, saya membuat kriteria penilaian terlebih dahulu berdasarkan dengan struktur, unsur cerita fabel dan ciri kebahasaan cerita fabel.
7	Bagaimana perencanaan ibu pada saat akan mengevaluasi dan refleksi ?	Saya membuat pertanyaan yang intinya ada tidaknya kesulitan dalam mengerjakan proyek tersebut. Setelah itu saya akan melakukan refleksi atau memaknai peristiwa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat dijadikan sebagai dasar agar terus bisa meningkatkan kualitas pembelajaran.
8	Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan	Saya rasa tidak. Karena menggunakan <i>project based learning</i> ini sudah sangat jelas tersusun

	model <i>project based learning</i> berbantuan media animasi Harimau pemakan durian ?	dengan tahapan atau sintak nya.
9	Menurut ibu, apakah dengan menggunakan model <i>project based learning</i> berbantuan media animasi Harimau pemakan durian lebih mudah dimengerti oleh siswa dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa ?	Iya, karena peserta didik lebih cepat memahami isi cerita. Didalam video sangat jelas dari percakapan, alur cerita, tokoh dan lain sebagainya. Sehingga dari tayangan video tersebut mudah dimengerti oleh siswa. Dengan menggunakan model <i>project based learning</i> juga dapat meningkatkan kualitas belajar sehingga siswa memperoleh nilai yang baik.

Lampiran 4 Nama-nama Peserta Didik

BULAN :

No. Urut	NAMA MURID	No. Daftar Induk
1	Adinda Putri	
2	Agustian Ramadhan	
3	Aisyah Indriani	
4	Arum Tri Ismi Wanda	
5	Daneela Khairani	
6	Dea ananda	
7	Ikhwan	
8	Jumaidi	
9	M. Afik Fauzzi	
10	M. Alfa Reza	
11	Mita	
12	Nabila	
13	Rasya	
14	Rena Aprida	
15	Riana	
16	Risa Febriani	
17	Riski Ardiansyah	
18	Saiwa	
19	Sulis	
20	Zahra Ramadhan	
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32	14 perempuan	
33		
34	6 laki-laki	
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		

Lampiran 5 Modul Kurikulum Merdeka

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

SMP NEGERI 8 TANJUNG JABUNG TIMUR

Kode Modul	Bahasa Indonesia
Penyusunan	Faisah S.Pd.I
Kelas	VII
Topik	Cerita Fabel
Alokasi Waktu	2 kali pertemuan (2 x 45 menit)
Profil pelajar pancasila	1. Berakhlak mulia 2. Berbineka tunggal ika 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif
Sarana prasarana	Laptop, infocus, LCD proyektor.
Model Pembelajaran	Project based learning
Metode pembelajaran	Tatap muka (offline)

Capaian pembelajaran: Peserta didik dapat menulis gagasan, pandangan, arahan atau pesan tertulis uuntuk berbagai tujuan secara kritis dan kreatif. Peserta didik juga mampu menulis cerita fabel dengan menggunakan model project based learning berbantuan dengan media animasi Harimau pemakan durian. Guru

menerapkan berdasarkan dengan sintak *project based learning*. Peserta didik juga mampu menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman dan imajinasinya secara indah dan menarik melalui tayangan video animasi Harimau pemakan durian.

Tujuan Pembelajaran: Membuat cerita fabel berdasarkan struktur dan unsur-unsur cerita fabel, peserta didik dapat mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Kata kunci :Teks Fabel, Menulis, *Project based learning*, dan media animasi.

Kegiatan Pembelajaran berdasarkan sintak *project based learning*

1. Menentukan pertanyaan
 - a) Apakah kalian tahu apa itu cerita fabel ?
 - b) Apakah kalian tahu bagaimana cara menulis cerita fabel ?
 - c) Jika ibu berikan tugas untuk membuat cerita fabel, cerita seperti apa yang akan kalian tulis ?
2. Merencanakan proyek
 - a) Guru menjelaskan materi cerita fabel menggunakan PPT yang berisi tentang pengertian cerita fabel, struktur cerita fabel, unsur-unsur cerita fabel dan ciri kebahasaan cerita fabel.
 - b) Guru menampilkan video animasi Harimau pemakan durian dengan durasi waktu video 7 menit 45 detik.

- c) Guru meminta peserta didik untuk melakukan penciptaan menulis cerita fabel.

3. Jadwal penyelesaian proyek

Sintak ketiga ini membuat jadwal penyelesaian proyek. Guru memberikan deadline waktu selama 45 menit dalam menyelesaikan proyek dalam bentuk cerita fabel.

4. Memonitor penyelesaian proyek

Memonitor bertujuan untuk memastikan bahwa proyek berlangsung dengan lancar, dan proyek selesai sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Oleh karena itu, memonitor sangat penting guna memastikan bahwa peserta didik membuat kemajuan dalam pelaksanaan proyek .

- a) Guru memonitor perkembangan cerita fabel yang peserta didik buat secara mandiri.
- b) Guru berkeliling kelas untuk memantau peserta didik.

5. Menilai proyek

Guru menilai hasil proyek peserta didik berdasarkan aspek dan kriteria penilaian. menulis cerita fabel. Aspek dan kriteria menulis cerita fabel yakni sebagai berikut:

No	Kriteria	Penjelasan	Nilai
1	Penulisan	Tidak terdapat kesalahan tanda baca	20= Jika terdapat 2 unsur 10= Jika terdapat 1 unsur
		Tidak terdapat kesalahan penulisan ejaan	
2	Orientasi	Terdapat pengenalan tokoh dan latar	20= Jika terdapat 2 unsur
		Terdapat pengenalan cerita	10= Jika terdapat 1unsur
3	Komplikasi	Terdapat penjelasan awal masalah pada cerita (alur cerita)	20= Jika terdapat 2 unsur 10= Jika terdapat 1 unsur
		Terdapat penjelasan masalah memuncak	
4	Resolusi	Terdapat penjelasan mengenai penyelesaian masalah (alur cerita)	20= Jika terdapat 2 unsur 10= Jika terdapat 1 unsur
		Terdapat penjelasan mengenai masalah yang sudah selesai (alur cerita)	
5	Koda	Terdapat penutup cerita	20= Jika terdapat 2 unsur
		Terdapat sudut pandang	10= Jika terdapat 1 unsur
Skor Maksimum			100

Keterangan penialain	Skor
Baik Sekali (A)	86-100
Baik (B)	76-85
Cukup (C)	56-75
Kurang (D)	10-55

6. Mengevaluasi dan refleksi peserta didik

- a) Guru mengajak siswa untu berdiskusi mengenai proyek yang telah dikerjakan.
- b) Guru memberikan pertanyaan ada tidaknya kesulitan dalam mengerjakan proyek tersebut.

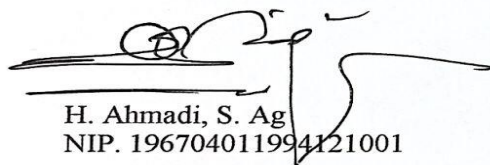
LAMPIRAN

Bahan bacaan guru dan peserta didik : Buku BAHASA INDONESIA untuk SMP kelas VII Penerbit PT Erlangga.

Daftar Pustaka

Wahono dan Sawali. Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Penerbit Erlangga.

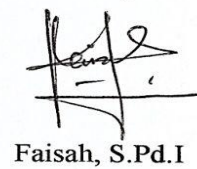
Mengetahui,
Kepala Sekolah SMPN 8 Tanjab Timur



H. Ahmadi, S. Ag
NIP. 196704011994121001

Simbur Naik, Januari 2024

Guru Mapel

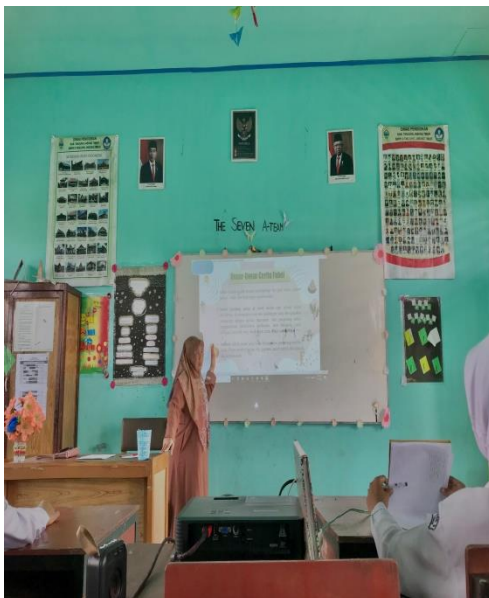


Faisah, S.Pd.I

Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Gambar 1 Guru dan siswa melakukan doa bersama



Gambar 2 dan Gambr 3 ibu Faisah menjelaskan materi tentang cerita fabel



Gambar 4 dan 5 Penggunaan media animasi Harimau Pemakan Durian dalam pembelajaran



Gambar 6 dan 7 proses pengerjaan menulias cerita fabel



Gambar 8 dan 9 ibu Faisah memonitor pengerjaan proyek



Gambar 10 wawancara bersama ibu Faisah dengan tema sintak project based learning berbantuan dengan media animasi Harimau pemakan durian

Lampiran 7 Hasil Menulis Cerita Fabel Siswa kelas VII

Nama: Saiwa
kelas: 7

No. _____
Date: _____

"Si Bunglon yang Jahil"

Pada suatu hari, terdapat seekor bunglon, bunglon ini bisa merubah warna tubuhnya sesuai tempatnya. Dia sangat suka menjahili teman-temannya. Pada sore hari, bunglon sedang berjalanan jalan sore karena dia sangat bosan dirumahnya. Bunglon pun melihat kucing yg sedang jalan-jalan sambil bernyanyi-nyanyi kucing terlihat senang, dan disitu bunglon berpikir untuk menjahili kucing.

"Apa aku menjahili kucing ya??" Tanya kepada diri sendiri.

Tanpa pikir panjang bunglon pun bersembunyi disemak-semak. Ketika kucing telah dekat disemak-semak tempat bunglon bersembunyi bunglon pun memulai menghitung

"1...2...3..." Hitung bunglon.

"Duarr". Ucap bunglon mengagetkan kucing.

Kucing pun kaget

"Kamu bunglon ada-ada saja". Kata kucing.

"HAHAHA aku lah sang raja jahil". Ucapnya dengan bangga.

Kucing tidak heran lagi memang bunglon lah yg suka menjahili hewan-hewan disini dengan kelebihannya. Kucing pun pergi dari sana dengan wajah yg kesal, kucing pun bertemu dengan harimau, monyet.

"Mengapa wajah begitu kesal kucing". Tanya harimau.

"Tadi aku dijahili oleh bunglon". Jawab kucing.

No. _____
 Date _____

☐ "Apa kita jahilin balik bunglon, aku juga udah kesel sering dijahili oleh bunglon." Ucap monyet.

☐

☐ Harimau dan kucing setuju. Mereka pun pergi mencari bunglon.

☐ Akhirnya mereka ketemu dengan bunglon, dan mereka pun bersembunyi

☐ ditempat yg tak terlihat. Monyet di pohon, harimau bersembunyi

☐ dibalik batu, kucing bersembunyi disemak-semak. Kucing pun

☐ bergerak-gerak didalam semak tersebut. Bunglon pun melihat semak-

☐ semak itu bergerak sendiri dan ia pikir itu adalah hantu, ia pun

☐ lari dari sana dan dikagetkan oleh harimau, bunglon pun lari

☐ terburik-burik dan dikagetkan lagi oleh muka monyet yg tiba-tiba

☐ muncul dihadapannya. Bunglon pun makin lari dan tau arah, kucing,

☐ harimau pun keluar dari tempat persembunyiannya dan mereka

☐ bertiga menyusul bunglon. Bunglon pun berhenti karena kecapekan

☐ lari dan dibelakangnya ada harimau, monyet, kucing

☐

☐ "bunglon". Panggil monyet.

☐ "HAHAHA seru kali melihatmu ketakutan" Ucap harimau.

☐ "Jadi kalian yg menjahiliku" Tanya bunglon.

☐ "Iya". Jawab kucing.

☐ "Kalian". Ucap bunglon dengan marah.

☐ "Gimana rasanya dijahili" Tanya kucing.

☐ "Itu tidak enak aku ketakutan gara-gara kalian". Jawab bunglon.

☐ "Begitulah rasanya ketika kamu menjahili kita". Ucap monyet.

☐

☐ Bunglon menyadari kesalahannya selama ini bahwa dia

☐ suka sekali menjahili teman-temannya.

☐

☐ "Aku minta maaf" Ucap bunglon dengan rasa menyesalnya.

☐

Nama: Dhea
Kelas: VII

No.:	Date:
☐	KISAH PERSABATAN KEUNCI DAN SI KURA-KURA
☐	
☐	Pada suatu hari, ada keunci dan kura-kura yang bersahabat sangat lama.
☐	Pada saat itu keunci dan kura-kura tengah mencari makanan untuk di makan.
☐	dengan susah dalam mereka mencari makan mereka berfikir agar berpancar
☐	"Hai kura-kura Bantu mana kita berfikir saja untuk mencari makanan?"
☐	Tanya keunci "Bait lah kita berfikir, kamu kesana aku kesini" jawab
☐	kura-kura, Setelah mereka berfikir si keunci, menemukan bantak
☐	makanan dan si kura-kura lihat sama sekali menemukan makanan
☐	Setelah mereka mencari makanan mereka memutuskan untuk pergi pulang
☐	kerumah. Di saat itu kura-kura sudah sampai rumah. Keunci pun sampai
☐	kerumah dan melihat si kura-kura sangat sedih. Lalu keunci bertanya
☐	"Hai kura-kura kenapa sangat sedih? tanya si keunci
☐	"Saya tidak menemukan makanan sama sekali" jawab si kura-kura
☐	"Untuk apa kau sedih kan makanan ku bantak" jawab keunci
☐	dan mereka pun makan bersama-sama, di kesokan hari keunci ingin
☐	mencari makanan lagi dan si keunci mengajak kura-kura
☐	"Kura-kura ayo kita mencari makanan lagi? tanya keunci" dan disitu
☐	kura-kura tidak menhiraukan si keunci. dan keunci pun pergi sendiri.
☐	Dan di sore hari keunci membawa bantak makanan dan kura-kura
☐	besar melihat bantak makanan "Hai keunci apakah aku boleh
☐	memintak ya" tanya kura-kura "tentu tidak, kenapa kamu tidak
☐	mencari sendiri. Tidak saja mengajak kamu tapi kamu hiraukan"
☐	Jawab keunci "kamu sangat baik keunci dengan sahabat mu sendiri"

ORISY

No.:	Date:
☐	Dan kura-kura pergi dari rumah. Dan malam hari Pun tiba kura-kura
☐	tambah bergaon di taman hutan dengan sangat ketakutan. Dan
☐	kura-kura sompoi di sunnai. kura-kura itu sangat mententu Buata
☐	di saat buata sedang tertidur dan buata sangat merasa kepaos
☐	kura-kura dan buata ingin memakan si kura-kura. Dan akhirnya
☐	ada si kura-kura yang menolongnya. Dan kura-kura bilang kepada buata
☐	"Hai buata untuk apa kau ingin memakan kura-kura" tanya kura-kura
☐	"karna dia telah membantunya" jawab buata "Disana banyak
☐	sakaun daging" Sapaan si kura-kura hanya sedikit "Dan buata
☐	Pun pergi, kura-kura pun sangat senang dan berterima kasih
☐	kepada kura-kura "terima kasih banyak kau telah menolonganku"
☐	"Ya sama-sama" Dan aku berminat maaf kepada mu"
☐	"Ya saya sudah memaafkanmu, atet itu Pulang" Dan mereka
☐	Pun sangat maafkan satu sama lain. Dan tiba di rumah mereka
☐	makan bersama dengan senang hati.
☐	
☐	
☐	
☐	Orientasi : 20
☐	Kompiitari : 20
☐	Resoruri : 20
☐	Koda : 20
☐	Penulisan : 10
☐	

90

Nama : suis

Kuas : 7

No.:	Date:
☐	"Harimau dan Lebah"
☐	
☐	Pada suatu hari, hiduplah seekor harimau dan lebah.
☐	Harimau sangatlah sombong sedangkan lebah
☐	memiliki sifat yang rendah hati. Sore hari, harimau
☐	sedang berjalan menyusuri hutan. Harimau melihat
☐	kentar, ia melihat sarang lebah bergantung
☐	dipohon.
☐	
☐	"Wah.... kebetulan aku sedang lapar." ucap harimau
☐	dalam hati.
☐	
☐	Harimau memiliki sifat jahil. Ia berfikir
☐	ingin menghancurkan sarang lebah dan akan
☐	menikmati madunya. Harimau menggoyangkan
☐	pohon agar sarang lebah jatuh.
☐	Lebah yang berada didalam sarang tersebut
☐	merasa aneh. Ia salah satu lebah mencoba
☐	keluar untuk memastikan apa yang terjadi
☐	di luar sana. Lebah pun terkejut. Dan bertanya
☐	kepada harimau.
☐	"Harimau ! Apa yang sedang kau lakukan ?"
☐	tanya harimau lebah.
☐	
☐	" Aku lapar. Aku ingin makan madu itu.
☐	Hahahaha ." Ucap Harimau dengan sombong.
☐	
☐	" Jangan harimau jangan hancurkan rumah kami."
☐	Ucap lebah.

No.:	Date:
☐	"Bruuk....." sarang lebah pun terjatuh. sehingga
☐	para lebah pun sangat marah kepada harimau.
☐	
☐	"Harimau ! Kau begitu jahat." ucap lebah.
☐	
☐	"Hahahahaha" Harimau hanya tertawa puas atas apa
☐	yang sudah ia lakukan.
☐	
☐	Harimau pun pergi dengan tidak merasa berdosa dan bersalah
☐	karena telah menghancurkan rumah lebah.
☐	
☐	Keesokan harinya diajak lebah sedang mencari rumah baru.
☐	lebah melihat harimau sedang kepanasan dan kehausan.
☐	yang ternyata harimau sedang sakit sehingga ia tidak
☐	bisa bergerak untuk mencari makan.
☐	
☐	"Lebah... lebah... lebah... tolong aku!" ucap harimau
☐	meminta tolong kepada lebah.
☐	
☐	"Jangan dengarkan dia para lebah. Ingat dia sudah
☐	menghancurkan rumah kita." ucap salah satu lebah.
☐	
☐	Lebah pun meninggalkan harimau dengan rasa marah dan
☐	kesal.
☐	
☐	"Uhuk..uhuk..uhuk..uhuk" suara batuk harimau.
☐	"Tolong kasihanilah aku lebah. Aku minta maaf atas
☐	apa yang aku perbuat kepada kalian. uhuk....uhuk...
☐	maafkan aku lebah." ucap harimau dengan penuh penyesalan.

No.:

Date:

☐ "Baiklah harimau kami akan membantumu. tapi ingat
☐ kau harus bergaji tidak akan sombong dan berbuat jahat
☐ lagi." kata lebah.

☐ "uhuk..uhuk..uhuk. Aku bergaji lebah. Aku tidak akan
☐ sombong dan jahat kepada siapapun." ucap lebah.

☐ Akhirnya lebah pun memaafkan harimau. dan membantu
☐ harimau yang sedang kehausan dan kelaparan.
☐ Harimau dan lebah pun menjadi teman baik. Dan
☐ harimau dan lebah selalu saling membantu.

☐ Orientasi : 20

☐ Komunikasi : 20

☐ Resolusi : 20

☐ Koda : 20

☐ Penulisan : 13

93

ADINDAH PUTRI 19/03-2024

Date : _____

VII

- | | |
|--------------------------|--|
| ☐ | "Beruang dari lebah" |
| ☐ | |
| ☐ | Pada hari yang cerah, hiduplah Seekor beruang. |
| ☐ | Hari ini beruang ingin mencari makanan karena |
| ☐ | ia kelaparan, tetapi Saat mencari makanan |
| ☐ | beruang melihat ada Pohon yang sangat |
| ☐ | besar dan tinggi, diatas beruang yang |
| ☐ | di bawahnya melihat jika di atas sana ada |
| ☐ | Sarang lebah yang bergantung di atas |
| ☐ | Pohon itu. beruang yang kelaparan pun ter- |
| ☐ | gugur dengan madu yang ada didalam sarang |
| ☐ | lebah. Beruang berniat mendekat, beruang pun |
| ☐ | berusaha menggapai sarang tersebut, tetapi |
| ☐ | Sayangnya beruang itu tidak bisa meraih |
| ☐ | Sarang itu, bagaimana ia meraihnya sedang- |
| ☐ | kan Pohon itu Sangatlah tinggi dan besar. |
| ☐ | |
| ☐ | "Arghh!!" kesal beruang, karena tidak |
| ☐ | bisa menggapai sarang itu. |
| ☐ | |
| ☐ | Beruang pun melirik kesana-kesini |
| ☐ | mencari batu atau ranting untuk menggapai |
| ☐ | Sarang tersebut, Setelah ia pun melihat |
| ☐ | ada batu disamping Pohon itu, kemudian |
| ☐ | beruang melempar batu itu tepat mengenai |

Date: _____

☐	Sarang lebah itu.
☐	Tetapi sesuatu yang tidak di inginkan
☐	terjadi. Pura terjadi, tepat waktu beruang
☐	melempar batu. Segerombolan lebah muncul
☐	didepan beruang.
☐	"Hey beruang, mengapa kau merusak rumah
☐	kami?!" marah ketua lebah itu.
☐	
☐	"aku hanya ingin mengambil madu yang
☐	ada di Sarang kalian" ucap beruang.
☐	
☐	"Tetapi apa Perlu kau merusak rumah kami?"
☐	dan mengapa kau tidak berteriak saja?"
☐	fanny lebah lain.
☐	
☐	"aku sudah tergiur sama madu kalian" kata
☐	beruang.
☐	"aku sangat lapar, lagi-lagi jika aku ber-
☐	teriak mungkin tidak terdengar" kata beruang
☐	lagi.
☐	
☐	"kami tidak akan mengasih mu, madu
☐	kami, karena kau merusak rumah kami"
☐	ucap ketua lebah itu.
☐	"kalian ini Pelekit Setali kepada aku

Date : _____

☐	Yang Sangat kelaparan." kata beruang
☐	Beruang yang kesal itu pun mengambil serang
☐	lebah yang tadi tersatuk, kemudian beruang
☐	itu pun lari saat itu juga. Ketua lebah pun
☐	marah dan menyuruh semua lebah untuk meng-
☐	ajar beruang itu
☐	"Hey beruang berhenti lah" kata salah
☐	satu lebah itu
☐	Beruang yang melihat ada sungai
☐	disamping Sarai pun menyebut kedalam Sungai
☐	tersebut.
☐	Semua lebah itu pun tak berani
☐	mendekati Sungai itu.
☐	"dia ada ada di Sungai bagaimana kita
☐	menyengatnya?" tanya lebah Sarai satu
☐	lebah itu
☐	"Yasudah kita kembali saja, dan kita buat
☐	tumak baru" ucap ketua lebah
☐	lebah-lebah tersebut pun, Pergi, tetapi
☐	salah satu dari lebah tersebut melihat
☐	jika beruang itu sudah naik ke daratan
☐	"He itu beruangnya sudah naik ke
☐	daratan" ucap lebah tadi yang melihat
☐	beruang itu naik
☐	"SERANG!!" ucap ketua lebah itu

Date: _____

☐	Bernang Pun yang tidak Sadar dengan
☐	kehadiran lebah-lebah hutan itu.
☐	lebah-lebah tersebut langsung
☐	menyengat bernang itu
☐	"aduh-aduh AMPUN!!" teriak bernang
☐	
☐	Setelah mereka menyengati bernang
☐	mereka pun berkata
☐	"kalo kau tidak mau lagi di sengat
☐	bantu kami untuk bikin rumah baru"
☐	kata ketua lebah itu.
☐	"Okeh aku akan akan membantu kalian,
☐	tetapi maaf kan aku" ucap bernang
☐	bermohon
☐	"Iya kami memaafkanmu" ucap ketua
☐	lebah
☐	Semangat hutan mereka berdamai
☐	dan mulai bersahabat
☐	
☐	~ TERIMA KASIH ~
☐	
☐	Orientasi : 20
☐	Komplikasi : 20
☐	Resolusi : 20
☐	Koda : 20
☐	penerusan : 5 +

85

No. _____

Date : _____

Dongeng☐

Ular yang Rakus dan Sombong

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pada suatu hari, hiduplah seekor ular di tengah hutan. Sore hari ular itu pergi mencari makan ular itu lelah berkeliling di tengah hutan tetapi makanan juga tidak ditemukanya. Si ular pun kelelahan dan berhenti sejenak di pepohonan Saat itu monyet, dan kelinci, tengah memakan buah-buahan. Monyet dan kelinci meninggalkan buah-buahanya sebentar, karna ingin mencari air disungai. Si ular melihat monyet dan kelinci pergi mencari air. Si ular pun mengambil buah-buahan, kelinci dan monyet. Setelah mengambil air mereka pun pulang Saat tiba mereka sangat lekesut

"kelinci kemana Semua buah-buahan kita? tanya monyet

"aku juga tidak tau monyet jawab kelinci.

"aku sangat lapar aku belum sempat memakan buah

"itu ucap monyet

"begini saja monyet kita pergi ke hutan dan mencari

makan lagi. "jawab kelinci

Mereka berdua pun pergi mencari makan di hutan

Saat tiba di hutan mereka berjumpa dengan ular

No. _____

Date : _____

- ☐ " Monyet aku melihat ular banyak sekali makanannya
☐ " Rencanaku aku ingin meminta kepadanya sedikit.
☐ ucap kelinci.
☐ "iya kelinci aku juga berencana seperti itu. Jawab
☐ monyet - mereka berdua pun mendekati ~~monyet~~ ular
☐ "Ular. apakah boleh kami meminta makananmu sedikit?
☐ tanya monyet
☐ " tidak bisa monyet lebih baik kalian mencari makan
☐ ditempat lain. ucap ular
☐ // sedikit saja ular untuk kami. kami sangat kelaparan.
☐ ucap kelinci
☐
☐ Si ular pun tidak menghiraukan percakapan monyet dan
☐ kelinci Si ular pergi membawa buah-buahnya kara ingin
☐ memakannya sendirian.
☐ Monyet dan kelinci lanjut mencari makan. Setelah berke-
☐ liling mereka pun menemukan makanan. Mereka berdua
☐ makan di pepohonan. Si ular yang telah banyak memakan
☐ buah ini kekenyangan. Keesokan harinya si ular pergi
☐ lagi untuk mencari makan tetapi makanan tidak dite-
☐ mukanya. Si ular sangat lelah dan kelaparan dari pagi
☐ sampai siang belum menemukan makanan
☐
☐
☐

No. _____

Date : _____

☐ Pada sore harinya kelinci dan monyet tengah
☐ memakan buah-buahan. Si ular berjumpa dengan
☐ monyet dan kelinci ia ingin meminta makanan
☐ tetapi ia malu atas perbuatannya. Monyet dan
☐ kelinci melihat ular yang sangat lelah mereka
☐ berdua pun mengajak si ular memakan buah-
☐ buahan bersama-sama

☐ "Ular mari kesini aku lihat kau sangat lelah dan
☐ kelaparan." ucap monyet dan kelinci

☐ "Apa kalian tidak marah atas perbuatanku!"

☐ Jawab "ular

☐ "Tidak ular. Jawab monyet dan kelinci

☐ "Terimakasih monyet, ~~dan~~ kelinci aku sangat
☐ menyesali perbuatanku." Ujar ular.

☐ Monyet, kelinci dan ular pun menjadi
☐ teman yang baik

[illegible]

Lampiran 8: Nilai Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur

No	Nama	Nilai sesudah	Keterangan
1	Adinda Putri	90	Baik Sekali
2	Agustian Ramadhan	75	Cukup
3	Aisyah Indriani	88	Baik Sekali
4	Arum Tri Ismi Wanda	88	Baik Sekali
5	Daneela Khairani	55	Kurang
6	Dea Ananda	90	Baik sekali
7	Ikhsan	77	Baik
8	Jumaidi	80	Baik
9	M. Afik Fauzzi	40	Kurang
10	M. Alfa Reza	55	Kurang
11	Mita	78	Baik
12	Nabila	88	Baik sekali
13	Rasya	80	Baik
14	Rena Aprida	80	Baik
15	Riana	Sakit	Sakit
16	Risa Febriani	90	Baik Sekali
17	Riski Ardiansyah	86	Baik sekali
18	Salwa	95	Baik sekali
19	Sulis	93	Baik sekali
20	Zahra Ramadan	86	Baik

Riwayat Hidup



Suci Syavitri lahir di Jambi pada 12 Desember 2001. Anak pertama dari 3 bersaudara. Memulai pendidikan pada usia 6 tahun di SD Negeri 172/X Lambur II dan lulus pada tahun 2014. Melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 13 Tanjung Jabung Timur dan lulus pada tahun 2017. Lalu, melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 8 Tanjung Jabung Timur, dengan jurusan IPA dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 melanjutkan pendidikan di Universitas Jambi melalui jalur SBMPTN, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia. Pada bulan agustus-desember 2022 penulis mengikuti kegiatan kampus merdeka di SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur.