



umsurabaya

Universitas Muhammadiyah Surabaya

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT
BASED LEARNING* BERMEDIA APLIKASI
MINDMUP 2.0 TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS TEKS FABEL SISWA KELAS VII B SMP
MUHAMMADIYAH 11 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2022/2023**

VENNY PERMATA SARI

NIM. 20191110022

Dosen Pembimbing

Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.

R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

2023



um**surabaya**

Universitas Muhammadiyah Surabaya

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT
BASED LEARNING* BERMEDIA APLIKASI
MINDMUP 2.0 TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS TEKS FABEL SISWA KELAS VII B SMP
MUHAMMADIYAH 11 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2022/2023

VENNY PERMATA SARI

NIM. 20191110022

Dosen Pembimbing

Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.

R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT
BASED LEARNING* BERMEDIA APLIKASI
MINDMUP 2.0 TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS TEKS FABEL SISWA KELAS VII B
SMP MUHAMMADIYAH 11 SURABAYA
TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

VENNY PERMATA SARI

NIM. 20191110022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2023**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto : Apapun hasilnya terima dengan baik dan ikhlas, terpenting lakukan usaha dan berdoa. Karena Allah SWT terbaik dalam penentu kehidupan kita selanjutnya.

Persembahan

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, sholawat beriringan salam untuk Nabi Rasulullah Muhammad SAW. Penulisan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan baik itu menyangkut teknik maupun waktu, akan tetapi penulis mendapat dukungan, dorongan dan motivasi dari keluarga, guru bahasa Indonesia, peserta didik VII-B, dan teman-teman seperjuangan khususnya skripsi bidang pendidikan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Atas dasar tulisan skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu

Malaikat tak bersayap yang selalu mendoakan dengan tulus setiap hari, Bapak Gimman dan Ibu Sumiatun yang sangat penulis cintai, sebagai orang tua hebat tak pernah bosan dalam mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus serta dukungan kepada penulis.

2. Kakak kandung

Kakak kandung yang penulis sayangi Ony Sudaryanti, Titin Sudarwati, dan Didik Sudarmanto yang telah

memberikan motivasi kepada penulis agar penulisan skripsi ini selesai.

3. Guru Bahasa Indonesia Kelas VII-B

Bu Titania Arsianul Fitri, S.Pd selaku guru bahasa Indonesia yang sudah memberikan semangat, arahan, dan motivasi dengan sabar kepada penulis selama penelitian berlangsung sampai penulisan skripsi ini selesai dengan baik.

4. Peserta didik VII-B

Peserta didik kelas VII-B yang sangat penulis sayangi, karena mereka sangat aktif, ceria, menerima penulis dengan baik, dapat diajak kerjasama saat pembelajaran, dan selalu semangat tiap pembelajaran.

5. Teman seperjuangan

Terima kasih kepada teman seperjuangan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti untuk tetap semangat dan menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan yang lebih baik dan berkah, diberi kesehatan, panjang umur, dan dilancarkan dalam segala cobaan apapun. Aamiin.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh VENNY PERMATA SARI ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan tanggal 19 Mei 2023

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.



13 Mei 2023

II. R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd.



13 Mei 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Pheni Cahya Kartika, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN


Skripsi yang ditulis oleh Venny Permata Sari telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 19 Mei 2023.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dian Karina R, S.Pd., M.Hum.  19 Mei 2023

II. Dr. Encik Savira I, M.Hum.  19 Mei 2023

III. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.  19 Mei 2023

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya




Dr. Ratno Abidin, M.Pd.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Venny Permata Sari

NIM : 20191110022

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila kemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 11 Mei 2023

Yang membuat Pernyataan,



Venny Permata Sari

ABSTRAK

Permata, Venny. 2023. *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Bermedia Aplikasi Mindmup 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Dr. Dra. Sujinah, M.Pd. , Pembimbing II: R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd.

Project Based Learning adalah strategi pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan langsung peserta didik dengan berkelompok dalam kelas agar aktif, kritis, dan kondusif. Selain strategi, guna media pembelajaran pun penting dalam meningkatkan kualitas belajar agar peserta didik tidak merasa jenuh. Proyek yang dihasilkan teks fabel yang diukur terhadap kemampuan menulis berdasarkan penyajian struktur, ciri-ciri dan daya imajinasi. Guna media pembelajaran aplikasi *mindmup 2.0* berperan penting dalam proses belajar dan menunjang keberhasilan belajar. Rumusan masalah penelitian ini adalah kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sebelum, sesudah, dan pengaruh penggunaan model *Project Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis teks fabel kelas VII B. Metode yang digunakan penelitian ini adalah kuantitatif dan deskriptif karena menganalisa dari perhitungan dan menjelaskan hasil dari analisis SPSS

melalui kata-kata. Teknik pengumpulan data adalah *pre-test* dan *post-test* dari LKPD. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*, uji hipotesis *Wilcoxon Signed Ranks Test*, dan uji *N-Gain Score*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan menulis teks fabel dari hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan hasil uji *N-Gain Score* bahwa hipotesis diterima terdapat perbedaan atau pengaruh rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Uji *N-Gain Score* menunjukkan nilai peserta didik kelas VII B terdapat 3 siswa memperoleh kategori nilai tinggi, 14 siswa kategori nilai sedang, dan 12 siswa kategori nilai rendah. Jadi, model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0* dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci : *Project Based Learning; Mindmup 2.0; Hasil Belajar*

ABSTRACT

Permata, Venny. 2023. The Effect of Using the Project Based Learning Model with Mindmup 2.0 Application on the Ability to Write Fable Texts for Class VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, Academic Year 2022/2023. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Advisor I: Dr. Dra. Sujinah, M.Pd., Advisor II: R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd.

Project Based Learning is a strategy that involves direct students with groups in class so that they are active, critical, and conducive. In addition to strategy, the use of learning media is also important in improving the quality of learning so that students do not feel bored. Projects that produce fable texts are measured against writing ability based on the presentation of structure, characteristics and imagination power. Use mindmup 2.0 media application learning plays an important role in the learning process and support learning success. The formulation of the research problem is the ability to write fable texts on class VII B before, after, and the effect of using the Project Based Learning model. This study aims to determine whether there is influence or not using the Project Based Learning model in learning to write fable texts for class VII B. The method used in this research is quantitative and descriptive because it analyzes from calculations and explain the results of the SPSS analysis through words. Collection technique data is pre-test and post-test from LKPD. Data analysis technique using test normality of Shapiro Wilk, the Wilcoxon Signed Ranks Test, and the N-Gain Score

test. The research subjects were class VII B students of SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Academic Year 2022/2023. The results of the study show that there is an effect of using the Project Based model Learning on the ability to write fable texts from the results of the Wilcoxon Signed Ranks Test and the results of the N-Gain Score test that the hypothesis is accepted there is a difference or influence on the average of two paired samples. The N-Gain Score test showed that the grade VII B students received 3 students in the high score category, 14 students in the medium score category, and 12 students in the low score category. So, the Project Based Learning model with the mindmup 2.0 application can improve learning outcomes.

Keywords : Project Based Learning; Mindmup 2.0; Learning outcomes

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang tepat. Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Bermedia Aplikasi *Mindmup 2.0* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Sehingga penulis menyampaikan terima kasih, khususnya kepada:

1. Dr. dr Sukadiono, M.M, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Dr. Ratno Abidin, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Suher M. Saidi, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang sabar dan ikhlas memberi bimbingan kepada saya.

5. R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dan ikhlas memberi bimbingan kepada saya.
6. Dian Karina R, S.Pd., M.Hum. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis mengenai naskah skripsi.
7. Dr. Encik Savira Isnah, M.Hum. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis mengenai naskah skripsi.
8. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
9. Lanang Santoso, S.Pd, selaku Kepala SMP Muhammadiyah 11 Surabaya.
10. Titania Arsianul Fitri, S.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia yang telah berkenan memberikan bimbingan dan arahan kepada saya dengan baik dan sabar.
11. Peserta didik kelas VII B telah ikut berproses aktif dalam pembelajaran dan menerima penulis dengan baik dalam kelas hingga penelitian berjalan lancar.
12. Wedyadari Wibiane sahabat kuliah yang tulus, baik hati, dan selalu memberi nasihat kepada penulis.
13. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap kritik dan saran yang membangun untuk penulisan skripsi yang lebih baik.

Tersusunnya skripsi ini, penulis berharap skripsi ini bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari, dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 12 Mei 2023

VENNY PERMATA SARI
NIM. 20191110022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN	vi
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Pustaka	11
1. Model <i>Project Based Learning</i>	11
1.1 Pengertian <i>Project Based Learning</i>	11
1.2 Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	13
1.3 Sintak <i>Project Based Learning</i>	15
1.4 Kelebihan dan kelemahan <i>Project Based Learning</i>	18

2.	Aplikasi <i>Mindmup 2.0</i>	19
2.1	Pengertian Aplikasi <i>Mindmup 2.0</i>	19
2.2	Manfaat Aplikasi <i>Mindmup 2.0</i>	21
2.3	Contoh Aplikasi <i>Mindmup 2.0</i>	23
3.	Kemampuan Menulis	25
3.1	Pengertian Menulis.....	25
3.2	Tujuan Menulis	26
3.3	Manfaat Menulis	28
3.4	Proses Menulis	29
4.	Teks Fabel	35
4.1	Pengertian Teks Fabel	35
4.2	Jenis Teks Fabel	36
4.3	Karakteristik Teks Fabel	37
4.4	Struktur Teks Fabel.....	38
4.5	Manfaat Teks Fabel.....	40
B.	Kajian Penelitian yang Relevan.....	42
C.	Kerangka Berpikir	45
D.	Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III	METODE PENELITIAN.....	47
A.	Jenis Penelitian	47
B.	Desain Penelitian	48
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
D.	Sasaran Penelitian	50
1.	Populasi.....	50
2.	Sampel.....	51
E.	Variabel dan Definisi Operasional.....	52
F.	Prosedur Penelitian	54
G.	Teknik Pengumpulan Data	54
1.	Dokumentasi	55
2.	Tes.....	56
H.	Instrumen Penelitian	57
I.	Teknik Analisis Data	65
1.	Uji Normalitas Data	65
2.	Uji <i>Wilcoxon Signed Test</i>	67
3.	Uji <i>N-Gain Score</i>	68

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	71
A. Deskripsi Data.....	71
B. Analisis Data	77
C. Pembahasan	85
1. Kemampuan menulis peserta didik kelas VII B sebelum penggunaan model <i>Project Based</i> <i>Learning</i> bermedia aplikasi <i>Mindmup 2.0</i>	85
2. Kemampuan menulis peserta didik kelas VII B sesudah penggunaan model <i>Project Based</i> <i>Learning</i> bermedia aplikasi <i>Mindmup 2.0</i>	89
3. Pengaruh model <i>Project Based Learning</i> bermedia aplikasi <i>mindmup 2.0</i> terhadap kemampuan menulis teks fabel	91
 BAB V PENUTUP.....	97
A. Simpulan	97
B. Saran.....	100
 DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Aplikasi Mindmup 2.0	23
Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	44
Tabel 3.1 Data Populasi Kelas VII.....	51
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Menelaah Teks Fabel.....	58
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Teks Fabel	59
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian pada Teks Fabel	60
Tabel 3.5 Kategori Nilai <i>N-Gain Score</i>	69
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Teks Fabel Siswa Kelas VII B	72
Tabel 4.2 Hasil <i>Posttest</i> Teks Fabel Siswa Kelas VII B	74
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data	77
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Test</i>	80
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	83
Tabel 4.7 Kategori Nilai <i>N-Gain</i>	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	45
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian	49
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Penelitian	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nilai Tugas Teks Fabel Kelas VII B	105
Lampiran 2 Modul Ajar Bahasa Indonesia	107
Lampiran 3 Media Pembelajaran Aplikasi <i>Mindmup 2.0</i>	117
Lampiran 4 Daftar Pembagian Kelompok	118
Lampiran 5 Soal <i>Pretest</i> Teks Fabel	119
Lampiran 6 Hasil <i>Pretest</i> Teks Fabel	124
Lampiran 7 Soal <i>Posttest</i> Teks Fabel	125
Lampiran 8 Hasil <i>Posttest</i> Teks Fabel	130
Lampiran 9 Bukti Lembaran <i>Pretest</i> Siswa Kelas VII B	131
Lampiran 10 Bukti Lembaran <i>Posttest</i> Siswa Kelas VII B	132
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	133
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	138
Lampiran 13 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	139
Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal (Luring)	140
Lampiran 15 Berita Acara Ujian Skripsi (Luring)	141
Lampiran 16 Persetujuan Revisi (Penguji 1)	142
Lampiran 17 Persetujuan Revisi (Penguji 2)	143
Lampiran 18 Persetujuan Revisi (Penguji 3)	144
Lampiran 19 Surat Keterangan Bebas Pinjam	145
Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	146

Lampiran 21 <i>Endorsement Letter</i>	147
Lampiran 22 Surat Bebas Plagiasi	148
Lampiran 23 Hasil Cek Plagiasi.....	149
Lampiran 24 Bukti Bimbingan Skripsi	150
BIODATA	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah proses pembelajaran melibatkan aktif seluruh peserta didik dalam kelas secara kelompok untuk menghasilkan proyek. Kurangberhasilnya pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, diakibatkan karena pendidik yang kurang efektif dan kreatif saat proses pembelajaran. Metode konvensional seringkali diterapkan proses pembelajaran berlangsung dalam kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Hal tersebut tampak pembelajaran terhadap peserta didik membosankan, rame antar teman sebangku, keluar kelas hanya izin ke toilet, dan tidak memerhatikan guru saat menjelaskan materi. Penyebabnya peserta didik menyepelkan aktivitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang bermakna dan baik akan berdampak pada peserta didik dalam jangka panjang bertujuan

membentuk akhlak, kecerdasan otak, dan tercipta keterampilan yang bagus.

Komunikasi pendidik dalam pembelajaran secara baik dan jelas akan tersampainya materi dengan optimal. Materi pembelajaran dapat diterima, pendidik dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar. Strategi pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik agar kreatif dan kondusif dalam kelas menggunakan model *Project Based Learning*. Menurut Majid (2015), menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran sangat efektif agar cepat dipahami oleh peserta didik. Aktivitas model *Project Based Learning* ini dapat dilakukan secara kelompok dalam menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat, mendorong teman yang pasif, bertanya, dan kesediaan berbagi ilmu pengetahuan yang dimiliki. Berbagai macam karakter peserta didik menimbulkan proses pembelajaran yang aktif dan kritis dalam kelas secara tertib.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Titania Arsianul Fitri, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia kelas

VII menyatakan bahwa peserta didik kurang pemahaman menulis teks fabel karena terdapat faktor, antara lain: peserta didik kurang literasi, peserta didik takut dikritik, peserta didik tidak percaya diri pada kemampuannya, peserta didik takut salah, dan kendala lain peserta didik masih bingung dengan ciri-ciri dan struktur teks fabel yang benar. Sehingga peserta didik dengan kegiatan menulis bosan dan membingungkan. Kegiatan menulis adalah mengarang, langkah membuat tulisan bertujuan untuk menyampaikan perasaan dan gagasan (Sholekhah dkk., 2016:76).

Hasil wawancara lain dengan Ibu Titania Arsianul Fitri S.Pd menyatakan peserta didik masih bingung dengan ciri-ciri dan struktur teks fabel. Maka, peserta didik harus dibimbing untuk mengetahui ciri-ciri dan struktur dalam menulis teks fabel. Peranan pendidik penting dalam membantu peserta didik memahami ciri-ciri dan struktur dalam menulis teks fabel sesuai imajinasi mereka masing-masing.

Hasil dokumentasi berupa nilai dari guru Bahasa Indonesia VII B, menyatakan khususnya materi teks fabel di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya masih rendah.

Terdapat nilai peserta didik VII B yang di bawah rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 78. Kendala tersebut dari peserta didik belum mampu menulis secara urut dan lengkap berdasarkan struktur dan ciri-ciri teks fabel. Guna media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah memahami materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran alternatif yang membantu peserta didik mengetahui dan memahami ciri-ciri dan struktur dalam menulis teks fabel adalah menggunakan media aplikasi *mindmup* 2.0.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa media aplikasi *mindmup* 2.0. Media ini adalah aplikasi dalam komputer atau laptop yang mudah diakses dalam sebuah link website yang mudah dalam pencarian *Google Chrome* atau *Mozilla Firefox* secara gratis tanpa berbayar. *Mindmup* 2.0 ini semacam penjabaran pikiran atau pemetaan tiap bab dan subbab materi secara ringkas yang dapat membantu peserta didik mengetahui dan memahami ciri-ciri dan struktur teks fabel dengan baik. Aplikasi ini juga terintegrasi dengan *Google Drive* sehingga pekerjaan yang telah dikerjakan atau dibuat secara otomatis (autosave) sehingga tidak terhapus secara tiba-tiba atau ketika lupa langsung tersimpan dan praktis.

Aplikasi *mindmup* 2.0 ini mengasah dan memahami ingatan peserta didik dalam pembelajaran teks fabel.

Fokus penelitian ini pada materi teks fabel karena penting dalam menulis ciri-ciri dan struktur teks fabel urut dan lengkap. Teks fabel adalah jalan cerita berdasarkan logika dan kronologi peristiwa dari awal hingga akhir dalam cerita, namun tokohnya adalah binatang. Menulis teks fabel pada peserta didik kelas VII B dapat membantu mengembangkan daya imajinasinya, menambah kosakata baru, melatih kemampuan bahasa, membuat cerita dengan urut dan lengkap, melatih kepercayaan diri, dan hasil karya yang patut diapresiasi tanpa takut salah dan dikritik.

Berbagai kondisi permasalahan dan data yang diperoleh, peneliti memberikan solusi melalui penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Bermedia Aplikasi *Mindmup* 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023”.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dalam tiga artikel, antara lain satu berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa

Kelas VII SMP Negeri 20 Padang”, artikel dua berjudul “Pengunaan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Atau Legenda”, dan artikel tiga berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Fabel dengan Pendekatan Saintifik melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Boneka Tangan pada Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 36 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”.

Pembaharuan dalam penelitian saat ini dengan penelitian relevan adalah model dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian saat ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada materi teks fabel dengan menggunakan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0.

C. Rumusan Masalah

Beberapa latar belakang yang muncul, dapat dirumuskan masalah berikut ini:

- 1) Bagaimana kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sebelum penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*?
- 2) Bagaimana kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sesudah penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*?
- 3) Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0* dalam pembelajaran menulis teks fabel peserta didik kelas VII B di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini guna memberikan sesuatu dampak peserta didik dengan kemampuan menulis teks fabel penggunaan model *Project Based Learning* secara hasil yang naik, tetap atau turun. Tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1) Mengetahui kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sebelum penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*.

- 2) Mengetahui kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B sesudah penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*.
- 3) Mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0* dalam pembelajaran menulis teks fabel peserta didik kelas VII B di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam skripsi ini berguna untuk pendidik, sekolah, dan mahasiswa dalam penelitian berkelanjutan. Berikut beberapa manfaat penelitian :

- 1) Bagi pendidik hasil penelitian menambah wawasan mengenai model *Project Based Learning* dalam pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran *Mindmup 2.0* dalam membuat teks fabel dapat digunakan menjadi referensi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) Bagi sekolah dapat dijadikan informasi mengenalkan media aplikasi *Mindmup 2.0* sebagai kualitas pembelajaran di sekolah. Pembelajaran

yang aktif, kreatif, dan daya kritis tidak hanya diterapkan pada pelajaran bahasa Indonesia, melainkan dapat mata pelajaran lain.

- 3) Bagi mahasiswa untuk menambah wawasan, pengetahuan dan menjadi referensi penelitian berkelanjutan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Model *Project Based Learning*

1.1 Pengertian *Project Based Learning*

Terdapat negara maju dalam pembelajaran yang menerapkan model *Project Based Learning* salah satunya negara Amerika Serikat. Menurut konsep Giilbahar & Tinmaz (2006) model *Project Based Learning* merupakan kegiatan mengelompokkan sub-sub pikiran yang pendaftar ting dalam pembelajaran agar mudah mempelajarinya lagi. Penerapan *Project Based Learning* memberikan keluasan dan kesempatan dalam sistem pembelajaran berpusat pada peserta didik belajar secara kolaboratif, melibatkan secara aktif untuk menyelesaikan proyeknya secara mandiri atau gotong-royong dalam memecahkan suatu masalah sesuai waktu yang telah disepakati bersama (guru dan peserta didik). Model *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajarnya sendiri dengan menghasilkan proyek yang mereka buat sesuai pemahaman

materi yang diajarkan. (Purnomo, Halim dan Ilyas, 2019), menyatakan model pembelajaran ini mengasah pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses belajarnya. Fokus pembelajaran ini terletak pada proyek yang dihasilkan berdasarkan konsep dan prinsip inti studi, memberi kesempatan peserta didik terlibat aktif, mengukur sejauh mana pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran sehingga terciptanya sebuah proyek tulisan.

Pembelajaran berbasis proyek adalah kegiatan aktif yang membutuhkan proses komunikasi, keingintahuan, kreatif dengan kriteria melibatkan langsung peserta didik agar muncul daya pikir meningkat menuju metakognitif. Pembelajaran berbasis proyek bersifat autentik, secara tidak langsung pembelajaran ini melibatkan pembelajar mengkonstruksi pengetahuan mereka. Pendapat lain dikemukakan oleh Han, Capraro, & Capraro (2014) mengemukakan peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek mewujudkan kehendak menanggapi pertanyaan, mengkomunikasi, menyelidik, mengumpulkan informasi dan keterampilan abad 21(berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi).

Konsep model pembelajaran *Project Based Learning* yang memerlukan jangka waktu panjang beberapa kali pertemuan pelajaran, mengikutsertakan aktivitas peserta didik dalam menggali pemahaman materi dengan tanya jawab secara mendalam terhadap suatu masalah dan menemukan solusi serta menghasilkan dalam bentuk proyek. Tujuan capaian peserta didik menggunakan metode ini sangat bervariasi, misal keterampilan berpikir, keterampilan proses, keterampilan motorik, dan keterampilan sosial.

1.2 Karakteristik *Project Based Learning*

Karakteristik *Project Based Learning* atau ciri-ciri dikemukakan oleh salah satu ahli, yakni menurut Daryanto (2014) :

1. Terdapat masalah yang diberikan kepada peserta didik
2. Peserta didik menyiapkan sebuah kerangka kerja.
3. Peserta didik mulai membuat proyek agar mencari jalan keluar mengatasi permasalahan tersebut.

4. Peserta didik kolaboratif dan berlandaskan tanggung jawab mengumpulkan informasi.
5. Evaluasi lanjutan
6. Refleksi dilakukan peserta didik kegiatan yang sudah dijalankan.
7. Produk akhir kegiatan akan dievaluasi secara bersama-sama.
8. Hasil akhir proyek dalam model ini jika ada kekurangan itu wajar.

Pendapat para ahli lainnya dikemukakan menurut Sani (2015) dalam karakteristik *Project Based Learning* sebagai berikut:

1. Masalah penguasaan konsep pembelajaran.
2. Pembuatan proyek melibatkan peserta didik secara tanya jawab.
3. Proyek harus nyata.
4. Proyek harus dirancang sendiri oleh peserta didik.

Pendapat dua ahli tersebut, dapat disimpulkan oleh peneliti sendiri bahwa *Project Based Learning* adalah pembelajaran berbasis proyek berpusat pada aktif peserta didik dalam memecahkan masalah atau tantangan agar

kesiapan demi meningkatkan kreativitas, keterampilan, komunikasi dan berpikir kritis dalam menghadapi persaingan global nyata.

1.3 Sintak *Project Based Learning*

Sintak *Project Based Learning* dikemukakan menurut Rais dalam tugas skripsi Lestari (2015), dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Dimulai membuka pelajaran dengan pertanyaan mendasar

Diawali pembelajaran dengan guru memberikan pertanyaan mendasar kepada peserta didik bentuk permasalahan agar dituntaskan wujud proses aktivitas peserta didik. Topik yang digunakan hendaknya sesuai dengan yang direncanakan.

- 2) Perencanaan Proyek

Proyek yang direncanakan hendaknya dilakukan secara kolaboratif disertai tanya jawab dengan pertanyaan pemantik antara pendidik dengan siswa. Perencanaan meliputi, petunjuk, aktivitas yang mendukung pertanyaan mendasar, waktu

pengerjaan serta mengarahkan alat dan bahan yang akan digunakan.

3) Merencanakan jadwal

Kolaboratif menyusun jadwal proyek antara pendidik dengan peserta didik agar terselesaikan tepat waktu. Waktu penyelesaian harus jelas, sesuai kesepakatan guru dan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan menyelesaikan proyek dengan waktu yang ditetapkan. Peserta didik menggali sesuatu hal yang belum pernah dicoba, namun guru harus tetap mengawasi proses.

4) Mengawasi kemajuan proyek

Tanggung jawab melakukan monitor terhadap perkembangan proyek peserta didik jika mengalami kesulitan pun harus dilakukan. Monitoring dilakukan dengan cara berkunjung ke tiap kelompok untuk memberikan pemahaman dan menanyakan apabila menemukan hambatan.

Guru mengajarkan peserta didik menyelesaikan proyek secara berkelompok.

5) Penilaian terhadap proyek

Penilaian bertujuan untuk mengukur ketercapaian standar kemajuan masing-masing kemampuan peserta didik, memberi masukan dan arahan yang telah dicapai, kegiatan penilaian dilakukan oleh guru atau bisa tanggapan kelompok lain. Penilaian proyek ini dilakukan peserta didik secara berkelompok dengan cara presentasi menceritakan alur teks fabel.

6) Evaluasi pengalaman

Tahap akhir ini peserta didik akan mendapatkan refleksi hasil proyek yang telah dihasilkan dengan aktivitas berkelompok. Refleksi bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Diharapkan tiap peserta didik dapat mengungkapkan perasaan hatinya setelah membuat proyek.

1.4 Kelebihan dan kelemahan *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* terdapat kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran sebagai berikut: (Made Wena, 2014)

- 1) Kelebihan Model *Project Based Learning*
 - a) Motivasi untuk belajar jadi meningkat
 - b) Mampu memecahkan masalah
 - c) Cerdas mencari sumber informasi dan pengetahuan
 - d) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber
 - e) Meningkatkan komunikasi antar teman kelompok
 - f) Management skill

- 2) Kelemahan Model *Project Based Learning*
 - a) Memakan banyak waktu.
 - b) Memakan biaya cukup banyak.

- c) Banyak alat dan bahan yang harus disediakan.
- d) Menguras tenaga jika peserta didik tidak bisa kondusif.
- e) Keliling untuk monitoring ke tiap kelompok.

2. Aplikasi *Mindmup 2.0*

2.1 Pengertian Aplikasi *Mindmup 2.0*

Aplikasi *Mindmup 2.0* merupakan aplikasi yang terdapat dalam komputer atau laptop secara gratis tanpa membayar terintegrasi dengan *Google Drive* bersifat *realtime* kolaboratif. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode pemetaan atau penjabaran pikiran (*mindmapping*) digunakan sebagai *brainstroming* dan rancangan pembelajaran di kelas. Aplikasi tersebut dapat diakses gratis tanpa membayar dalam sebuah website *Mindmup 2.0*. Berkaitan dengan visualisasi peta pikiran pada *mindmup*, pengguna dapat menghubungkan garis dengan menambahkan cabang/sub bab/penjelasan topik sehingga tampak berhubungan. Informasi topik yang terdapat dalam *mindmup* tersebut berisi ilmu pengetahuan dapat digunakan peserta didik tentang bagaimana

mengelola dan menjabarkan informasi menjadi sebuah karangan cerita. Fungsi dari aplikasi *Mindmup* 2.0 tersebut membantu peserta didik dalam menjelaskan maksud dari pikiran masing-masing.

Adapun aturan membuat mindmap dengan benar, menurut (Tony Buzan, 2013 dalam (Yuniarti, 2016) sebagai berikut.

- a. Menulis topik pada bagian tengah lembaran putih. Hal ini sebagai pusat ide yang nantinya akan digambarkan.
- b. Menggunakan hubungan-hubungan garis untuk menjelaskan detail topik menjadi kata dengan cara menarik garis-garis tersebut arah menjauh dari pusat topik.
- c. Menambahkan gambar agar lebih menarik dan mendukung sesuai dengan keinginan dan kemampuan agar mudah diingat dan dipahami.
- d. Menambahkan kata kunci untuk menjelaskan sub-sub informasi.
- e. Menggunakan warna dalam garis tersebut agar tidak membosankan, minimal 3-5 warna.

- f. Menghubungkan struktur radian dengan pusat topik di tengah lembaran putih.

2.2 Manfaat Aplikasi *Mindmup 2.0*

Berikut manfaat yang terdapat pada aplikasi *Mindmup 2.0* dalam mengelola pembelajaran di kelas, antara lain:

1. Membantu proses pembelajaran

Terdapat manfaat dari *mindmapping* dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran guru untuk menyampaikan materi atau informasi yang akan disampaikan atau diajarkan. Penggunaan *mindmapping* dapat membantu proses pembelajaran dengan maksimal. Media *mindmapping* cocok untuk media pembelajaran karena meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan kreativitas peserta didik dalam menuangkan pikirannya supaya tidak monoton dan membosankan.

2. Kegiatan lebih produktif

Memudahkan dalam merangkum materi, mengelola tugas, mengatur jadwal kegiatan sehari-hari dibuat agar terlihat menarik dengan menggunakan berbagai warna dan bentuk pola, melatih lebih produktif. Hal ini

dilakukan supaya peserta didik melatih dirinya untuk memanfaatkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki dan dipahami.

3. Meningkatkan daya ingat

Membuat *mindmapping* memudahkan untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya dan menemukan gambaran dari informasi secara utuh. Poin-poin penting yang terdapat dalam informasi tersebut menjadi suatu materi yang telah dipelajari karena semua informasi terkumpul menjadi satu dalam satu gambaran mindmap.

4. Meningkatkan kreativitas

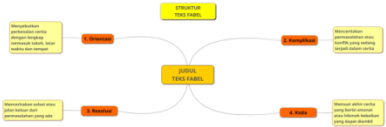


Pembuatan *mindmapping* pasti menambahkan berbagai macam warna, gambar, dan pola. Tentunya, ketika membuat *mindmapping* pasti menambahkan cabang-cabang garis yang akan dihubungkan berdasarkan tema yang telah ditentukan. Saat merancang *mindmapping* supaya terlihat cantik dan menarik tentunya menghias cabang-cabang dengan warna sesuai selera asalkan berhubungan dengan tema. Proses tersebut merangsang

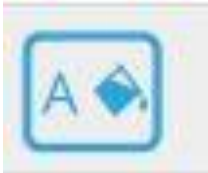



kinerja otak kanan manusia salah satunya kegiatan menggambar dan mewarnai.




2.3 Contoh Aplikasi *Mindmup 2.0*

Contoh tampilan aplikasi *Mindmup 2.0* dalam sebuah website secara gratis tanpa membayar sebagai berikut:

Tabel 2.1 Contoh Aplikasi *Mindmup 2.0*

No	Gambar	Fungsi
1		Tampilan awal mindmup 2.0 sebagai media pembelajaran.
2		<i>Insert Sibling Node</i> = berfungsi masukkan teks pada lembar kerja kosong.
3		<i>Insert Child Mode</i> = berfungsi masukkan tambahan teks yang

		diinginkan pada lembar kerja.
4	 A square icon with a blue border containing a capital letter 'A' and a diamond shape with a blue-to-white gradient.	<i>Change node style</i> = berfungsi pilihan warna pada background maupun teks sesuai selera.
5	 Three sets of horizontal blue lines representing text alignment: left-aligned, center-aligned, and right-aligned.	<i>Left Align Text</i> = teks rata kiri. <i>Center Align Text</i> = teks rata tengah. <i>Right Align Text</i> = Teks rata kanan.
6	 Two capital letters 'A' in blue, with a small upward-pointing triangle above the first 'A'.	<i>Larger Node Font</i> = Tampilan tulisan lebih besar.
7	 Two capital letters 'A' in blue, with a small downward-pointing triangle above the second 'A'.	<i>Smaller Node Font</i> = Tampilan tulisan lebih kecil.

8		<i>Zoom in</i> = Memperbesar tampilan area mindmap.
9		<i>Zoom out</i> = Memperkecil tampilan area mindmap.
10		<i>Insert Child Image Node</i> = Sisipkan gambar yang ingin digunakan.

3. Kemampuan Menulis

3.1 Pengertian Menulis

Keterampilan berbahasa salah satu bagian yang penting adalah menulis, karena alat komunikasi dalam menyampaikan arti makna bahasa. Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan produktif sebab menghasilkan suatu karya tulisan, sedangkan bersifat ekspresif karena menulis adalah cara mengungkapkan pikiran dan ide

seseorang. Menulis tidaklah sulit, namun belum tentu dikatakan gampang. Setiap orang yang tidak buta huruf pasti setidaknya pernah melakukan kegiatan menulis untuk dibaca dan dipahami oleh pembaca. Menurut Tarigan & Guntur, H (2008), kemampuan menulis memiliki sifat yang harus dikuasai dengan usaha dan latihan yang konsisten. Kemampuan menulis tidak bisa instan harus diasah secara berkelanjutan. Salah satu kegiatan menulis dapat melalui mengarang topik yang telah ditentukan. Dengan mengarang tersebut peserta didik mulai kegiatan menuliskan kalimat per kalimat menjadi sebuah teks.

3.2 Tujuan menulis

Tujuan umum menulis dijelaskan oleh salah satu ahli, menurut Semi (1990:19) sebagai berikut:

- a. Memberikan arahan disebut wacana informatif (*informative discourse*). Maksud memberikan arahan adalah memberi petunjuk berupa informasi kepada seseorang dengan cara melakukan kegiatan.
- b. Menceritakan kejadian. Melalui tulisan, suatu peristiwa/kegiatan yang terjadi dapat dijelaskan secara luas melalui tulisan. Dengan

tulisan itulah sumber untuk mendapat informasi yang akurat.

- c. Menyenangkan atau menghibur pembaca dapat disebut literer (wacana kesastraan). Terdapat bermacam-macam tulisan yang kita jumpai, maksud tulisan menghibur atau menyenangkan adalah tulisan yang biasanya terdapat pada iklan, poster, brosur, spanduk, dll.
- d. Bertujuan meringkas. Suatu tulisan yang berisi ringkasan sehingga menjadi lebih singkat, tidak bertele-tele, dan jelas. Misalnya kalimat, “Ibu hari ini sedang pergi ke pasar membeli beraneka ragam sayur-sayuran” padahal kalimat ringkasnya “Ibu hari ini pergi ke pasar membeli sayur”.
- e. Dapat menjelaskan sesuatu. Berisi uraian atau penjelasan yang harus diketahui orang lain mengenai suatu masalah, peristiwa atau kejadian.
- f. Tulisan bertujuan meyakinkan. Maksud dari meyakinkan adalah tulisan yang berusaha membujuk atau mengajak orang agar yakin

dengan apa yang kita tulis atau yakin terhadap hal yang terjadi.

Tujuan penulisan tidak hanya sebagai pajangan belaka namun memberikan tujuan secara menjelaskan sesuatu, menghibur pembacanya, memberikan petunjuk, menceritakan kejadian detail, meyakinkan, dan menyimpulkan (Semi, 2003).

Beberapa pernyataan ahli di atas, disimpulkan oleh peneliti bahwa tujuan dari menulis adalah memberikan petunjuk, menjelaskan sesuatu, memberikan informasi, menghibur, menceritakan kejadian, menggambarkan perasaan, dan menyimpulkan.

3.3 Manfaat menulis

Prinsip fungsi atau manfaat menulis sebagai berikut: “(1) komunikasi tidak langsung, (2) menulis penting karena sebagai unsur peserta didik berpikir nalar, (3) berpikir kritis, (4) memperdalam daya pemahaman, (5) membantu memecahkan masalah yang dihadapi, (6) menyusun urutan peristiwa, (7) tulisan membantu menjelaskan pikiran-pikiran dalam otak, dan (8) kegiatan mengarang yang bermanfaat”. (Tarigan & Guntur, 2008).

Berdasarkan pendapat di atas, simpulan manfaat dari kegiatan menulis sangat penting dalam dunia pendidikan untuk melatih peserta didik berpikir kritis, menambah kosakata baru baik dalam paragraf maupun wacana, memecahkan masalah yang sedang dihadapi, melatih merangkai tulisan menjadi bermakna, dan dapat mengembangkan gaya penulisan. Menulis juga dapat meningkatkan kecerdasan dalam otak karena ketika menulis langkah pertama adalah mencari berbagai referensi dari beberapa sumber sebagai acuan. Hal ini secara sadar proses menambah wawasan penulis. Maka, perlu arahan yang benar dari guru dalam kemampuan menulis peserta didik untuk menghasilkan sebuah karya tulisan yang bermanfaat.

3.4 Proses menulis

Kemampuan menulis merupakan kegiatan yang membutuhkan proses. Proses itulah membutuhkan kreativitas tiap individu atau kolaboratif peserta didik mengerjakan dengan keterampilan dan seni sehingga berjalan dengan efektif. Tahap yang terbagi menjadi tiga bagian tersebut, meliputi: tahap pra penulisan, penulisan

dan pasca penulisan. Menurut Suparno (2008) dijelaskan sebagai berikut:

a) Pra Penulisan

Langkah awal yaitu tahap persiapan menulis, pertama memilih topik, menetapkan tujuan, mencari bahan dan mengumpulkan informasi, serta mengorganisasi ide pikiran kemudian membentuk kerangka.

b) Penulisan

Kemudian setelah pra penulisan dapat diselesaikan dengan baik, maka selanjutnya menandakan bahwa peserta didik siap untuk kegiatan menulis. Langkah selanjutnya mengembangkan ide dari butir demi butir menghasilkan tulisan dengan memanfaatkan informasi yang didapat. Ide tersebut dituangkan ke dalam bentuk paragraf. Paragraf – paragraf tersebut dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga terbentuk menjadi karya tulisan. Peserta didik diarahkan untuk mengambil keputusan-keputusan tentang keluasan isi, jenis informasi yang disajikan, serta gaya bahasa.

c) Pasca Penulisan

Tahap ini adalah penyempurnaan tulisan. Kegiatan terdiri dari penyuntingan dan perbaikan (revisi). Suparno (2008) menyatakan, bahwa penyuntingan berarti kegiatan membaca secara berulang-ulang dalam tulisan karangan untuk menilai, memeriksa baik mekanik maupun isi karangan. Tujuannya untuk memperoleh informasi benar adanya yang disempurnakan.

Beberapa pendapat lain menurut Semi (1990:11), proses menulis dapat dilaksanakan secara garis besar atas tujuh langkah.

a) Menetapkan Topik

Langkah penting awal yaitu menetapkan topik, hal ini pasti ada kejadian atau peristiwa yang akan ditulis. Topik dalam tulisan merupakan pokok bahasan agar menulis tidak mengarang ke hal-hal cerita lain. Diri sendiri pun harus kreatif mengembangkan kalimat menjadi cerita sesuai versi mereka masing-masing.

b) Pengumpulan Informasi

Mengumpulkan data sebagai pelengkap serta pengayaan topik yang telah dipilih. Data yang didapatkan harus sesuai dengan topik atau pokok bahasan, jika data tidak sesuai maka akan ketahuan dari jalan cerita yang membingungkan dan tidak relevan. Data tersebut bisa berupa catatan, pengalaman, grafik, gambar, tabel, diagram, dll.

c) Menetapkan Tujuan

Tujuan bagian penting sebelum melakukan kegiatan menulis, karena dari tujuan berpengaruh dalam menentukan kata dan tata cara penyajian. Dasar dari tujuan ini harus dirancang dengan sungguh-sungguh karena jika tulisan tanpa arah jelas dan tegak menyebabkan makna tulisan sukar dipahami oleh pembaca.

d) Rangkaian Tulisan

Arti rangkaian tulisan merupakan suatu kegiatan meninjau kembali cerita yang telah dibuat, dimana pengelompokan dari topik-topik kecil ke dalam kelompok besar. Hasil outputnya

berwujud penetapan gaya, gaya bahasa, dan penyajian bahasa.

e) Penulisan

Sistem penyajian yang tepat dari segi jenis tulisan, topik, makna tulisan menurut tujuan atau sasaran. Gaya tulisan mudah dibaca memengaruhi kenyamanan dan kenikmatan para pembaca untuk memahami jalan cerita. Selain gaya tulisan, menggunakan aturan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dapat juga memengaruhi keefektifan kalimat, memilih diksi tepat sehingga timbul ketertarikan membaca.

f) Penyuntingan atau Revisi

Gagasan pokok tertuang dalam kertas selanjutnya adalah revisi. Fungsi ini tulisan menjadi lebih baik, menghindari *typo* kata dan makna kalimat yang ambigu. Langkah-langkah dalam revisi yaitu, ketepatan angka dan huruf, penyebutan (nama orang, kabupaten/kota, gelar), penggunaan huruf kapital, menghilangkan kalimat tidak efektif, perbaikan tanda baca dan ejaan, penggunaan konjungsi,

dan penggunaan jarak antar paragraf sesuai aturan.

g) Naskah Jadi

Tahap penyuntingan telah selesai, namun hal tersebut disusun kembali supaya teratur, rapi, dan terhindar *typo*. Kesempurnaan karya menjadi perhatian sungguh-sungguh bagi penulis karena jika tulisan tidak fokus pada pokok bahasan, ketepatan pemakaian bahasa, ketepatan isi menimbulkan makna ambigu. Selain itu, susunan sintaksis, semantik, dan pragmatik harus sesuai. Kerapian sampul yang menarik dan unik memberi nilai tambah pada kesempurnaan tulisan.

Peneliti menyimpulkan dari pendapat ahli di atas bahwa proses menulis adalah mengungkapkan ide atau pikiran tidak hanya di atas kertas putih kosong. Menulis punya standar langkah-langkah agar karya tulisan dianggap baik dan menarik oleh pembaca. Tentunya, disertai dengan penggunaan ejaan sesuai EYD dan tanda baca, pemilihan kata yang baik, kalimat efektif tidak bertele-tele, dan kesempurnaan isi.

4. Teks Fabel

4.1 Pengertian Teks Fabel

Dunia anak secara umum memiliki ketertarikan tinggi terhadap fauna. Hal itulah penanaman nilai moral dan unsur pendidikan muncul dalam cerita dengan mudah tersampaikan. Fabel artinya jalan cerita berdasarkan logika dan kronologi peristiwa dari awal hingga akhir dalam cerita sebagai bagian alur. Taufik (2010), menyatakan bahwa teks fabel adalah sebuah rangkaian cerita yang memerankan binatang layaknya manusia sebagai tokoh. Dalam cerita fabel peran binatang dapat berpikir dan berinteraksi layak seperti manusia. Peran binatang memiliki bermacam-macam watak ada yang baik dan jahat diantaranya jujur, sopan, ramah, cerdas, sombong, licik, pembohong, penakut, pemalu, suka memberi, dll. Cerita pada fabel tidak hanya melibatkan kehidupan binatang, namun juga melibatkan kehidupan tumbuhan dan keanekaragaman alam sebagai pendukung cerita tersebut. Mahsun (2014), menyatakan teks cerita fabel memiliki tujuan sosial, salah satunya adalah memiliki sudut pandang moral berkaitan dengan kehidupan nyata tujuan cerita yang dinyatakan oleh penulis. Cerita tidak hanya digunakan dalam mengekspresikan ide, gagasan melainkan sebagai

wadah memahami dunia kepada orang lain, mewariskan gagasan dan nilai-nilai tersebut dari generasi ke generasi selanjutnya (Nurgiyantoro, 2013).

Simpulan cerita fabel adalah suatu karya sastra fiksi yang paling umum disukai oleh anak-anak dalam cerita kehidupan hewan sesuai alamnya (termasuk kehidupan tumbuhan) dengan berdasar watak manusia. Watak atau perangai dalam peran binatang ada yang baik dan jahat. Fabel juga dapat dikatakan cerita yang mengandung unsur nilai moral guna teladan kehidupan nyata. Jika disertai “teks” berarti ungkapan bahasa secara nyata tertulis berdasarkan sintaksis, semantik, dan pragmatik secara keutuhan berisi cerita yang mengisahkan kehidupan binatang berperilaku dan perangai layaknya manusia.

4.2 Jenis Fabel

Jenis fabel tergolong menjadi dua, yaitu fabel klasik dan fabel modern. Kejadian cerita yang mengisahkan peristiwa atau kejadian zaman dahulu, namun tidak dimunculkan waktu dan tidak diwariskan secara turun-temurun disebut fabel klasik. Sedangkan kejadian atau peristiwa yang menceritakan waktu relatif baru-baru

ini alias masih hangat dan memang sengaja sebagai sastra disebut fabel modern. Cerita yang hadir semata-mata untuk menghibur banyak pembaca dan terkandung nilai moral teladan dalam cerita itu adalah fabel klasik, sedangkan cerita yang berfungsi hanya sebagai kreativitas penulisan sastra disebut fabel modern.

4.3 Karakteristik Teks Fabel

Teks persuasif termasuk kategori salah satu teks fabel. Maksud teks persuasif adalah mendahulukan pembaca, penerima, atau komunikasi melalui lisan adalah pendengar. Teks fabel, selain mengandung nilai moral, etika dan akhlak terdapat aspek yang dapat diajarkan kepada peserta didik, seperti tutur kata, sikap, perilaku, dan gerak-gerik tokoh. Bersifat mendidik dan dedaktif yang terdapat pada cerita fabel merupakan ciri-ciri persuasif. Tokoh binatang yang digunakan dalam teks fabel bebas menggunakan binatang liar, binatang jinak, maupun binatang peliharaan.

Karakteristik teks fabel, meliputi: (1) tokoh dalam cerita merupakan binatang dengan watak dan pikiran seperti manusia, (2) bersifat persuasif, mengajak perilaku kebaikan dan meninggalkan keburukan melalui nilai-nilai

moral, (3) teks tidak terlalu panjang, (4) berisi percakapan antar tokoh, dan (5) mengandung latar tempat, waktu, dan suasana yang beragam. Tujuan teks tidak terlalu panjang dapat membantu pembaca menceritakan secara mendalam peran binatang dan mempermudah pembaca kepada anak-anak untuk mengambil pesan moral secara tepat.

4.4 Struktur Teks Fabel

Terdapat struktur teks fabel yang memiliki struktur hampir sama dengan cerita pendek. Struktur itu terdiri dari, orientasi, komplikasi, orientasi, dan koda. Sementara, struktur pada cerita pendek orientasi, komplikasi, dan resolusi. Perbedaan struktur hanya terletak pada “koda”. Koda inilah bagian penting terkandung amanat kebaikan pada cerita yang dapat dipetik.

Bagian struktur teks fabel dapat dijelaskan sebagai berikut:



a. Orientasi

Bagian dari awal teks fabel yang berisi pengenalan para tokoh, tema, latar tempat, latar suasana, dan latar waktu.

b. Komplikasi

Bagian struktur ini muncul permasalahan atau konflik yang terjadi tokoh satu dengan tokoh lain. Berbagai watak tokoh yang dimunculkan dalam cerita itulah penyebab pertikaian.

c. Resolusi

Bagian ini berisi puncak dari semua permasalahan dan diimbangi dengan merumuskan pemecahan masalah.

d. Koda

Bagian ini terakhir dari cerita yang berisi amanat atau hikmah kebaikan yang dapat diambil dari cerita tersebut.

Teks fabel termasuk dalam kategori teks sastra naratif karena teks ini menguraikan suatu peristiwa menceritakan kejadian dari awal hingga akhir menggunakan gaya bahasa naratif dan bersifat imajinatif. Teks ini memberi tujuan menghibur pembaca, mengajak,

menyampaikan refleksi mengenai pengalaman pengarang, dan meyakinkan pembaca.

4.5 Manfaat Teks Fabel

Banyak manfaat yang terdapat pada teks fabel karena teks fabel merupakan hiburan bacaan terutama dunia anak-anak. Sehingga ketertarikan dan keingintahuan anak-anak terhadap dunia binatang sangat tinggi. Menurut Ampera (2010), mengemukakan beberapa manfaat teks fabel sebagai berikut.

Pertama, anak mendapatkan kebahagiaan terhadap dunia binatang saat membaca dan mendengarkan cerita yang dibacakan untuknya. Awal keingintahuan anak itulah bukti daya tarik kepada binatang jinak, liar maupun peliharaan. Keingintahuan anak terhadap binatang yang hidup di darat, air, dan dua tempat sekaligus disertai perilaku tokoh yang lucu mampu memberikan hiburan sehingga anak bahagia, tertawa, bahagia, dan hatinya suka terhadap cerita fabel.

Kedua, anak bisa mengembangkan imajinasinya. Masa kanak-kanak ialah masa bermain serta belajar di sekolah. Bermain dengan maksud tidak lupa dengan kegiatan belajarnya. Daya imajinasi anak sangat kuat

apalagi ditambahkan bacaan yang mendukung hal yang belum pernah mereka ketahui. Dalam cerita fabel tersebut, pengarang mengandalkan kekuatan imajinasi petualangan yang dapat membuat anak masuk ke dalam petualangan cerita imajinasi tersebut. Dampak besar imajinasi inilah yang mampu mengelola kecerdasan otak dan emosional anak.

Ketiga, kemampuan bahasa anak meningkat. Teks fabel berisi kalimat yang tidak terlalu panjang, singkat dan jelas sehingga mampu menunjang perkembangan kemampuan berbahasa anak. Kegiatan menyimak dan mendengarkan, disadari atau tidak, anak akan fokus dengan cerita sehingga secara tidak langsung bertambah kosakata yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

Keempat, anak mampu memahami kehidupan sosial. Peran tokoh dalam cerita menggambarkan perilaku seolah-olah seperti manusia saling membantu, saling bekerja sama, saling menghargai, saling menegur. Perilaku itulah menumbuhkan anak dalam pentingnya kehidupan bermasyarakat karena manusia tidak bisa hidup sendirian.

Kelima, anak dapat mengembangkan daya intelektualnya. Rangkaian paragraf yang menjadi satu

kesatuan dalam bentuk cerita mampu mendorong anak dalam memahami makna dari setiap kalimat yang dibaca atau didengarkan. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan intelektual.

Keenam, mendapat pengalaman luar biasa. Melalui cerita fabel tersebut, anak memperoleh pengalaman dari berbagai petualangan dalam cerita, melawan kejahatan, menanamkan kebaikan, mengatasi masalah yang ada, paham perbedaan pendapat yang baik dan buruk, masih banyak pengalaman yang belum tentu diperoleh dengan kehidupan aslinya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penyusunan penelitian ini membutuhkan penelusuran dari beberapa artikel, skripsi, prosiding dan jurnal lainnya yang mendukung. Maka itu, berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini, antara lain :

- a. Asri (2020) dengan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis

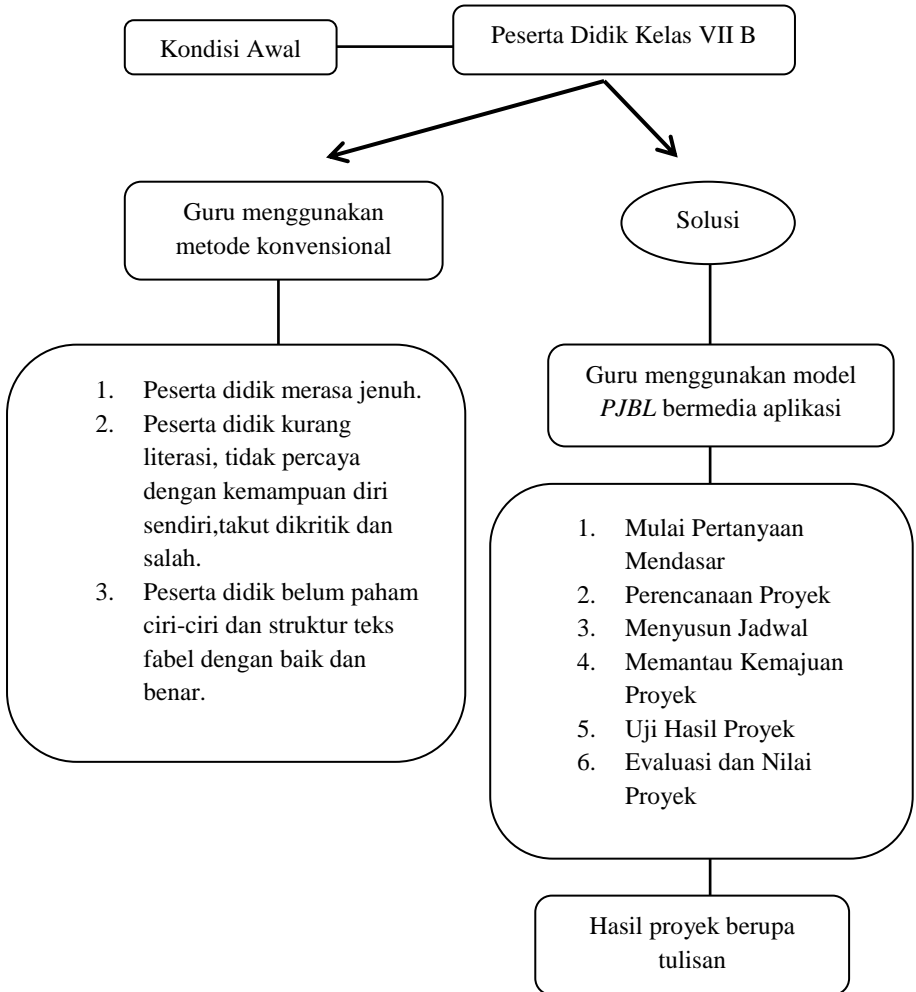
Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Padang.”

- b. Isa April (2022) dengan penelitian berjudul “Penggunaan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel atau Legenda.”
- c. Adi Ahmad Aripin (2018) dalam skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Fabel dengan Pendekatan Saintifik melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Boneka Tangan pada Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 36 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.”

Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penelitian Terdahulu yang Relevan	Perbedaan	Persamaan
1	Asri (2020) dengan artikel berjudul “Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Padang”	Artikel ini terdapat perbedaan dengan objek berbeda yaitu teks prosedur, lokasi penelitian, media pembelajaran pun berbeda menggunakan media gambar berseri dan hasilnya keterampilan menulis.	Model <i>project based learning</i> dan subjek penelitian kelas VII.
2	Isa April (2022) dengan artikel berjudul “Penggunaan Model <i>Project Based Learning</i> untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Teks Fabel atau Legenda”	Metode penelitian yang digunakan PTK, lokasi penelitian berbeda, variabel penelitian dan keterampilan menulis.	Model <i>project based learning</i> , subjek penelitian kelas VII dan membahas teks fabel.
3	Adi Ahmad Aripin (2018) dalam skripsi penelitian berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Fabel dengan Pendekatan Sainifik melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Boneka Tangan pada Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 36 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”	Pendekatan, subjek, dan media pembelajaran. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan saintifik terhadap siswa kelas VIII melalui media audio visual boneka tangan.	Sama-sama teks fabel.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) saling berkorelasi dalam penelitian skripsi ini. Tiga rumusan masalah dalam skripsi ini , terdapat dua variabel yang digunakan penelitian ini variabel X penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0*. Variabel Y kemampuan menulis siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Hipotesis penelitian ini saling berkorelasi atau berhubungan. Sebelum perlakuan dalam artian metode konvensional dalam pembelajaran guru bahasa Indonesia dan hasil sesudah perlakuan adalah kemampuan menulis teks fabel dengan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0* akan berpengaruh secara signifikan, tetap, atau bisa saja turun dengan pengolahan data menggunakan SPSS versi 25.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

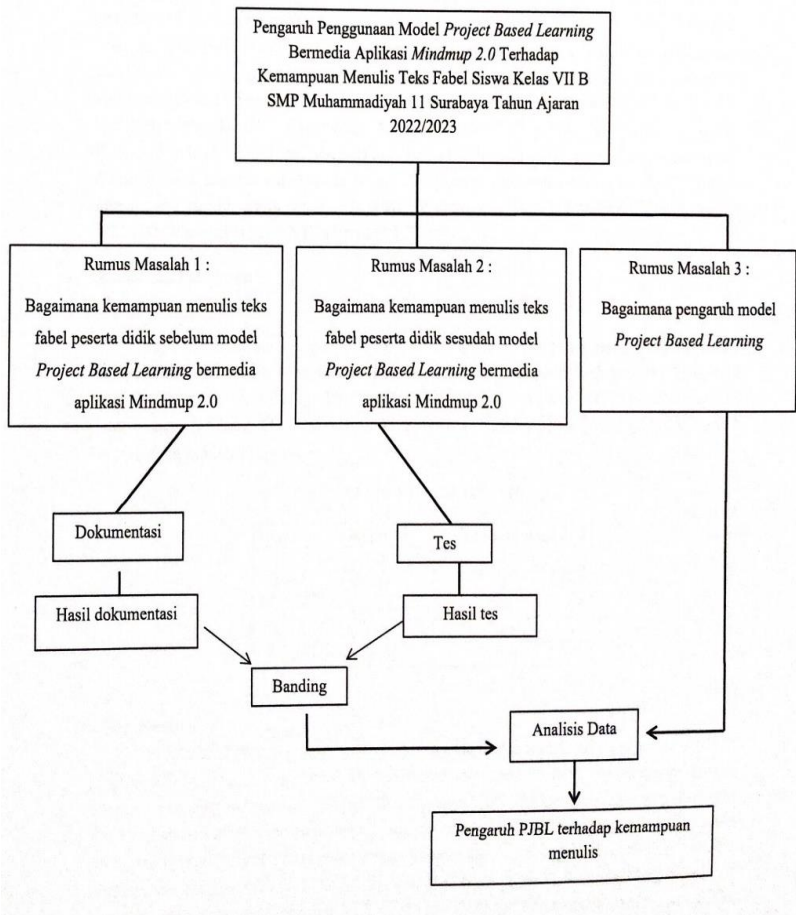
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian menghasilkan informasi atau data diolah berdasarkan angka-angka dalam prosedur statistika kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kuantitatif fokus pada identifikasi proses data yang berlangsung ringkas, terbatas, memilah-milah permasalahan kemudian bisa diukur dan dinyatakan dalam persentase atau angka-angka (Neliwati, 2018:68). Adapun tujuan penelitian kuantitatif ini untuk menjelaskan hubungan antar dua variabel, menentukan kasualitas, menguji teori dari nilai prediktif (sebagai masalah yang muncul). Desain penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design* dalam bentuk *pre-experimental design*. Hasil perhitungan penelitian ini menggunakan SPSS versi 25 pada laptop.

Menurut Neliwati, (2018:69) terdapat beberapa situasi yang menunjukkan penelitian kuantitatif dipilih sebagai jenis penelitian:

1. Peneliti membutuhkan informasi dari populasi.
2. Peneliti bertujuan menguji hipotesis penelitian.
3. Peneliti perlu keakuratan data berdasarkan data yang diperoleh.
4. Peneliti menguji dua sampel yang berkorelasi atau bebas.
5. Peneliti menguji adanya keraguan terhadap kebenaran, teori, peristiwa dalam penelitian tersebut.
6. Peneliti ingin mengetahui pengaruh yang diimplementasikan terhadap subjek tertentu.

B. Desain Penelitian

Model *Project Based Learning* berbasis proyek digunakan dalam penelitian ini. Desain penelitian yang digunakan *pre-eksperimental design* adalah rancangan penelitian yang dilakukan pada satu kelompok atau kelas yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Peneliti hanya mengamati dan menganalisa efek dari pengaruh dengan menggunakan model *Project Based Learning* terhadap satu kelas saja.



Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan data yang diambil sebagai populasi kemudian diseleksi kembali berdasarkan pertimbangan yang telah ditentukan menjadi sampel. Sampel tersebut yang akan diteliti. Waktu penelitian berfungsi sebagai batasan waktu jalan kegiatan penelitian. Penentuan tempat penelitian dilaksanakan salah satu sekolah swasta di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, Terakreditasi A, berlokasi di Jalan Dupak Bangunsari No. 50-54, Kelurahan Dupak, Kecamatan Krembangan. Mendapatkan data penelitian ini dilaksanakan berlangsung saat jam pelajaran bahasa Indonesia sesuai jadwal sekolah tersebut. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Maret sampai dengan April tahun 2023. Subjek utama yang dipilih yaitu kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023 khususnya kelas VII B berjumlah 29 siswa.

D. Sasaran Penelitian

1. Populasi

Populasi dimaksudkan penelitian ini adalah subjek/objek yang penting diteliti sebab mempunyai karakteristik sebagai dari kualitas tertentu ditetapkan oleh

peneliti kemudian langkah dalam mengambil simpulan (Sugiyono, 2011). Peneliti pun memilih populasi peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023 sebanyak 4 kelas dengan jumlah 118 anak.

Tabel 3.1 Data Populasi Kelas VII

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-A	29
2	VII-B	29
3	VII-C	30
4	VII-D	30
Jumlah Siswa		118

2. Sampel

Pengambilan sampel penelitian skripsi ini menggunakan teknik *purposive random sampling*. Teknik *random sampling* banyak dipilih oleh peneliti lain. Tujuannya, *purposive random sampling* merupakan pengambilan suatu sampel dengan beberapa pertimbangan aspek terkait dan dipilih secara sengaja berdasar karakteristik, kriteria yang cocok, atau ciri-ciri tertentu (Fauzy, 2019:25). Berdasarkan hampir karakteristik atau kriteria yang cocok, peneliti memilih peserta didik kelas

VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya yang berjumlah 29 anak. Peneliti memilih sampel tersebut dikarenakan faktor pendidik dan peserta didik. Faktor pendidik disebabkan pembelajaran yang masih secara konvensional, yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan di rumah. Faktor peserta didik adalah nilai teks fabel masih rendah di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan masih bingung dengan struktur dan ciri-ciri teks fabel.

E. Variabel dan Definisi Operasional

Penelitian dalam judul menggunakan pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0* terhadap kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B. Penelitian ini membandingkan antar dua variabel, yaitu sebelum dan sesudah dengan rumus variabel X dan Y, dimana kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B dengan penggunaan model *Project Based Learning*. Perbandingan variabel tersebut nantinya akan dimasukkan ke dalam *software* SPSS versi 25 guna mengetahui pengaruh keberhasilan penggunaan model *Project Based Learning*.

Sehingga penelitian menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)

1. Variabel bebas (X)

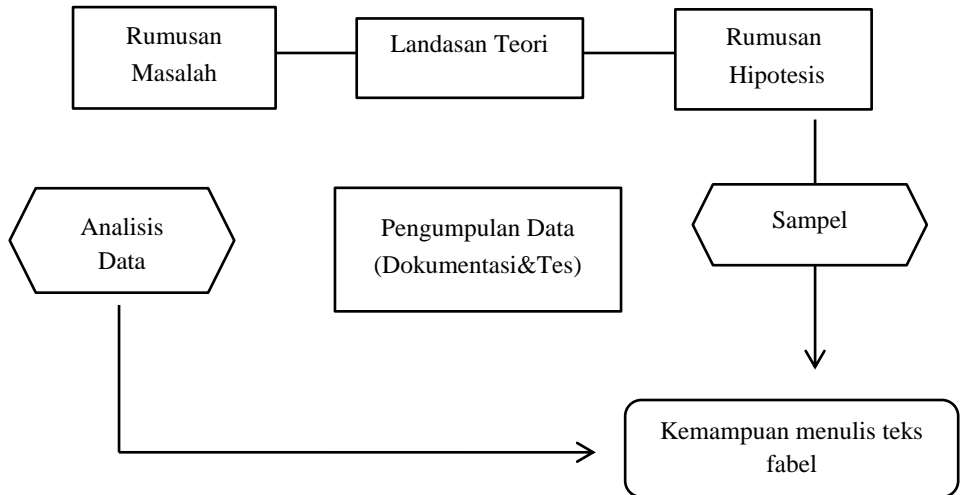
Maksud dari variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi adanya penyebab kejadian atau suatu hal yang timbul akhirnya terbentuk variabel terikat (Sugiyono, 2019). Variabel X penelitian ini adalah penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*.

2. Variabel terikat (Y)

Terdapat variabel terikat (Y) dalam penelitian adalah kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Menurut Sugiyono (2019) mengemukakan maksud variabel terikat adalah variabel yang telah dipengaruhi atau menjadi sebab/akibat, karena tercantumnya variabel bebas.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian, maka dapat dijelaskan dalam bagan berikut:



Gambar 3.2 Bagan Prosedur Penelitian

G. Teknik Pengumpulan Data

Fase terpenting suatu penelitian adalah teknik pengumpulan data. Informasi yang dijadikan objek harus jujur, yakni kebenarannya dapat dipercaya (Sundayana, 2020:19). Mendapatkan data yang valid dan benar perlu teknik pengumpulan yang tepat. Pengumpulan data

menggunakan prosedur standar dan secara sistematis untuk memperoleh data sesuai harapan. Menurut Sundayana (2020:20) menyatakan, banyak cara yang dapat ditempuh dalam mengumpulkan data di lapangan, diantaranya: 1) penelitian langsung ke lapangan terhadap subjek penelitian. Informasi kemudian dicatat dan analisis; 2) memilih sebagian atau seluruhnya dari kumpulan data yang telah dicatat sebagai sampel. Pengumpulan data dapat dibedakan dalam beberapa jenis data. Berikut beberapa teknik pengumpulan data:

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang diambil mengenai kegiatan berupa catatan, transkrip nilai, buku, video, kegiatan langsung, surat kabar, majalah, foto, lembar kerja, notulen, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2007). Peneliti memperoleh data melalui dokumentasi catatan nilai tugas dari guru Bahasa Indonesia khususnya materi teks fabel, Semester Ganjil. Peneliti mendapatkan data tersebut dengan cara menanyakan langsung kepada ibu Titania Arsianul Fitri, S.Pd selaku guru bahasa Indonesia kelas VII-B, kemudian data nilai teks fabel tersebut sebagai acuan bahwa terdapat peserta

didik mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tak hanya nilai tugas teks fabel, dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto saat pembelajaran berlangsung di kelas.

2. Tes

Tes merupakan berisi komponen pertanyaan atau latihan yang diberikan ke tiap kelompok peserta didik untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Selama pembelajaran berlangsung pengetahuan dan kemampuan tiap kelompok akan direpresentasikan dalam bentuk karya yaitu tulisan teks fabel. Uji coba tes ini pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu *pre-test* dan *post-test* yang dibagikan ke tiap masing-masing kelompok VII B. *Pretest*, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks fabel. Sedangkan *posttest*, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel setelah diberi perlakuan atau *treatment*. Peneliti membagi kelompok menjadi 9 anggota secara acak. Pembagian kelompok secara heterogen agar peserta didik yang aktif dan pasif terlibat langsung dalam diskusi belajar. Bobot

butir soal esai dan uraian juga mempengaruhi kemudahan atau kesukaran tes.

H. Instrumen Penelitian

Moleong (2000), menyatakan peneliti perlu instrumen pengumpulan data lebih mendalam pada dirinya ditujukan kepada responden dan subjek sebagai alat. Dalam proses mengumpulkan data membutuhkan dokumentasi berupa nilai tugas harian yakni teks fabel dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan lembaran tes LKPD 1 dan 2. Indera penglihatan, pendengaran dan pikiran ikut serta berproses aktif dalam berjalannya pencatatan langsung lapangan.

Instrumen penelitian tes ini mengacu pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dalam penelitian fungsi tes *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai penilaian dalam mengerjakan soal-soal yang berisi aturan yang telah ditentukan oleh guru (peneliti). Lembar kerja ini akan diberikan ke tiap kelompok peserta didik VII B secara kolaborasi menyusun teks fabel secara benar dan kelompok sudah ditetapkan oleh guru (peneliti) menjadi 9 anggota. Harapan dengan dibagi secara acak, agar peserta didik saling membantu teman yang pasif dalam belajar untuk

ikut terlibat dan menambah pengetahuan sesama teman kelompok selama proses pembelajaran *Project Based Learning* berlangsung.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Menelaah Teks Fabel

Aspek	Kriteria	Skor
Kelengkapan ciri-ciri teks fabel	Peserta didik mampu menjelaskan tema dengan tepat	10
	Peserta didik mampu menyebutkan tokoh pada teks fabel dengan tepat	10
	Peserta didik mampu menyebutkan latar tempat pada teks fabel dengan benar	10
	Peserta didik mampu menyebutkan latar waktu pada teks fabel dengan benar	10
	Peserta didik mampu menjelaskan sudut pandang pada teks fabel dengan tepat dan benar	10
	Peserta didik mampu menjelaskan amanat pada teks fabel dengan tepat dan benar	10
Kelengkapan struktur teks fabel	Peserta didik mampu menelaah dan menuliskan orientasi yang terdapat dalam teks fabel dengan lengkap dan tepat	10
	Peserta didik mampu menelaah dan menuliskan komplikasi yang terdapat dalam teks fabel dengan lengkap dan tepat	10

	Peserta didik mampu menelaah dan menuliskan resolusi yang terdapat dalam teks fabel dengan lengkap dan tepat	10
	Peserta didik mampu menelaah dan menuliskan koda yang terdapat dalam teks fabel dengan lengkap dan tepat	10
Total		100

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Teks Fabel

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal
1.	Penyajian Struktur Fabel (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda)	30
2.	Penyajian ciri-ciri teks fabel	20
3.	Pemakaian Bahasa Indonesia	15
4.	Kekuatan daya imajinasi	20
5.	Ketepatan tanda baca dan huruf kapital	15
Jumlah Skor		100

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Pada Teks Fabel

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria
1.	Penyajian struktur teks fabel (Orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda)	27-30	Sangat mahir = Peserta didik mampu menyajikan semua struktur teks fabel dengan runtut dan lengkap.
		22-26	Mahir = Peserta didik menyajikan struktur teks fabel dengan runtut namun kurang detail.
		17-21	Sudah berkembang = Peserta didik menyajikan struktur teks fabel tidak runtut namun cerita dapat dipahami.
		13-16	Mulai berkembang = Peserta didik menyajikan struktur teks fabel hanya beberapa sehingga cerita

			sulit dipahami.
2.	Penyajian ciri-ciri teks fabel	18-20	Sangat mahir = Ciri-ciri cerita fabel lengkap meliputi, tema, tokoh, alur, watak, latar, sudut pandang, dialog, dan amanat.
		14-17	Mahir = Ciri-ciri cerita fabel tidak mencakup hanya salah satu ciri teks, misal dialog antar tokoh.
		10-13	Sudah berkembang = Ciri-ciri fabel tidak mencakup dua unsur misal, tema dan sudut pandang.
		7-9	Mulai berkembang = Ciri-ciri fabel dalam teks hanya mencakup tiga unsur, misal tokoh, watak, dan dialog.

3.	Pemakaian Bahasa Indonesia	13-15	Sangat mahir = Kalimat efektif, jelas, dan dipahami oleh pembaca.
		10-12	Mahir = Kalimat efektif, sedikit bertele- tele namun dapat dipahami oleh pembaca.
		7-9	Sudah berkembang = Kalimat tidak baku, jelas namun makna tersampaikan.
		4-6	Mulai berkembang = Pemborosan kalimat, bertele- tele sehingga sulit dipahami maksudnya.
4.	Kekuatan daya imajinasi	18-20	Sangat mahir = Seluruh peserta didik mampu menuangkan daya imajinasi dalam teks sehingga cerita menarik.
		14-17	Mahir = Hanya beberapa peserta didik menuangkan daya imajinasi

			namun kurang sedikit menarik.
		10-13	Sudah berkembang = Sebagian kecil saja kelompok menuangkan daya imajinasi dan cerita kurang logis.
		7-9	Mulai berkembang = Sedikit peserta didik menuangkan daya imajinasi sehingga cerita tidak sampai akhir.
5.	Ketepatan tanda baca dan huruf kapital	13-15	Sangat mahir = Menguasai aturan penulisan, terdapat sedikit pemakaian tanda baca dan huruf kapital.
		10-12	Mahir = Kadang-kadang terjadi kesalahan tanda baca, dan penggunaan huruf kapital, tetapi tidak menyampingkan makna.

		7-9	Sudah berkembang = Sering terjadi kesalahan tanda baca yang digunakan dan penggunaan huruf kapital namun makna membingungkan
		4-6	Mulai berkembang = Tidak menguasai aturan penulisan, banyak kesalahan tanda baca dan huruf kapital namun tulisan dapat dibaca.

Hasil instrumen penelitian lain berupa dokumentasi catatan nilai tugas khususnya materi teks fabel yang didapat melalui guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, yakni bu Titania Arsianul Fitri, S.Pd. Hasil catatan nilai tugas teks fabel didapat dari metode konvensional, metode penugasan yang diterapkan oleh guru bahasa Indonesia selama proses pembelajaran dalam kelas.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif yang menguji variabel, hipotesis penelitian menghasilkan angka-angka dan deskriptif kualitatif sebagai penjelasan pembahasan hasil dari angka-angka berdasarkan SPSS versi 25. Deskriptif digunakan dalam menjelaskan hubungan antar variabel bebas X model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0* terhadap variabel terikat Y kemampuan menulis teks fabel peserta didik VII B sesuai ciri-ciri, struktur teks, dan daya imajinasi yang dianalisis. Deskriptif kualitatif untuk menjelaskan persentase hasil perbandingan *pretest* dan *post-test* terhadap kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023.

1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data digunakan untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kelas VII B. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas adalah *Shapiro-Wilk*. Pengujian normalitas data dengan *Shapiro-Wilk* dapat menggunakan SPSS versi 25. Pengujian normalitas data menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* apabila jumlah sampel <

50 sampel. Hasil dari uji ini adalah sederhana dan tidak menimbulkan berbagai persepsi.

Apabila nilai *output* pada kolom Sig. dari hasil uji SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$) maka data tersebut berdistribusi normal sebaliknya apabila nilai *output* pada kolom Sig. dari hasil uji SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$) maka data tidak berdistribusi normal.

Ho : Data berdistribusi normal

Ha: Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian hipotesis untuk menolak dan tidak menolak berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi tidak normal

Selanjutnya, setelah uji normalitas dilakukan. Data diolah menggunakan uji beda sampel yang berpasangan dengan ketentuan sebagai berikut:

- Apabila data berdistribusi normal menggunakan uji t (*Paired Sample T-test*)

- Apabila data tidak berdistribusi normal menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* (Uji non-parametrik)

2. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* adalah sebuah uji hipotesis non-parametrik statistik digunakan ketika membandingkan dua sampel berpasangan berhubungan untuk mengetahui perbedaan diantara sampel berpasangan tersebut.

Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* digunakan untuk menganalisa hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah terdapat perbedaan atau tidak. Uji berikut merupakan alternatif pengganti dari uji *Paired Sampel T-test*, apabila data tidak berdistribusi normal. Pembuktian model *Project Based Learning* ini menggunakan analisis statistik dengan pengujian *Wilcoxon* menggunakan program SPSS versi 25.

Cara memasukkan data dalam SPSS dengan menggunakan uji *Wilcoxon Test* sebagai berikut:

1. Langkah pertama buka program SPSS, kemudian klik “**Variable View**”.

2. Setelah penamaan variabel dibuat, langkah selanjutnya masukkan data dengan klik “**Data View**”.
3. Langkah selanjutnya, klik menu **Analyze** lalu pilih **Nonparametric-Test** kemudian pilih **Legacy Dialogs**, lalu pilih **2 Related Sample**.
4. Setelah itu akan muncul kotak dialog **Two Related Sample Test**, selanjutnya masukkan variabel *Pre-test (Pre)* dan *Post-test (post)* pindahkan ke kotak **Test Pairs** secara bersamaan. Kemudian bagian **Test Type** beri centang () pada pilihan **Wilcoxon**, lalu klik **Ok**.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon Signed Test* adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai *Asym. Sig 2 tailed* $< 0,05$, maka terdapat pengaruh perbedaan rata-rata.
- 2) Apabila nilai *Asym. Sig 2 tailed* $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh perbedaan rata-rata.

3. Uji *N-Gain Score*

Uji gain ternormalisasi (*N-Gain*) dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan suatu model pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) terhadap

kemampuan hasil menulis teks fabel setelah diberikan perlakuan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0*. Hasil *N-Gain Score* diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh peserta didik kelas VII B dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Perumusan menghitung uji *N-Gain Score* sebagai berikut :

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori perolehan nilai *N-Gain Score* ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain Score* disajikan pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Kategori Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya pada kelas VII Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada satu sampel yakni, kelas VII-B yang berjumlah 29 siswa terdiri dari 13 perempuan dan 16 laki-laki. Proses penelitian awal observasi sampai dengan uji coba dilaksanakan pada bulan Maret sampai bulan April tahun 2023. Sumber data awal dari catatan nilai guru mengenai tugas teks fabel pada Semester Ganjil. Bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum melakukan penelitian. Proses pembelajaran diawali dengan melakukan tes awal (*pretest*). Hasil *pretest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik mengenai teks fabel sebelum dilaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0. Selanjutnya, setelah *pretest* dilaksanakan, tahap berikutnya melaksanakan pembelajaran secara kolaborasi atau *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 pada kelas VII-B. Setelah pembelajaran

dilaksanakan barulah mendapatkan tes akhir (*post-test*) pada kelas VII-B. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada kemampuan menulis teks fabel.

Data berikut merupakan data awal *pretest* siswa kelas VII B tentang teks fabel dari soal uraian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Data ini berupa nilai hasil pembelajaran dengan metode konvensional sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4.1 Daftar Hasil *Pretest* Teks Fabel Kelas VII-B

No	Nama	Nilai
1	Abel Alzena	70
2	Adinda Eka Putri	70
3	Adinda Valencia	68
4	Amelia Christy	70
5	Andre Saktiawan	75
6	Annisa Raisya	70
7	Audrey Frananda	72
8	Bamarda	68
9	Fahmi Alaudin	62
10	Farah Ghina	73
11	Fauzan Ridho	80
12	Galuh Budi	73
13	Ghina Qanita	71

14	Jaya Laksamana	82
15	Keisya Meilani	82
16	Keyla Adhania	65
17	Mochamad Arsyad	75
18	Muhammad Alvaro	72
19	Muhammad Dika	82
20	Muhammad Fachrizal	80
21	Muhammad Fikri	72
22	Muhammad Iqbal Fitradiansyah	63
23	Muhammad Iqbal Reyhan	70
24	Muhammad Nouval	68
25	Muhammad Syahril	62
26	Muhammad Yofa	75
27	Nayla Zahra	81
28	Rossaura Dinda	70
29	Salsabillah Metha	73
Rata-rata		72,21

Berdasarkan daftar hasil *pretest* teks fabel tersebut pada tabel 4.1, terdapat peserta didik VII B yang masih memiliki nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut menjadi perhatian bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel. Solusi tepat adalah menggunakan

model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0.

Data berikut ini merupakan data *post-test* siswa kelas VII B setelah diberi perlakuan atau *treatment* dengan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0. Soal *post-test* berbentuk esai. Pengelolaan data kuantitatif menggunakan SPSS versi 25.0.

Tabel 4.2 Daftar Hasil *Post-test* Teks Fabel Kelas VII B

No	Nama	Nilai
1	Abel Alzena	80
2	Adinda Eka Putri	81
3	Adinda Valencia	81
4	Amelia Christy	92
5	Andre Saktiawan	83
6	Annisa Raisya	92
7	Audrey Frananda	78
8	Bamarda	90
9	Fahmi Alaudin	80
10	Farah Ghina	71
11	Fauzan Ridho	75
12	Galuh Budi	71
13	Ghina Qanita	81
14	Jaya Laksamana	83
15	Keisya Meilani	84
16	Keyla Adhania	75
17	Mochamad Arsyad	84

18	Muhammad Alvaro	80
19	Muhammad Dika	81
20	Muhammad Fachrizal	75
21	Muhammad Fikri	80
22	Muhammad Iqbal Fitradiansyah	71
23	Muhammad Iqbal Reyhan	80
24	Muhammad Nouval	82
25	Muhammad Syahril	71
26	Muhammad Yofa	82
27	Nayla Zahra	83
28	Rossaura Dinda	84
29	Salsabillah Metha	71
Rata-rata		79,31

Berdasarkan data hasil *post-test* teks fabel tersebut pada tabel 4.2, terdapat perubahan nilai dalam kemampuan siswa dalam menulis teks fabel setelah menggunakan pembelajaran model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0. Nilai rata-rata *post-test* adalah 79,31.

Tabel 4.3 Perbandingan Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Teks Fabel Kelas VII B

Descriptive Statistics

Hasil Pretest	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil Pretest	29	62	82	72,21	5,796	33,599
Hasil Posttest	29	71	92	79,31	5,929	35,150
Valid N (listwise)	29					

Tabel 4.3 diperoleh perbandingan nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis teks fabel dari Lembar Kerja Peserta Didik 1 dan 2 siswa VII-B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya yang berjumlah 29 peserta didik, mendapatkan nilai maksimum untuk *pre-test* 82 dan *post-test* 92, kemudian nilai minimum untuk *pre-test* 62 dan *post-test* 71. Rata-rata (*mean*) *pre-test* adalah 72,21 dengan simpangan baku (*standard deviation*) 5,796 dan varians (*variance*) adalah 33,599. Sedangkan rata-rata (*mean*) untuk *post-test* adalah 79,31 dengan simpangan baku (*standard deviation*) 5,929 dan varians (*variance*) adalah 35,150. Jadi, diketahui bahwa rata-rata dan

maksimum nilai *post-test* lebih tinggi dari pada rata-rata dan maksimum nilai *pre-test*.

B. Analisis Data

1. Analisis data uji normalitas

Pengujian normalitas data pada nilai *pre-test* dan *post-test* yang dimasukkan ke *software* SPSS versi 25 untuk pengolahan data. Uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas data menggunakan tabel *Shapiro Wilk*, karena alasan peneliti menggunakan uji tersebut data yang diambil kurang dari 30 anak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel *Test of Normality Shapiro Wilk* dalam bentuk tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data
Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data pre-test	,135	29	,187	,937	29	,082
Data post-test	,172	29	,028	,917	29	,025

Apabila nilai *output* pada kolom Sig. dari hasil uji SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$) maka data

tersebut berdistribusi normal, sebaliknya apabila nilai *output* pada kolom Sig. dari hasil uji SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$) maka data tidak berdistribusi normal.

Ho : Data berdistribusi normal

Ha: Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian hipotesis untuk menolak dan tidak menolak berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi tidak normal

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) yang terpacu pada uji *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi *pre-test* adalah 0,082 sedangkan nilai signifikansi *post-test* adalah 0,025.

Dalam rumus uji hipotesis, apabila taraf signifikansi lebih besar ($p > 0,05$) maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila taraf signifikansi lebih kecil ($p < 0,05$) maka data tidak berdistribusi normal. Hasil

normalitas data *pretest* 0,082 jadi ($0,082 > 0,05$) menunjukkan distribusi normal, sedangkan hasil normalitas data *post-test* 0,025 jadi ($0,025 < 0,05$) menunjukkan tidak berdistribusi normal.

Hasil normalitas *post-test* tidak berdistribusi normal disebabkan penyebaran data lebih condong ke kanan, artinya hasil nilai data dikategorikan sedang ke tinggi. Maka perlunya uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak terhadap hasil kemampuan siswa dalam menulis teks fabel.

2. Analisis statistik uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Berdasarkan hasil normalitas data *post-test* tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji *Wilcoxon Test*. Uji *Wilcoxon Test* ini alternatif dari pengganti uji *Paired Sample T-test*. Uji *Wilcoxon* merupakan bagian dari metode statistik *non-parametrik*. Hasil perhitungan kuantitatif dari uji *Wilcoxon* menggunakan *software SPSS* versi 25 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil post-test – Hasil pre-test	Negative Ranks	6 ^a	5,58	33,50
	Positive Ranks	23 ^b	17,46	401,50
	Ties	0 ^c		
	Total	29		

- a. Hasil post-test < Hasil pre-test
- b. Hasil post-test > Hasil pre-test
- c. Hasil post-test = Hasil pre-test

Test Statistics^a

	Hasil post-test – Hasil pre-test
Z	-3,984 ^b
Asymp. Sig (2-tailed)	,000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji *Wilcoxon Test* pada tabel “*Ranks*” dapat diketahui :

1. *Negative Rank* atau selisih (negatif) antara hasil kemampuan menulis untuk *pre-test* dan *post-test* siswa VII B adalah 6 yang artinya mengalami penurunan 6 nilai dengan *Mean Rank* dan *Sum of Ranks* sebesar 33,50.

2. *Positive Ranks* atau selisih (positif) antara hasil kemampuan untuk *pre-test* dan *post-test* siswa VII B. Terdapat 23 data positif (N) yang artinya ke 23 siswa mengalami peningkatan hasil belajar menulis dari nilai *pretest* ke nilai *post-test* dengan *Mean Rank* atau peningkatan rata-rata sebesar 17,46. Sedangkan *Sum of Ranks* sebesar 401,50.

3. *Ties* adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *ties* 0 menunjukkan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test* terhadap nilai hasil kemampuan menulis siswa kelas VII B.

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji *Wilcoxon Test* pada tabel “*Test Statistics*” dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig* 0,000 lebih kecil dari pada 0,05. Nilai (*Asymp. Sig* $0,000 < 0,05$)

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon Signed Test* adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai Asym. Sig 2 tailed $< 0,05$, maka terdapat pengaruh perbedaan rata-rata.
- 2) Apabila nilai Asym. Sig 2 tailed $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh perbedaan rata-rata.

Artinya, ($0,000 < 0,05$) adalah hipotesis diterima menunjukkan terdapat perbedaan atau pengaruh rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Jadi, pengaruh model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0* cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B materi teks fabel.

3. Analisis statistik Uji *N-Gain Score*

Uji N-Gain Score bertujuan untuk mengetahui penggunaan suatu model pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian *one group pre-test post-test design*. Uji *N-Gain Score* dilakukan menggunakan SPSS versi 25 sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji N-Gain Pretest dan Posttest Teks Fabel
Kelas VII B**

Kelas	Pre	Pos	Post_Kurang Pre	Skorideal_kurang Pre	Ngain_score	Kriteria
1	70	80	10,00	30,00	0,33	Sedang
1	70	81	11,00	30,00	0,37	Sedang
1	68	81	13,00	32,00	0,41	Sedang
1	70	92	22,00	30,00	0,73	Tinggi
1	75	83	8,00	25,00	0,32	Sedang
1	70	92	22,00	30,00	0,73	Tinggi
1	72	78	6,00	28,00	0,21	Rendah
1	68	90	22,00	32,00	0,70	Tinggi
1	62	80	18,00	38,00	0,47	Sedang
1	73	71	-2,00	27,00	-0,07	Rendah
1	80	75	-5,00	20,00	-0,25	Rendah
1	73	71	-2,00	27,00	-0,07	Rendah
1	71	81	10,00	29,00	0,34	Sedang
1	82	83	1,00	18,00	0,06	Rendah
1	82	84	2,00	18,00	0,11	Rendah
1	65	75	10,00	35,00	0,30	Sedang
1	75	84	9,00	25,00	0,30	Sedang
1	72	80	8,00	28,00	0,30	Sedang
1	82	81	-1,00	18,00	-0,06	Rendah
1	80	75	-5,00	20,00	-0,25	Rendah
1	72	80	8,00	28,00	0,30	Sedang
1	63	71	8,00	37,00	0,22	Rendah
1	70	80	10,00	30,00	0,33	Sedang
1	68	82	14,00	32,00	0,44	Sedang
1	62	71	9,00	38,00	0,24	Rendah

1	75	82	7,00	25,00	0,30	Sedang
1	81	83	2,00	19,00	0,11	Rendah
1	70	84	14,00	30,00	0,47	Sedang
1	73	71	-2,00	27,00	-0,07	Rendah

Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain Score* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Kategori Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N Gain Score pre-test* dan *post-test* pada tabel 4.6 menunjukkan nilai 3 siswa memperoleh kategori tinggi, 14 siswa memperoleh kategori sedang, dan 12 siswa memperoleh kategori rendah. Hal itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 cukup efektif dalam pembelajaran kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan pembelajaran model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 cukup efektif dan berpengaruh. Model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 dalam pembelajaran kelas VII-B dapat membantu keaktifan peserta didik dan proses pembelajaran menarik sehingga peserta didik dapat bebas bertanya jawab dan menuangkan ide. *Project Based Learning* juga membantu peserta didik secara kolaborasi antar teman saling diskusi, mengemukakan pendapat, menemukan solusi ketika diberi pokok permasalahan mengenai menulis teks fabel.

1. Kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya sebelum penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup* 2.0.

Kemampuan menulis teks fabel peserta didik sebelum penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 masih kurang paham. Terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Masalah yang dialami oleh peserta didik kelas VII-B dalam menulis teks fabel antara lain kesulitan memahami struktur, ciri-ciri teks, kurang literasi, kurang percaya pada kemampuan diri, takut salah, dan takut dikritik sehingga peserta didik dengan kegiatan menulis membingungkan dan membosankan. Penggunaan metode konvensional, seperti metode ceramah, penugasan dalam kelas oleh pendidik dan terbatas media pembelajaran membuat peserta didik rame, jenuh, bosan, dan sering keluar kelas ijin toilet.

Kurangnya pengetahuan mengenai teks fabel menimbulkan peserta didik kesulitan dalam menulis teks fabel secara urut. Daya imajinasi peserta didik VII-B sebelum pembelajaran *Project Based Learning* belum berkembang. Peserta didik pun juga belum paham pengertian dari struktur dan ciri-ciri teks fabel.

Peserta didik VII-B mengerjakan soal *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui hasil belajar sebelum mendapat perlakuan *Project Based Learning*. Hasil rata-rata nilai *pre-test* diperoleh 72,21 dengan nilai minimum 62 menunjukkan bahwa nilai belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan hasil

normalitas data *pretest* 0,082 jadi ($0,082 > 0,05$) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Jawaban pada soal *pre-test* masih ada kekurangan terletak pada kurang lengkap penyajian ciri-ciri, dan stuktur teks fabel sehingga kurang tepat. Hal lain juga dipengaruhi oleh peserta didik kurang motivasi untuk belajar berbagai model pembelajaran.

Hasil penelitian relevan dengan artikel oleh Yasnur Asri&Erika Wulandari (2020:62) yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Padang” menunjukkan bahwa hasil penelitian pertama, siswa yang memperoleh nilai dengan kualifikasi baik sekali (BS) berjumlah 1 orang (3,13%). Kedua, siswa yang memperoleh kualifikasi lebih dari cukup (LdC) berjumlah 12 orang (37,50%). Ketiga, siswa yang memperoleh kualifikasi cukup (C) berjumlah 11 orang (34,38%). Keempat, siswa yang memperoleh kualifikasi hampir cukup (HC) berjumlah 4 orang (12,50%). Kelima, siswa yang memperoleh kualifikasi kurang (K) berjumlah 4 orang (12,50%). Nilai rata-rata keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Negeri 20 Padang sebelum menggunakan model *project*

based learning berbantuan media gambar berseri adalah 62,76 dengan kualifikasi Cukup (C) karena berada pada rentang 56-65% pada skala 10. Hal ini disebabkan siswa masih belum mampu menuangkan idenya ke dalam kertas, siswa juga belum paham tentang teks prosedur, dan siswa kurang mendapatkan latihan menulis saat proses belajar.

Sependapat juga dengan hasil penelitian artikel relevan oleh Solikah (2020:5) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizziz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020” menunjukkan bahwa hasil belajar awal kelas eksperimen mendapatkan jumlah hasil belajar dengan nilai sebesar 2212 dengan nilai rata-rata 79,00, sedangkan kelas kontrol mendapatkan jumlah nilai sebesar 2118 dengan nilai rata-rata 75,64. Nilai tersebut apabila disesuaikan dengan ttabel pada taraf signfikasi 0,05 dengan db=50 (karena db 54 tidak ada sehingga menggunakan db yang paling mendekati) diperoleh nilai ttabel sebesar 2,01. Data dikatakan signifikan apabila perhitungan nilai thitung lebih besar daripada ttabel, Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai thitung lebih kecil daripada ttabel atau 1,97, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat

perbedaan yang signifikan pada nilai tes awal kelas eksperimen dan kontrol.

2. Kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya sesudah penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0*.

Kemampuan menulis teks fabel peserta didik sesudah mendapat perlakuan hasil *post-test* meningkat. Peserta didik setelah mendapat perlakuan pembelajaran di kelas, yaitu model *Project Based Learning* dengan media pembelajaran aplikasi *mindmup 2.0*. Setelah mendapat perlakuan tersebut dibuktikan dengan hasil *post-test* dengan nilai maksimum 92, nilai tersebut peningkatan dari hasil *pre-test*. Hasil *post-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,31.

Perbedaan nilai maksimum antara *pre-test* dengan *post-test* sebesar 10, itulah yang menunjukkan adanya perbedaan cukup signifikan menggambarkan setelah perlakuan model *Project Based Learning* yang membuat proses pembelajaran lebih menarik, peserta didik dapat diskusi belajar, membantu peserta didik yang pasif dan guna media pembelajaran aplikasi *mindmup 2.0* sebagai

solusi keberhasilan belajar menulis teks fabel peserta didik VII-B. Kemudian hasil normalitas data untuk *post-test* 0,025 ($0,025 < 0,05$) menunjukkan tidak berdistribusi normal. Mengatasi distribusi tidak normal, maka dilakukan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak model pembelajaran *Project Based Learning* bermedia aplikasi *minmdup 2.0* terhadap menulis teks fabel. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* sebagai alternatif pengganti uji *Paired Sample T-Test* mengetahui adanya perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan.

Hasil penelitian relevan dengan artikel oleh Yasnur Asri&Erika Wulandari (2020:63) yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Padang” menunjukkan bahwa hasil penelitian nilai rata-rata keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Negeri 20 Padang sesudah menggunakan model *project based learning* berbantuan media gambar berseri adalah 78,52 dengan kualifikasi Baik (B) karena berada pada rentang 76%-85% pada skala 10. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran menulis teks prosedur, siswa sebelumnya diberi latihan

menulis teks prosedur dengan model *project based learning* berbantuan media gambar berseri.

Sependapat dengan hasil penelitian artikel relevan oleh Solikah (2020:6) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizziz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020” menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kelas eksperimen mendapatkan jumlah nilai sebesar 2620 dengan nilai rata-rata 93,57, sedangkan kelas kontrol mendapatkan jumlah nilai sebesar 2506 dengan nilai rata-rata 89,50. Nilai tersebut apabila disesuaikan dengan ttabel pada taraf signfikasi 5% dengan $db=50$ (karena db 54 tidak ada sehingga menggunakan db yang paling mendekati) diperoleh nilai ttabel sebesar 2,01. Data dikatakan signifikan apabila perhitungan nilai thitung lebih besar daripada ttabel, Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa $4,04 > 2,01$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai tes akhir kelas eksperimen dan kontrol.

3. Pengaruh model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *Mindmup 2.0* dalam pembelajaran menulis teks fabel peserta didik kelas VII B di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya.

Bukti pengaruh model *Project Based Learning* disajikan pada tabel 4.5 hasil analisis data statistik uji *Wilcoxon Signed Test* dengan (Asymp.Sig.2 tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_a diterima, terdapat perbedaan nilai rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal dalam bentuk uraian dan esai dengan memperoleh nilai maksimum diperoleh 92. Pengolahan data kuantitatif menggunakan *software* SPSS versi 25. Hasil analisis data penelitian, meliputi pengujian normalitas mengacu pada *Shapiro Wilk*, pengujian *Wilcoxon Signed Test* dan pengujian *N-Gain Score*.

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas *Shapiro Wilk* digunakan untuk < 50 sampel. Berdasarkan uji *Shapiro Wilk*, disimpulkan bahwa data *pre-test* diperoleh nilai signifikansi adalah 0,082 sedangkan nilai signifikansi *post-test* adalah 0,025. Dalam rumus uji hipotesis, apabila nilai signifikansi $> \alpha$ 0,05 maka H_a diterima. Artinya, nilai signifikansi *pretest* diperoleh 0,082 $> 0,05$ menunjukkan berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi *post-test* diperoleh $0,025 < 0,05$ menunjukkan tidak berdistribusi normal.

Adanya pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya berdasarkan dari hasil uji *Wilcoxon Signed Test*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Test* disajikan pada tabel 4.5 menunjukkan sebagai berikut:

Hasil uji *Wilcoxon Test* pada tabel “*Test Statistics*” dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig 0,000 lebih kecil dari pada 0,05. Nilai (Asymp. Sig 0,000 < 0,05). Artinya, (0,000 < 0,05) adalah hipotesis diterima menunjukkan ada perbedaan atau pengaruh rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Jadi, model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 memberikan pengaruh terhadap hasil kemampuan menulis siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N Gain Score pre-test* dan *post-test* pada tabel 4.6 bertujuan untuk mengetahui penggunaan suatu model pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian *one group pre-test post-test design*. Hasil menunjukkan sebanyak 3 siswa mendapat kategori nilai tinggi, 14 siswa mendapat kategori nilai sedang, dan 12 siswa mendapat kategori nilai

rendah. Hal itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 cukup efektif dalam pembelajaran kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Penggunaan *model Project Based Learning* membuktikan bahwa suasana pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dalam memecahkan masalah, mengasah kreativitas, mengasah berpikir kritis, peserta didik lebih aktif, belajar mengambil informasi sesama teman dan tentunya didukung dengan media pembelajaran aplikasi *minmdup* 2.0.

Senada dengan hasil penelitian relevan artikel oleh Yasnur Asri&Erika Wulandari (2020:64) mengenai pengaruh penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Padang menunjukkan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t. Berdasarkan uji-t disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima pada taraf signifikan 95% dan $dk = (n-1)$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,25 > 1,70$). Dengan kata lain, terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP

Negeri 20 Padang. Hal tersebut juga terlihat dari rata-rata sesudah menggunakan model *project based learning* berbantuan media gambar berseri (78,52) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata sebelum menggunakan model *project based learning* berbantuan media gambar berseri (62,76).

Hasil penelitian relevan dengan artikel oleh Solikah (2020:6) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizziz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020” menunjukkan aspek mengetahui tujuan pembelajaran, manfaat materi dalam kehidupan, dan media pembelajaran yang digunakan menjadi beberapa faktor yang memengaruhi perubahan motivasi siswa dalam pembelajaran. Serta pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil *pre-test* yang dilakukan terhadap kemampuan menulis teks fabel sebelum menggunakan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0, peserta didik VII B memperoleh nilai rata-rata (*mean*) 72,21 dengan nilai minimum 62.

2. Hasil *post-test* yang dilakukan terhadap kemampuan menulis teks fabel sesudah menggunakan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0, peserta didik VII B memperoleh nilai rata-rata (*mean*) 79,31 dengan nilai maksimum 92 termasuk kategori nilai di atas

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

3. Penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya dapat dibuktikan dari hasil uji *Wilcoxon Signed Test* dan uji *N-Gain Score*.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Test* menunjukkan diketahui bahwa nilai Asymp. Sig 0,000 lebih kecil dari pada 0,05. Nilai (Asymp. Sig 0,000 < 0,05). Artinya, (0,000 < 0,05) adalah hipotesis diterima menunjukkan ada perbedaan atau pengaruh rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Jadi, model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 memberikan pengaruh terhadap hasil kemampuan menulis siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023.

Simpulan penelitian ini adalah model *Project Based Learning* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B materi teks fabel. *Project Based Learning* juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran selain pelajaran Bahasa Indonesia. Aktivitas peserta didik ikut serta berproses pembelajaran dalam memecahkan masalah meningkatkan cara berpikir, terampil komunikasi, dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki tiap peserta didik. Guna media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan kondisi peserta didik dapat menumbuhkan semangat belajar dan menumbuhkan keingintahuan besar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan *Mindmup 2.0* yang bercabang-cabang berisi materi disertai warna-warni. Aplikasi *mindmup 2.0* jarang sekali digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, cara mengaplikasikannya cukup mudah dilakukan. Aplikasi *mindmup 2.0* ini cukup privasi sehingga hanya satu user saja yang merubah dan mengolah materi. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik

dalam menggali pemahaman materi yang telah diajarkan dan berpikir kritis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru menerapkan model *Project Based Learning* pada proses pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif, kritis, dan berbagi ilmu. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis sehingga dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik yang menyenangkan.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan bagi sekolah adalah memperbaiki sarana dan prasarana, kegiatan pembelajaran dengan variasi metode pembelajaran apapun yang diterapkan dalam kelas sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan permasalahan yang dihadapi guru dapat diatasi bersama.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti lain diharapkan terus mengembangkan penelitian selanjutnya dengan metode dan media pembelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik dan bermutu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Abdulloh, Ridwan Sani. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ampera, Taufik. (2010). *Pengajaran Sastra Teknik Mengajar Sastra Anak Berbasis Aktivitas*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aripin, A. . A. (2018). *Peningkatan Keterampilan Menyusun Fabel dengan Pendekatan Sainifik melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Boneka Tangan Pada Peserta Didik Kelas VII B SMP 36 Semarang tahun ajaran 2017/2018*.
- Burhan, Nurgiyantoro. (2001). *Menulis Secara Populer*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Buzan, Tony, (2013). *Mind Map: Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fauzy, A. (2019). Metode Sampling. In *Universitas Terbuka* (Issue 1).
<http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>

- Giilbahar, Yasemin dan Hasan Tinmaz. (2006). Implementing Project Based Learning and E-Portofolio Assesment In an Undergraduate Course. *Journal of Research on Technology in Education*. Volume 38 Number 3. Page 309-327.
- Hajriyah, H. B. (2020). Pengaruh Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *MOMENTUM: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 9(1)(November), 42–62.
- Han, S., Capraro, R. & Capraro, M. M. (2014). How Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Project-Based Learning (PJBL) Affects High, Middle, and Low Achievers Differently: The Impact of Student Factors on Achievement. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 13, 1089-1113.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. (2000). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Neliwati. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek). In CV. Widya Puspita (Issue 57). [http://repository.uinsu.ac.id/8959/1/BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8959/1/BUKU_METODOLOGI_PENELITIAN_KUANTITATIF.pdf)
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purnomo, Halim dan Ilyas, Y. (2019). *Tutorial Pembelajaran*.
- Semi, M. Atar. (1990). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.

- Semi, M. Atar. (2003). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- SETYAWATI, I. A. (2022). Penggunaan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Atau Legenda. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 12–19. <https://doi.org/10.51878/language.v2i1.965>
- Sholekhah, S., Sujinah, & Ngatma'in. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Metode Field Trip Siswa Kelas Iv Mi Misbahul Adhim Pandean. *Mi Isbahul Adhim Pandean*, 9(1), 1–12.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno. (2008). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Wena, Made. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wulandari, E., & Asri, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smp Negeri 20 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 59. <https://doi.org/10.24036/108264-019883>
- Yuniarti, D. W . (2016). Mind Map Kolaboratif Memanfaatkan Groupware Berbasis Cloud Storage Wenty Dwi Yuniarti Jurusan Fisika Fakultas Saintek UIN Walisongo Semarang. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 97-117.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Nilai Tugas Teks Fabel Kelas VII B dari Guru Bahasa Indonesia

No	Nama	Nilai
1	Abel Alzena	55
2	Adinda Eka Putri	40
3	Adinda Valencia	82
4	Amelia Christy	90
5	Andre Saktiawan	82
6	Annisa Raisya	58
7	Audrey Franda	82
8	Bamarda	50
9	Fahmi Alaudin	82
10	Farah Ghina	85
11	Fauzan Ridho	78
12	Galuh Budi	85
13	Ghina Qanita	90
14	Jaya Laksamana	90
15	Keisya Meilani	76
16	Keyla Adhania	49
17	Mochamad Arsyad	55
18	Muhammad Alvaro	40
19	Muhammad Dika	88
20	Muhammad Fachrizal	88
21	Muhammad Fikri	81
22	Muhammad Iqbal Fitriadiansyah	61

23	Muhammad Iqbal Reyhan	90
24	Muhammad Nouval	58
25	Muhammad Syahril	52
26	Muhammad Yofa	46
27	Nayla Zahra	84
28	Rossaura Dinda	67
29	Salsabillah Metha	49

Lampiran 2

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

Bagian I. Identitas dan Informasi mengenai Modul

Nama Penyusun/Institusi/Tahun	Venny Permata Sari/Universitas Muhammadiyah Surabaya/2022
Jenjang Sekolah	SMP
Kelas / Fase	VII / D
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Tempat Sekolah	SMP Muhammadiyah 11 Surabaya
Topik	Kemampuan menulis teks fabel
Kata Kunci	Ciri-ciri dan struktur dalam teks fabel
Kompetensi Awal	Peserta didik mengetahui pengertian teks fabel, ciri-ciri, dan struktur teks fabel menurut pemahaman mereka.
Alokasi Waktu (menit)	6 x 40 menit
Jumlah Pertemuan (JP)	3 kali pertemuan (6 JP)
Moda Pembelajaran	Tatap muka (luring)
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning</i>
Sarana dan Prasarana	Laptop, <i>LCD projector</i> , kamera HP, aplikasi <i>mindmup 2.0</i> materi teks fabel, <i>google chrome</i> , LKPD 1 dan 2.
Target Peserta Didik	Reguler/tipikal
Jumlah Peserta Didik	29
Karakteristik Peserta Didik	Peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama akan diajak untuk menyimak media aplikasi <i>mindmup 2.0</i> tentang teks fabel

	secara saksama dan mampu membuat cerita fabel yang indah dan menarik. Peserta didik mampu membuat cerita fabel secara berkelompok (3-4 orang) dengan kritis dan kreatif.
Referensi Lain	<ul style="list-style-type: none"> • Buku-buku cerita teks fabel atau bila perlu akses internet untuk menggali informasi • Mindmup 2.0

Gambaran Umum Modul (rasionalisasi, urutan materi pembelajaran, rencana asesmen):

<p>Rasionalisasi</p> <p>Kegiatan ini peserta didik akan melakukan suatu proyek. Projeknya adalah membuat teks cerita fabel secara berkelompok 3-4 orang dengan memperhatikan ciri-ciri, struktur teks fabel dengan penguasaan daya imajinasi masing-masing. Tiap peserta didik dapat menuangkan ide atau gagasan ke dalam cerita berupa teks fabel. Kemudian peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar seperti berikut :</p> <p>Urutan Materi Pembelajaran</p> <p>Peserta didik menyimak aplikasi mindmup 2.0 mengenai cerita teks fabel secara saksama kemudian membuat proyek cerita teks fabel.</p> <p>Rencana Asesmen</p> <p>Individu dan kelompok dalam proyek membuat cerita fabel</p>
--

<p>Jenis Asesmen Kelompok dalam presentasi Tertulis (esai)</p>

Bagian II. Langkah-langkah Pembelajaran

Topik	Kemampuan menulis teks fabel
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menyimak <i>mindmap 2.0</i> secara berkelompok agar dapat menulis teks fabel sesuai ciri-ciri dan struktur dengan tepat. ▪ Peserta didik mampu menuangkan ide, gagasan ke dalam teks fabel ▪ Peserta didik membuat cerita fabel menggunakan bahasa kiasan yang indah dan kreatif versi mereka. ▪ Peserta didik mampu menyampaikan nilai moral dan hasil teks fabel sebagai karya yang patut diapresiasi
Pemahaman Bermakna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teks fabel merupakan sebuah karangan cerita fiksi yang menggambarkan watak manusia dengan pengibaratan sebagai binatang. Cerita fabel mengandung moral, budi pekerti, dan perilaku. ▪ Ciri-ciri teks fabel merupakan fiksi, tokoh yang diperankan para binatang dapat berbicara, alur maju, watak para tokoh digambarkan seperti manusia ada yang baik dan jahat, menggunakan latar tempat alam, latar waktu, cerita sederhana, dan terdapat dialog antar tokoh. ▪ Struktur teks fabel meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda

Rencana Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya Jawab • Diskusi kelompok • Menyiapkan media mindmup 2.0
Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak-anak, apakah kalian masih ingat dengan pengertian teks fabel? ▪ Apakah kalian senang membaca cerita fabel? ▪ Apa saja judul yang pernah kalian baca?
Profil Pelajar Pancasila	<p>Kegiatan pembelajaran akan diterapkan dimensi profil pelajar pancasila sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bernalar kritis ▪ Gotong royong, dan kreatif.

Urutan Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Pertama
A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1. Guru memberi salam dan peserta didik merespon salam dari gurunya.
2. Peserta didik melakukan doa sebelum belajar (meminta ketua kelas untuk memimpin doa)
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
4. Guru memberikan motivasi belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran untuk menyimak <i>mindmup 2.0</i> terlebih dahulu sebelum membuat teks fabel.
B. Kegiatan Inti (60 menit)
1. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yakni pada pertemuan pertama ini peserta didik akan membuat proyek. Proyek tersebut adalah membuat teks fabel secara kelompok.

2. Guru mengarahkan peserta didik membuat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang dengan secara acak. Tiap kelompok dipimpin oleh ketua kelompok.
3. Guru membagikan LKPD pertama ke tiap kelompok yang telah dibentuk.
4. Peserta didik mengumpulkan LKPD pertama ke guru.
A. Menentukan Pertanyaan Mendasar
5. Fokus kegiatan pertemuan pertama ini adalah menyimak <i>mindmup 2.0</i> sebelum membuat teks fabel.
6. Peserta didik yang telah dibentuk kelompok tersebut diarahkan untuk menyimak media aplikasi <i>mindmup 2.0</i> secara saksama.
7. Guru menjelaskan <i>mindmup 2.0</i> yang terdapat materi teks fabel.
8. Tiap kelompok mengamati aplikasi <i>mindmup 2.0</i> dan proses memikirkan membuat projek teks fabel.
9. Berikut beberapa pertanyaan agar peserta didik dapat membuat cerita fabel dengan urut dan logis. Berikan kesempatan peserta didik untuk memikirkan pertanyaan yang muncul dari hasil pengamatan tersebut.
Pertanyaan Mendasar :
<ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang harus perhatikan dalam teks fabel secara runtut ? • Apakah latar tempat dan latar waktu penting dalam ciri-ciri cerita teks tabel ? • Apakah dialog antar tokoh perlu dalam sebuah cerita teks fabel ?
10. Pertemuan selanjutnya terkait membuat cerita teks fabel.
C. Kegiatan Penutup (10 menit)
1. Guru menanyakan kesan peserta didik pada pembelajaran pertama.
2. Guru memberi tugas kepada peserta didik untuk mencari dan

membaca cerita fabel dari buku atau internet.
3. Guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa pertemuan selanjutnya adalah membuat teks fabel.
4. Guru menutup pembelajaran dengan memberi salam.

Urutan Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Kedua
A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1. Guru memberi salam kepada peserta didik.
2. Peserta didik melakukan doa sebelum belajar (meminta ketua kelas untuk memimpin doa)
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
4. Guru memberikan motivasi belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan kedua ini adalah proses membuat cerita teks fabel.
B. Kegiatan Inti (60 menit)
1. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk secara berkelompok sesuai pertemuan pertama. Beranggotakan 3-4 anak.
2. Guru membagikan LKPD kedua ke tiap kelompok yang telah dibentuk.
3. Guru menjelaskan petunjuk yang tercantum LKPD dua pada peserta didik agar lebih jelas.
4. Peserta didik mulai proses memikirkan gambar yang ada di LKPD dan rangkaian cerita yang akan dimulai.
B. Mendesain Perencanaan Proyek
5. Peserta didik mulai berdiskusi menyusun rencana pembuatan

<p>proyek pemecahan masalah, meliputi pembagian tugas, menyusun berdasarkan ciri-ciri, dan struktur dalam membuat teks fabel.</p>
<p>6. Guru berkeliling ke tiap kelompok memastikan apabila ada kelompok yang kurang paham dengan petunjuk LKPD.</p>
<p>C. Menyusun Jadwal</p>
<p>7. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan mengenai jadwal pembuatan proyek agar selesai tepat waktu (mulai dari tahapan sampai pengumpulan).</p>
<p>8. Peserta didik menyetujui jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah disepakati bersama.</p>
<p>D. Memantau Kemajuan Proyek</p>
<p>9. Peserta didik berdiskusi kelompok pengerjaan proyek sesuai arahan dari guru.</p>
<p>10. Guru berkeliling untuk memantau keaktifan peserta didik selama pengerjaan proyek, memantau realisasi perkembangan proyek.</p>
<p>11. Peserta didik dapat bertanya apabila mengalami kesulitan dalam pengerjaan proyek.</p>
<p>12. LKPD dikumpulkan lagi ke guru (selaku peneliti) karena waktu pertemuan sudah habis dan akan dilanjutkan pertemuan selanjutnya.</p>
<p>C. Kegiatan Penutup (10 menit)</p>
<p>1. Guru menanyakan kesan peserta didik pada pembelajaran kali ini.</p>
<p>2. Guru menginformasikan peserta didik rencana kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah melanjutkan proyek membuat cerita teks fabel.</p>
<p>3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan memberi salam.</p>

Urutan Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Ketiga
A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1. Guru memberi salam dan peserta didik.
2. Peserta didik melakukan doa sebelum belajar (meminta ketua kelas untuk memimpin doa)
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
4. Guru memberikan motivasi semangat dan menyampaikan untuk melanjutkan LKPD membuat cerita teks fabel.
B. Kegiatan Inti (60 menit)
1. Peserta didik duduk kembali sesuai kelompok yang telah di buat pada pertemuan pertama.
2. Guru membagikan LKPD kepada tiap kelompok untuk melanjutkan pengerjaan proyek yang belum selesai.
3. Tiap kelompok berdiskusi kembali melanjutkan pengerjaan proyek agar selesai tepat waktu.
E. Menguji Hasil Proyek
4. Guru memantau keterlibatan peserta didik yang aktif dan pasif untuk saling diskusi.
5. Guru menilai berdasarkan peran peserta didik dalam diskusi kelompok dan memotivasi peserta didik yang masih pasif.
6. Guru meminta perwakilan kelompok yang sudah selesai untuk mempresentasikan hasil proyek teks fabel yang telah dikerjakan bersama.
7. Peserta didik mempersiapkan karya yang akan dipresentasikan dalam kelas.
F. Evaluasi dan Penilaian Proyek
8. Perwakilan kelompok maju untuk presentasi hasil proyek.

9. Kelompok lain mendengarkan, mengamati, dan menanggapi presentasi kelompok yang tampil.
10. Kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi presentasi yang telah dipaparkan oleh kelompok yang maju.
11. Guru menanggapi hasil diskusi terhadap proyek yang telah dibuat peserta didik.
12. Guru memberikan refleksi/penguatan simpulan terhadap hasil proyek.
C. Kegiatan Penutup (10 menit)
1. Guru memeriksa apakah semua kelompok sudah selesai dengan sempurna.
2. Guru memberi penilaian pada proses dan hasil proyek dengan menggunakan rubrik penilaian.
3. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan kompak.
4. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan memberi salam.

Refleksi Guru

1. Apakah penjelasan instruksi yang disampaikan untuk pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik?
2. Apakah semua peserta didik dapat berdiskusi dan bekerja sama dengan baik dalam proyek ini?
3. Apakah hambatan dan kendala kelompok dalam menyelesaikan tugas proyek ini?
4. Apakah mereka benar-benar fokus dalam mengerjakan proyek ini? Jika tidak, apa hambatan mereka dan apa solusi yang diberikan oleh guru.

5. Apakah Lembar Kerja Peserta Didik dapat dipahami oleh siswa?
6. Bagaimana dengan tanggapan peserta didik terhadap pembuatan proyek yang telah dilaksanakan?

Surabaya, 22 Maret 2023

Mengetahui

Peneliti



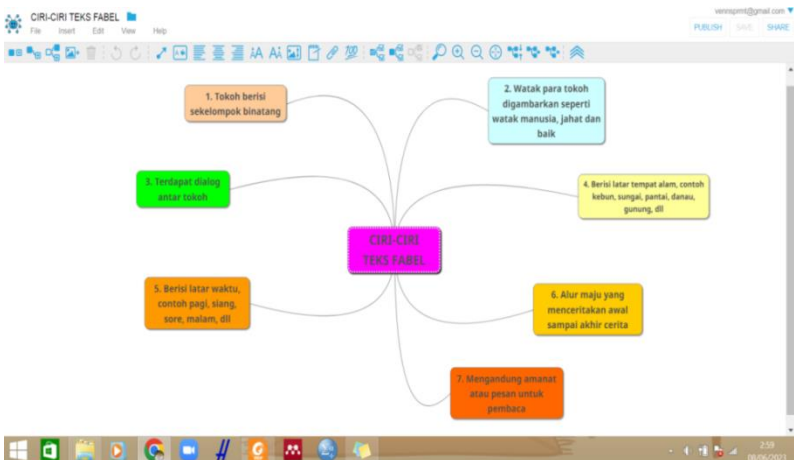
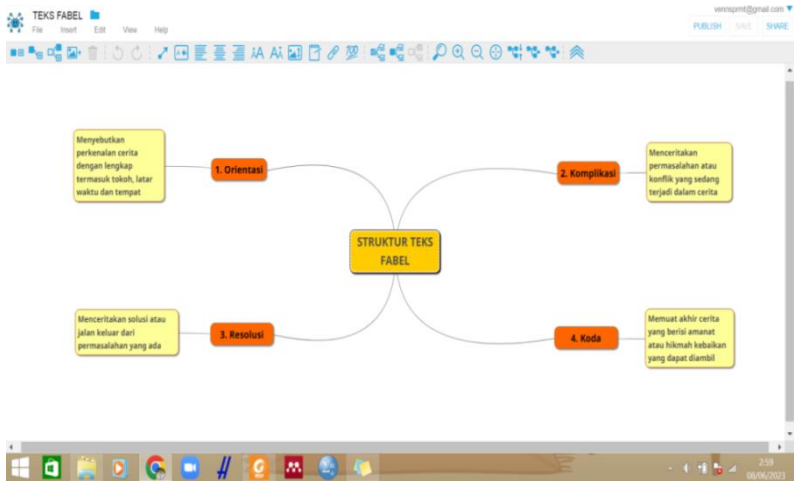
Venny Permata Sari

Guru Bahasa Indonesia

Titania Arsianul Fitri, S.Pd.

Lampiran 3

Media Pembelajaran Aplikasi *Mindmup 2.0*



Lampiran 4

Daftar Pembagian Kelompok

No	Nama Siswa	Nama Kelompok
1	Abel Alzena	Star Girls
2	Rossaura Dinda	
3	M. Iqbal Reyhan	
4	M. Alvaro Hamizan	Bakso Pedas
5	M. Fikri Maulana	
6	Audrey Franda	
7	Jaya Laksamana	Bocil Badak
8	Keisya Meilani Thalita	
9	M. Dika Alfiansyah	
10	Keyla Adhania	Transformer
11	Iqbal Fitriadiansyah	
12	Syahril Hidayatullah	
13	Adinda Eka Putri	
14	Farah Ghina	Singa Tampan
15	Galuh Budi	
16	Salsabillah Metha	
17	Amelia Christy	468
18	Annisa Raisya	
19	Bamarda	
20	Andre Saktiawan	Al-Baqarah
21	Mochamad Arsyad	
22	Yofa Kasyafur	
23	Ghina Qanita	Saturnus
24	Valencia Kirana	
25	Muhammad Nouval	
26	Fahmi Alaudin	The Boy and Girls
27	Fauzan Ridho	
28	Nayla Zahra	
29	Fachrizal Wardana	

Lampiran 5

Soal *Pretest* Peserta Didik Kelas VII B

(LKPD 1)

Nama Kelompok :

Anggota :

Bacalah teks fabel berikut ini!

BAU MULUT SANG RAJA HUTAN



Disebuah hutan, Singa adalah penguasa hutan. Semua binatang sangat menghormatinya. Ia adalah raja yang sangat pemberani, bijaksana dan perkasa. Sehingga tidak ada binatang yang berani kepadanya. Suatu hari, sang raja hutan ini mendapatkan sebuah kiriman daging dari hutan sebelah. Daging tersebut amat lezat dan raja pun melahapnya. Namun, setelah selesai makan ia merasa mulutnya sangat bau dan ternyata daging tersebut

dicampuri dengan petai. Sang raja pun terdiam di dalam rumah dan tidak ingin pergi kemana pun karena merasa malu. Namun, tidak lama kemudian ia pun mendapatkan sebuah ide dan ingin memuji seluruh rakyatnya tentang bagaimana ia memimpin selama ini. Akhirnya, ia pun memanggil tiga binatang dari hutan yaitu, kuda, kura-kura, dan katak.

“Hai katak, apakah kau tahu mengapa aku panggil kesini?” Tanya sang raja. Katak pun hanya menggelengkan kepala. “Mendekatlah. Ada hal yang ingin aku tanyakan.” Ujar sang raja. “Apakah mulutku bau?” Bisik raja kepada katak. Bau yang keluar dari mulut raja tidak dapat katak sembunyikan dan dengan jujur namun takut. “Benar sekali tuanku.” Ujar katak ketakutan.

Mendengar hal tersebut membuat sang raja sangat marah dan menganggap katak tidak sopan. Raja pun memanggil kuda dan menanyakan hal yang sama. Namun, kuda karena ketakutan menjawab tidak bau dan murkalah sang raja. Raja marah karena kuda sudah berbohong.

Akhirnya, tibalah giliran kura-kura dan memberikan pertanyaan yang sama. Kura-kura memang mencium bau yang tidak sedap dari mulut sang raja. Namun, ia sangat

bimbang jika menjawab ia dan tidak karena jawabnya pasti akan disalahkan. Tidak beberapa lama kemudian, ia mendapatkan sebuah ide. “Maaf raja, kebetulan hari ini saya sedang pilek sehingga tidak dapat mencium bau apapun.” Jawab kura-kura berbohong. Sementara, sang raja hutan hanya tertawa mendengar jawaban kura-kura dan tidak jadi memarahinya.

“Kura-kura, kamu memang sangat cerdas. Jawaban mu itu sudah lolos dari kemarahanku. Sebagai hadiahnya aku akan memberikan sayuran dari kebunku. Ambilah sepuasnya.” Ujar sang raja singa. Kura-kura pun senang mendengar jawaban sang raja dan pulang dengan membawa sayuran yang sangat banyak. Ia pun tidak lupa membagikan sayuran tersebut kepada dua temannya katak dan kuda.

Diskusikan unsur-unsur teks fabel secara kelompok. Kemudian lengkapi tabel di bawah ini!

Tema	Tokoh	Latar tempat	Latar waktu	Amanat

Menelaah Struktur Fabel

Bacalah teks fabel kemudian telaah bagian-bagiannya!

Bagian	Ciri dalam kalimat
Orientasi	
Komplikasi	
Resolusi	
Koda	

Kunci Jawaban *Pretest*

Tema	Tokoh	Latar tempat	Latar waktu	Amanat
Akal kelicikan dari si Raja Hutan	Singa, katak, kura-kura, dan kuda	Hutan, rumah, dan kebun	Pagi dan siang hari	Bijaksana dalam perkataan dan jangan pernah berbohong

Bagian	Ciri dalam kalimat
Orientasi	Tokoh: singa, katak, kura-kura, dan kuda Latar tempat: hutan, rumah, dan kebun Latar waktu: pagi dan siang hari
Komplikasi	Bau mulut sang raja hutan dari petai, kemudian raja hutan memanggil rakyatnya untuk menanyakan kondisi bau mulutnya.
Resolusi	Kura-kura menjawab berbohong terhadap raja hutan tentang kondisi mulutnya itu.
Koda	Keuntungan dari jawaban tersebut, kura-kura mendapat hadiah sayuran, senang dan bahagia hati kura-kura, katak, dan kuda.

Lampiran 6

Hasil *Pretest* Teks Fabel Siswa Kelas VII B

No	Nama	Nilai
1	Abel Alzena	70
2	Adinda Eka Putri	70
3	Adinda Valencia	68
4	Amelia Christy	70
5	Andre Saktiawan	75
6	Annisa Raisya	70
7	Audrey Franda	72
8	Bamarda	68
9	Fahmi Alaudin	62
10	Farah Ghina	73
11	Fauzan Ridho	80
12	Galuh Budi	73
13	Ghina Qanita	71
14	Jaya Laksamana	82
15	Keisya Meilani	82
16	Keyla Adhania	65
17	Mochamad Arsyad	75
18	Muhammad Alvaro	72
19	Muhammad Dika	82
20	Muhammad Fachrizal	80
21	Muhammad Fikri	72
22	Muhammad Iqbal Fitradiansyah	63
23	Muhammad Iqbal Reyhan	70
24	Muhammad Nouval	68
25	Muhammad Syahril	62
26	Muhammad Yofa	75
27	Nayla Zahra	81
28	Rossaura Dinda	70
29	Salsabillah Metha	73

Lampiran 7

Soal *Post-test* Peserta Didik Kelas VII B

(LKPD 2)

Nama Kelompok :

Nama Anggota&Absen: 1.

2.

3.

Elemen : Menulis

Capaian Pembelajaran :

- Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis dan kreatif.
- Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk teks fabel dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui model *Project Based Learning* (PJBL) dapat membuat produk dalam rangka memecahkan masalah kontekstual, diharapkan peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu, serta teliti dan kreatif.

2. Peserta didik diharapkan mampu membuat cerita teks fabel dengan memerhatikan ciri-ciri dan struktur karya mereka masing-masing.

Petunjuk

1. Buatlah judul sesuai dengan gambar yang Anda dapat!
2. Buatlah cerita teks fabel sederhana dengan kelompokmu masing-masing!
3. Sesuaikan cerita dengan yang Anda dapat!
4. Perhatikan ciri-ciri dan struktur dalam membuat teks fabel!
5. Diskusikan dengan kelompokmu agar menjadi cerita teks fabel yang runtut!

Kunci Jawaban *Post-test*

Salah satu cerita dengan gambar monyet



Seekor Monyet yang Licik

Disebuah hutan ada seekor monyet yang sedang berkeliling hutan, ditengah-tengah hutan terdapat rumah kecil yang dihuni oleh seorang kakek tua.

Pada pagi yang cerah, monyet tersebut melewati rumah kecil kakek itu, monyet melihat pohon pisang dan monyet pun berkata “wah, apa pohon pisang yang buahnya banyak ini bisa aku ambil satu untukku.” Tanpa melihat sekeliling, si monyet pun mengambil buah pisang tersebut tanpa sepengetahuan sang kakek. Saat kakek itu melihat pohon pisangnya, sang kakek tersadar bahwa buah pisangnya berkurang. Kakek tua itu marah “Siapa yang mengambil buah pisanku? Kenapa tidak izin terlebih dahulu kalau mau mengambil.” Nada sang kakek kesal.

Malam pun tiba, kakek itu memasang perangkap pada pohon pisang agar tidak ada yang mengambil buah pisang tersebut. Monyet sedang berjalan-jalan dan tak sengaja melewati rumah kakek tua tersebut, monyet ingin mengambil buah pisang lagi “bisakah aku mengambil buah pisang itu lagi?” kata monyet berfikir. Akhirnya monyet benar-benar memanjat pohon tersebut untuk mengambil

buah pisang. Saat monyet turun, ia terkena perangkap yang kakek itu buat.

Pagi harinya, sang kakek langsung mengecek pohon pisang “ohhh, ternyata kamu pelakunya.” Ucap sang kakek. Lalu monyet pun berkata “maafkan aku tuan, aku tidak akan mengulangnya lagi.”ucap monyet dengan ketakutan. “tunggu saja disini aku akan membeli bumbu sate di pasar.” Jawab kakek tua itu. Monyet pun tetap memohon “maafkan aku tuan.” Sang kakek tidak mendengarkan ucapan monyet tersebut. Monyet itupun hanya bisa diam dan menunggu.

Kemudian seekor ayam datang menghampiri monyet tersebut “kenapa kamu terkurung disini?” ucap ayam. “Aku mau dinikahkan dengan putri kakek pemilik rumah ini” jawab monyet berbohong, ayam pun langsung percaya dan mau menggantikan monyet “biar aku gantikan posisimu” “tapi aku tidak bisa keluar dari sini” ucap monyet kebingungan.” “aku bantu melepaskanmu monyet”. Jawab ayam membantu monyet.

Sang ayam pun akhirnya menggantikan posisi monyet. Kemudian kakek tua itu sudah pulang dari pasar dan kembali ke pohon pisang miliknya. Si kakek pun kaget

karena yang berada di dalam perangkap tersebut bukan monyet melainkan ayam “kenapa kau yang ada disini?” ucap kakek. Ayam pun menjawab “Aku yang akan menggantikan posisi monyet.” Lalu sang kakek pun berkata “kau mau aku jadikan sate?” ucap kakek dengan tegas. Tanpa pikir panjang kakek tersebut membuka perangkap. Ayam pun kesal dan berteriak “kurang ajar kau monyet, kau sudah membohongiku.” Monyet pun lari sambil tertawa.

Lampiran 8

Hasil *Post-test* Teks Fabel Siswa Kelas VII B

No	Nama	Nilai
1	Abel Alzena	80
2	Adinda Eka Putri	81
3	Adinda Valencia	81
4	Amelia Christy	92
5	Andre Saktiawan	83
6	Annisa Raisya	92
7	Audrey Franda	78
8	Bamarda	90
9	Fahmi Alaudin	80
10	Farah Ghina	71
11	Fauzan Ridho	75
12	Galuh Budi	71
13	Ghina Qanita	81
14	Jaya Laksamana	83
15	Keisya Meilani	84
16	Keyla Adhania	75
17	Mochamad Arsyad	84
18	Muhammad Alvaro	80
19	Muhammad Dika	81
20	Muhammad Fachrizal	75
21	Muhammad Fikri	80
22	Muhammad Iqbal Fitriadiansyah	71
23	Muhammad Iqbal Reyhan	80
24	Muhammad Nouval	82
25	Muhammad Syahril	71
26	Muhammad Yofa	82
27	Nayla Zahra	83
28	Rossaura Dinda	84
29	Salsabillah Metha	71

Lampiran 9

Bukti Hasil Lembaran *Pretest* Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya

"Kura-kura, kamu memang sangat cerdas. Jawaban mu itu sudah lolos dari kemarahanku. Sebagai hadiahnya aku akan memberikan sayuran dari kebunku. Ambilah sepuasnya." Ujar sang raja singa. Kura-kura pun senang mendengar jawaban sang raja dan pulang dengan membawa sayuran yang sangat banyak. Ia pun tidak lupa membagikan sayuran tersebut kepada dua temannya katak dan kuda.

Diskusikan unsur-unsur teks fabel secara kelompok. Kemudian lengkapi tabel di bawah ini!

10	10	5	5	7
Tema	Tokoh	Latar tempat	Latar waktu	Amanat
kelelekan Si raja hutan	Singa, kura-kuda, katak	Hutan	Siang hari	kita, tidak boleh ceroboh, menerima hadiah dr orang lain

Menelaah Struktur Fabel

Bacalah teks fabel kemudian telaah bagian-bagiannya!

Bagian	Ciri dalam kalimat
6 Orientasi	Di sebuah hutan, singa adalah penguasa hutan, semua binatang sangat menghormati
7 Komplikasi	Singa yg memiliki bau mulut karena memakan daging
7 Resolusi	kura-kura memang mencium bau yang tidak sedap dari mulut sang raja, namun ia sangat bi-bimbang.
5 Koda	akal busuk

62
—
jika menjawab

Lampiran 10

Bukti Hasil Lembaran *Posttest* Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya

"Kenapa kamu terkurung disini?" ucap ayam. "Aku mau dinikahkan dengan Putri kakak pemilik rumah ini." Jawab monyet berbang, ayam pun percaya dan mau menggantikan monyet. "Biar aku gantikan posisimu." Tapi aku tidak bisa keluar dari sini" ucap monyet kebingungan. "Aku bantu melepaskanmu monyet." Jawab ayam membantu monyet.

Sang Ayam pun akhirnya menggantikan posisi monyet. Kemudian, kakak tua itu sudah pulang dari pasar, dan kembali ke pohon pisang miliknya. Si kakak pun kaget karena yang berada didalam perangkap tersebut, bukan monyet melainkan ayam. "Kenapa kau yang ada disini" ucap kakak, ayam pun menjawab "Aku yang akan menggantikan posisi monyet." lalu sang kakak pun berkata "kau mau aku jadikan sate?" ucap kakak tegas. Tanpa pikir panjang kakak tersebut membukakan perangkapnya. Ayam pun kesal dan berteriak "kurang ajar kau monyet, kau sudah membahagiku." Monyet pun hanya lali sambil tertawa.

Penyajian struktur parabel =	30
Ciri-ciri parabel =	18
Pemakaian bhs. Indo =	15
Daya imajinasi =	18
Tanda baca & huruf kapital =	13 +
	<u>92</u>

Lampiran 11

Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya



Gambar 1.1 Pelaksanaan *Pre-test* kelas VII B



Gambar 1.2 Proses Pembelajaran *Pre-test*



Gambar 1.3 Peserta Didik Melihat Media Pembelajaran
Mindmup 2.0









Gambar 1.4 Proses Pembelajaran *Post-test* kelas VII B

Lampiran 12

Surat Izin Penelitian



Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 16 Rabiul Awal 1444 H
12 Oktober 2022

Nomor : 148.1/KET/II.3.AU/FKIP/2021
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yang Terhormat

Kepala SMP Muhammadiyah 11 Surabaya

Jl. Dupak Bangunsari No. 50-54 Dupak, Kec. Krembangan, Kota Surabaya

Assalamualaikum. wr. wb.

Berkenaan dengan kegiatan penelitian dalam mendukung mata kuliah skripsi mahasiswa kami, maka kami mohon kepada Bapak/ Ibu pimpinan berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada mahasiswa kami berikut:

Nama : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1)

Dengan judul penelitian skripsi yang diambil adalah:

"Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Bermedia Aplikasi Mindmap 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023".

Demikian permohonan kami. Atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum. wr. wb.



Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 012.02.1.1988.14.093

Lampiran 13

Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KREMBANGAN KOTA SURABAYA
SMP MUHAMMADIYAH 11 Terakreditasi "A"
SK. BAPS : 058/BAP-SM/TU/KI/2008, SK, Depdikbud : 1146/104.7.4/1984/An

Alamat : Jl. Dupak Bangunsari 50-54 Surabaya – 60179 Telp./Fax. (031) 3535274
Email : smpmuven11@gmail.com Website : www.smpmuven.com

وَالْحَمْدُ لِلَّهِ الْعَلِيِّ الْكَبِيرِ

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 008/IV.4-AU/KET/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Muhammadiyah 11 Surabaya menerangkan bahwa :

Nama : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1)
Judul Penelitian : "*Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Bermedia Bermedia Aplikasi 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023*".

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, Mulai tanggal 12 Oktober 2022.

Demikian surat keterangan Penelitian ini, kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juli 2023
Kepala Sekolah,

LANANG SANTOSO, S.Pd
NBM. 854.409

Lampiran 14

Berita Acara Seminar Proposal Skripsi (Luring)



Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI (LURING)

Pada hari Kamis tanggal 16 bulan Maret tahun 2023 pukul 10.00 s.d 11.00 WIB telah dilaksanakan seminar proposal skripsi secara luring dalam masa tanggap darurat pencegahan penyebaran Covid-19 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Nama Mahasiswa : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan keputusan panitia seminar proposal, mahasiswa tersebut di atas dinyatakan:

1. LULUS TANPA REVISI
2. LULUS DENGAN REVISI, WAKTU REVISI MAKSIMAL 1 BULAN
3. TIDAK LULUS

Dengan Ketentuan:

Mahasiswa yang dinyatakan lulus dengan revisi, apabila melebihi batas waktu revisi yang telah ditentukan, tidak diperkenankan mengikuti ujian skripsi.

Mengetahui Panitia Seminar Proposal

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dian Karina R, S.Pd., M.Hum.	Penguji 1	
2	Dr. Encik Savira Isnah, M.Hum.	Penguji 2	
3	Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.	Penguji 3/Ketua Penguji	

Surabaya, 16 Maret 2023
Ketua Penguji,

Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.

Lampiran 15

Berita Acara Ujian Skripsi (Luring)



BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI (LURING)

Pada hari Jumat tanggal 19 bulan Mei tahun 2023 pukul 08.00 s.d 09.00 WIB telah dilaksanakan ujian skripsi S-1 secara luring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Nama Mahasiswa : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan keputusan panitia ujian skripsi, mahasiswa tersebut di atas dinyatakan:

1. LULUS TANPA REVISI
- ② LULUS DENGAN REVISI, WAKTU REVISI MAKSIMAL 1 BULAN
3. TIDAK LULUS

Dengan Ketentuan:

1. Mahasiswa yang dinyatakan lulus dengan revisi, apabila melebihi batas waktu revisi yang telah ditentukan, tidak diperkenankan mengikuti yudisium.
2. Mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus boleh mengikuti ujian ulang, tetapi harus membayar biaya ujian ulang.

Mengetahui Panitia Ujian

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dian Karina R, S.Pd., M.Hum.	Penguji 1	
2	Dr. Encik Savira Isnah, M.Hum.	Penguji 2	
3	Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.	Penguji 3/Ketua Penguji	

Surabaya, 19 Mei 2023

Ketua Penguji,

Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.






Lampiran 16

Surat Persetujuan Revisi (Penguji 1)

Persetujuan Revisi

Nama Mahasiswa : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Dosen Penguji 1 : Dian Karina R, S.Pd., M.Hum.
Judul Skripsi : *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Bermedia Aplikasi Mindmap 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023*

Catatan revisi hasil ujian :

No	Revisi	Tanggal selesai revisi	Paraf Dosen Penguji
1	Pada bagian kata pengantar "telaten" harus diganti menggunakan Bahasa Indonesia yang benar	3 Juli 2023	
2	Pada bab I latar belakang tatanan tiap paragraf perlu dirapikan lagi	3 Juli 2023	
3	Bab I bagian rumusan masalah tentang subjek penelitian	3 Juli 2023	
4	Bab IV bagian pembahasan dirubah menjadi pernyataan	3 Juli 2023	
5	Simpulan lebih difokuskan	3 Juli 2023	

Surabaya, 3 Juli 2023

Dosen Penguji I



Dian Karina R, S.Pd., M.Hum.

Catatan : Diberikan kepada mahasiswa dan paraf dosen penguji setelah hasil revisi sudah sesuai dengan saran dan masukan penguji.


Lampiran 17

Surat Persetujuan Revisi (Penguji 2)

Persetujuan Revisi

Nama Mahasiswa : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Dosen Penguji 2 : Dr. Encik Savira Isnah, M.Hum.
Judul Skripsi : *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Bermedia Aplikasi Mindmap 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023*

Catatan revisi hasil ujian :

No	Revisi	Tanggal selesai revisi	Paraf Dosen Penguji
1	Penggunaan diksi yang berulang pada awal kalimat di latar belakang	4 Juli 2023	

Surabaya, Juli 2023

Dosen Penguji II



Dr. Encik Savira Isnah, M.Hum.

Catatan :

Diberikan kepada mahasiswa dan paraf dosen penguji setelah hasil revisi sudah sesuai dengan saran dan masukan penguji.





Lampiran 18

Surat Persetujuan Revisi (Penguji 3/Ketua Penguji)

Persetujuan Revisi

Nama Mahasiswa : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Dosen Penguji 3 : Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.
Judul Skripsi : *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Bermedia Aplikasi Mindmap 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023*

Catatan revisi hasil ujian :

No	Revisi	Tanggal selesai revisi	Paraf Dosen Penguji
1	Media mindmap 2.0 dilampirkan	6 Juli 2023	
2	1 spasi dalam daftar pustaka	6 Juli 2023	
3	Instrumen penelitian pada pretest	6 Juli 2023	
4	Dokumentasi foto diberi penjelasan kegiatan saat pretest dan posttest	6 Juli 2023	

Surabaya, 6 Juli 2023

Dosen Penguji III




Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.

Catatan :

Diberikan kepada mahasiswa dan paraf dosen penguji setelah hasil revisi sudah sesuai dengan saran dan masukan penguji.

Lampiran 19

Surat Keterangan Bebas Pinjam


	um surabaya UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA	Perpustakaan	ASLI
			FM-002-PERPUS-07

SURAT KETERANGAN BEBAS PINJAM

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Venny Permata Sari
NIM : 20191110022
Program Studi/Fakultas : (S1) Pendidikan Bahasa Indonesia/Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Simo Gunung Barat Tol III No. 56, RT 03, RW 08, Kec. Sukomanunggal, Kel. Simomulyo Baru, Kota Surabaya.
No.Telp/HP : 083109537924 / 0882-1716-0412

Tidak memiliki pinjaman bahan pustaka di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
Surat keterangan ini digunakan untuk: **Mengambil Ijazah**

 <p>Mengetahui, Kepala Perpustakaan <i>[Signature]</i> Drs. Harno, M.Pd.</p>	<p>Surabaya, 07 Juli 2023 Petugas Perpustakaan <i>[Signature]</i> Dyah Ayu S.</p>
--	---

Lampiran 20

Surat Keterangan Bebas Plagiasi



Perpustakaan

ASLI

FM-009 PERPUS-07

SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

N a m a : Venny Permata Sari
N I M : 20191110022
Fakultas/Prodi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (S1) Pendidikan Bahasa Indonesia
Alamat : Jl. Simo Gunung Barat Tol 3 No.56, RT 03, RW 08, Surabaya
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Bermedia Aplikasi Mindmap 2.0 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023
telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan

Putri Rokhmawati

Surabaya, 18 Juli 2023

Mahasiswa,

Venny Permata Sari

Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Drs. Yarno, M.Pd.

***) DILARANG KERAS MENYEBARLUASKAN FORM INI**

Lampiran 21

Endorsement Letter



Pusat
Bahasa

ENDORSEMENT LETTER

426/PB-UMS/EL/VII/2023

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : The Effect of Using Project Based Learning Models With Mindmap
2.0 Application on the Ability to Write Fable Text of Class VII B
SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Academic Year 2022/2023

Student's name : Venny Permata Sari

Student's ID Number : 20191110022

Department : Indonesian Language and Literature Education, Undergraduate,
Faculty of Teacher Training and Education, Universitas
Muhammadiyah Surabaya Indonesia

has been endorsed by Pusat Bahasa *UMSurabaya* for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, July 14, 2023

Chair person,

Dr. Waode Hamsia, M.Pd

Lampiran 22

Surat Bebas Plagiasi



Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 21 Syawal 1444 H
11 Mei 2023 2023

Nomor : 096.1/II.3.AU/FKIP/A/2023
Lamp : 1 eksemplar
Perihal : Permohonan Surat Bebas Plagiasi

Kepada:
Ka. Perpustakaan
Univ. Muhammadiyah Surabaya

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Venny Permata Sari

NIM : 20191110022

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah selesai melaksanakan cek plagiasi turnitin dengan hasil 8%, kami mohon untuk dibuatkan surat keterangan bebas plagiasi sebagai syarat mengikuti yudisium..

Demikian surat permohonan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan,

Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 012.02.1.1988.14.093

Lampiran 23

Hasil Cek Plagiasi

Skripsi Venny Permata Sari

ORIGINALITY REPORT

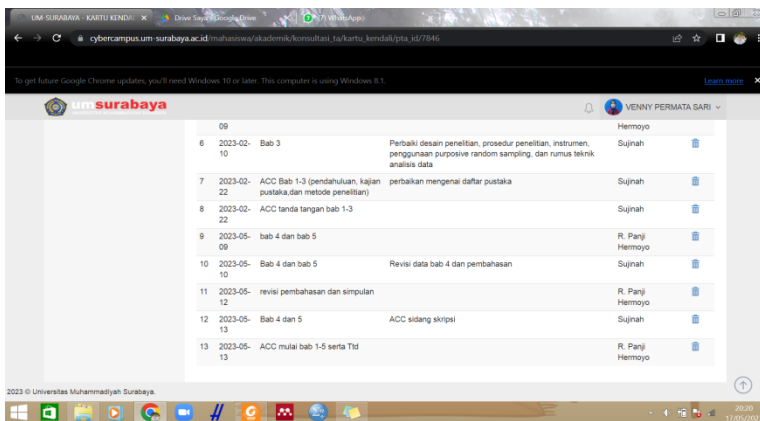
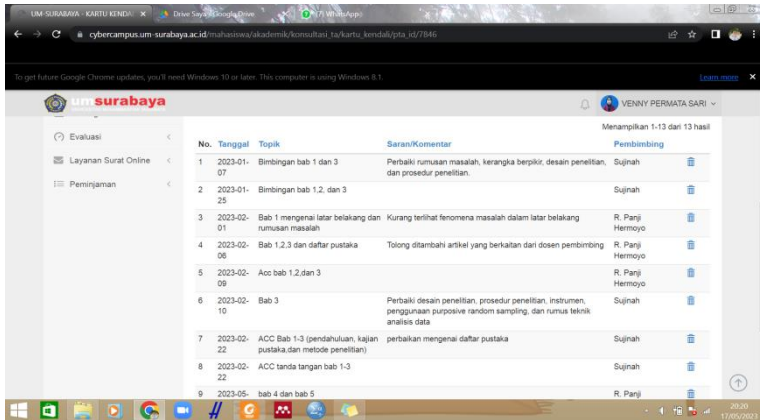


PRIMARY SOURCES

- 1** Suriyanto Bakri, Alam Budiman Thamsi, Sitti Ratmi Nurhawaisyah, Muhammad Idris Juradi. "Pelatihan GPS untuk Pembuatan Peta Menggunakan Software QGIS Bagi SMK Penerbangan Technoterapan", Jurnal Pengabdian Masyarakat (abdira), 2022
Publication **1%**
- 2** Elisa Megawati, Zalili Sailan, Sahlan Sahlan. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PERSUASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 11 KONAWE SELATAN", Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra), 2019
Publication **1%**

Lampiran 24

Bukti Bimbingan Skripsi



BIODATA



Venny Permata Sari lahir di Surabaya pada tanggal 10 Juni tahun 1999. Anak bungsu atau terakhir dari pasangan Bapak Giman dan Ibu Sumiatun. Alamat rumah Jalan Simo Gunung Barat Tol III No. 56 Surabaya. Memiliki empat bersaudara.

Memiliki kakak perempuan bernama Titin Sudarwati yang telah menempuh pendidikan D3 Keperawatan di Universitas Muhammadiyah Surabaya selama tiga tahun dan telah memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan (A.Md.Kep) pada tahun 2006. Venny Permata Sari sebelumnya telah menyelesaikan pendidikan di SDN Simomulyo I Surabaya pada tahun 2011, SMP Negeri 25 Surabaya pada tahun 2014, dan SMK Negeri 1 Surabaya pada tahun 2018. Selama menempuh pendidikan S1, Venny Permata Sari pernah aktif dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (HIMAPBSINDO) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.