

**EFEKTIVITAS MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS FABEL SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 9 PAYAKUMBUH**

Amelia Wulandari¹, Mohamad Hafrison²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

[¹wulanamel44@gmail.com](mailto:wulanamel44@gmail.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low fable text writing skills of seventh-grade students at SMP Negeri 9 Payakumbuh. The study aimed to determine the effectiveness of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by animated video media in improving students' fable writing skills. This research employed a quantitative approach using an experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 32 students from class VII.5 selected through purposive sampling. Data were collected through performance tests and analyzed using descriptive and inferential statistics. The findings showed a significant improvement in students' fable writing skills after the implementation of the Project Based Learning model assisted by animated video media. The average posttest score was higher than the average pretest score, and the results of hypothesis testing confirmed that the treatment had a significant effect. Therefore, the Project Based Learning model assisted by animated video media was proven effective in improving students' fable writing skills.

Keywords: *Project Based Learning, animated video media, fable writing skills*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VII.5 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui tes unjuk kerja menulis teks fabel dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks fabel siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi. Nilai rata-rata postes lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretes, dan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa. Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh.

Kata Kunci : *Project Based Learning, media video animasi, keterampilan menulis teks fabel*

A. Pendahuluan

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang dipelajari siswa kelas VII SMP adalah menulis teks fabel. Teks fabel merupakan cerita yang menampilkan tokoh binatang yang berperilaku seperti manusia dan mengandung pesan moral. Melalui kegiatan menulis teks fabel, siswa diharapkan mampu mengembangkan ide, menyusun alur cerita, menggunakan unsur kebahasaan yang tepat, serta menerapkan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD). Keterampilan menulis teks fabel juga berperan dalam mengembangkan kreativitas, daya imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis teks fabel perlu dilaksanakan secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 9 Payakumbuh, keterampilan menulis teks fabel siswa masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan

dalam mengembangkan ide cerita, menyusun struktur teks fabel secara lengkap, menggunakan unsur pembangun cerita, serta menerapkan unsur kebahasaan dan ejaan yang benar. Selain itu, pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menulis. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis teks fabel. Oleh sebab itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi. Model PjBL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, media video animasi mampu menyajikan materi secara menarik dan membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai unsur-unsur teks

fabel sehingga dapat memudahkan mereka dalam mengembangkan ide cerita. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan model tersebut dalam meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis, serta bagi peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian yang relevan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa. Perlakuan diberikan setelah siswa mengikuti tes awal dan diakhiri dengan tes akhir.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VII.5 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh melalui tes unjuk kerja menulis teks fabel. Data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menguji hipotesis penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata keterampilan menulis teks fabel siswa sebesar 58,99 yang berada pada kualifikasi Hampir Cukup (HC). Nilai tersebut menunjukkan bahwa

kemampuan siswa dalam menulis teks fabel masih rendah. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun struktur teks fabel secara lengkap, mengembangkan unsur pembangun cerita, menggunakan kaidah kebahasaan, serta menerapkan EYD dengan benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan model pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih menarik dan bermakna.

Pada tahap *pretest*, indikator unsur pembangun teks fabel memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 65,63 dengan kualifikasi Cukup (C), sedangkan indikator penggunaan EYD memperoleh nilai rata-rata terendah, yaitu 52,73 dengan kualifikasi Hampir Cukup (HC). Selanjutnya, indikator struktur teks fabel memperoleh nilai rata-rata 63,67 dan indikator kaidah kebahasaan memperoleh nilai rata-rata 53,91. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mampu mengenali unsur-unsur pembangun cerita, seperti tokoh, latar, dan tema, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menyusun cerita secara utuh sesuai dengan struktur teks fabel

serta menerapkan kaidah kebahasaan dan ejaan yang benar.

Setelah diterapkan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi, keterampilan menulis teks fabel siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,96 berada pada kualifikasi Baik (B). Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator penilaian. Indikator struktur teks fabel memperoleh nilai rata-rata 89,84 dengan kualifikasi Baik Sekali (BS), indikator unsur pembangun teks fabel memperoleh nilai rata-rata 87,50 dengan kualifikasi Baik Sekali (BS), indikator kaidah kebahasaan memperoleh nilai rata-rata 78,90 dengan kualifikasi Baik (B), dan indikator penggunaan EYD memperoleh nilai rata-rata 68,36 dengan kualifikasi Lebih dari Cukup (LdC). Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi mampu meningkatkan kemampuan siswa pada setiap aspek penilaian menulis teks fabel.

Peningkatan yang paling menonjol terdapat pada indikator struktur teks fabel. Sebelum perlakuan, sebagian siswa masih belum mampu menyusun orientasi,

komplikasi, resolusi, dan koda secara lengkap. Namun, setelah diberikan perlakuan, siswa menjadi lebih terampil dalam menyusun struktur cerita secara runtut dan sistematis. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media video animasi yang membantu siswa memahami alur cerita secara visual serta kegiatan proyek yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyusun teks secara bertahap. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami hubungan antarbagian dalam teks fabel.

Peningkatan juga terlihat pada indikator unsur pembangun teks fabel. Melalui media video animasi, siswa dapat mengamati secara langsung tema, tokoh, penokohan, latar, alur, dan amanat yang terdapat dalam cerita. Pengalaman tersebut membantu siswa mengembangkan unsur-unsur pembangun cerita ke dalam tulisan mereka. Selain itu, kegiatan diskusi dan kerja kelompok dalam model *Project Based Learning* mendorong siswa untuk bertukar ide dan memperkaya isi cerita yang ditulis. Akibatnya, teks fabel yang dihasilkan menjadi lebih lengkap dan sesuai dengan karakteristik teks fabel.

Pada indikator kaidah kebahasaan, peningkatan terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati penggunaan unsur kebahasaan dalam media video animasi dan menerapkannya dalam proyek penulisan. Siswa menjadi lebih terampil menggunakan kata kerja, kata sandang, kata keterangan, dan kata hubung dalam teks fabel. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kesalahan dalam penggunaan unsur kebahasaan tertentu sehingga kemampuan siswa pada aspek ini masih perlu terus ditingkatkan melalui latihan yang berkelanjutan.

Sementara itu, indikator penggunaan EYD juga mengalami peningkatan meskipun belum setinggi indikator lainnya. Berkurangnya kesalahan penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penulisan kata menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pentingnya penggunaan ejaan yang benar dalam menulis. Namun, masih ditemukan beberapa kesalahan ejaan dalam tulisan siswa sehingga aspek ini perlu mendapatkan perhatian lebih dalam pembelajaran berikutnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek. Keaktifan siswa dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas proyek membantu mereka membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media video animasi mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah. Penggunaan media video animasi juga sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui unsur visual dan audio dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Berdasarkan

hasil perhitungan *N-Gain Score*, sebanyak 2 siswa berada pada kategori tinggi, 28 siswa berada pada kategori sedang, dan 2 siswa berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh.

**Tabel 1 Nilai Pretest dan Posttest
Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa**

<i>N</i>	<i>Ket</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>Kualifikasi</i>
32	<i>Pretest</i>	58,99	HC
32	<i>Posttest</i>	80,96	B

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis teks fabel siswa meningkat dari 58,99 pada saat pretest menjadi 80,96 pada saat posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Setiap Indikator Keterampilan Menulis Teks Fabel

No.	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Struktur teks fabel	63,67	89,84
2	Unsur pembangun teks fabel	65,63	87,50
3	Kaidah kebahasaan	53,91	78,90
4	EYD	52,73	68,36

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh indikator keterampilan menulis teks fabel mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator struktur teks fabel dengan nilai 89,84.

D. Kesimpulan

Keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 58,99 pada saat *pretest* menjadi 80,96 pada saat *posttest*. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada setiap indikator penilaian, yaitu struktur teks fabel, unsur pembangun teks fabel, kaidah kebahasaan, dan penggunaan EYD. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks fabel

dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi.

Peningkatan keterampilan menulis teks fabel siswa didukung oleh penerapan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan proyek, siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, mengembangkan ide, serta menghasilkan produk berupa teks fabel. Selain itu, penggunaan media video animasi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik sehingga memudahkan mereka dalam mengembangkan ide cerita dan menyusun teks fabel sesuai dengan struktur yang benar.

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, sehingga penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks fabel. Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Payakumbuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., & Ellya, R. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Aminuddin. (2010). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). *Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (Edisi V)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Chaer, A. (2008). *Morfologi Bahasa Indonesia: Pendekatan proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhila, D. I. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gunung Talang* (Skripsi). Universitas Negeri Padang, Padang.
- Harahap, R. (2022). *Fabel*. GUEPEDIA.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Islami, F. (2025). *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP* (Skripsi). Universitas Negeri Padang, Padang.
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryanto, Hayati, Indriastuti, Wahyuni, et.al. (2014). (Buku Siswa) *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Muttaqin, Z. (2024). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi dengan Media Video Animasi pada Siswa Kelas VII*.
- Novia, I. (2025). *Efektivitas Penggunaan Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII SMPN 15 Padang* (Skripsi). Universitas Negeri Padang, Padang.
- Novia, R. P. (2024). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap*

- Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 77 Krui Kabupaten Pesisir Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Pedrikayana, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning berbantuan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kerinci* (Skripsi). Universitas Negeri Padang, Padang.
- Pratiwi, B. A., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). *Pembelajaran Diferensiasi berbasis Proyek untuk Pengembangan Keterampilan Menulis Cerita Pendek di SMP*. Jurnal Onoma.
- Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: K-Media.
- Rahman, T. (2017). *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Pilar Nusantara.
- Ramadhan, H., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2024). *Pengaruh Film Animasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP*. Jurnal Basataka, 7(2), 805–816.
- Ramadhani, N. F. (2023). *Animation Learning Media in Improving Narrative Writing Ability*. Edukasiana.
- Redhya, Z. (2022). *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Palembang* (Skripsi). Universitas Negeri Padang, Padang.
- Semi, M.A. (2009). *Menulis Efektif*. Padang: UNP Press
- Sudjana. (2007). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. (2021). *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI*. Jurnal Basicedu, 7(2), <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/845> 845–856.

Zhang, L., et al. (2023). Project-Based Learning Significantly Improved Students' Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1202728/full>