

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.

