

---

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X SMA NEGERI 09 MEDAN TAHUN AJARAN 2023/2024

## *The Effect of Project Based Learning Model Using Powtoon Media on the Ability of Writing Anecdote Texts of Grade X Students of SMA Negeri 09 Medan in the 2023/2024 Academic Year*

---

Windi Febrianti Nabila\*

Muhammad Isman<sup>2</sup>

\*1&2 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

\*email:

[windifebrianti427@gmail.com](mailto:windifebrianti427@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 09 Medan. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X-7 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang dan kelas X-9 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan bentuk desain *posttest-only control design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini tes esai. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan menulis teks anekdot setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *powtoon* 82,73 termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* 57,73 termasuk dalam kategori kurang baik. Dengan rincian nilai 85-100 ada 16 orang dalam kategori sangat baik, nilai 70-84 ada 11 orang dalam kategori baik, nilai 60-69 ada 3 orang dalam kategori cukup baik, nilai 70-84 5 ada 5 orang dalam aktegori baik, nilai 60-69 ada 10 orang dalam kategori cukup baik, dan nilai 0-59 ada 15 orang dalam kategori kurang baik. Berdasarkan uji t diketahui dari nilai thitung > ttabel yaitu 23,80 > 1,67 dengan ini hipotesis diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

---

### Kata Kunci:

Model Project Based Learning  
Berbantuan Media Powtoon  
Kemampuan Menulis Teks  
Anekdot

### Keywords:

*Project Based Learning Model  
Assisted by Powtoon Media  
Ability to Write Anecdotal Texts*

---

### Abstract

This study aims to determine the effect of the project based learning model assisted by powtoon media on the ability to write anecdotal texts in class X students of SMA Negeri 09 Medan in the 2023/2024 academic year. The population of this study was all class XI students of SMA Negeri 09 Medan. The sample of this study was class X-7 students as an experimental class totaling 30 people and class X-9 as a control class totaling 30 people. This study uses a quantitative research type using an experimental method with a posttest-only control design. The instrument used in this study was an essay test. Based on the results of the study, the ability to write anecdotal texts after using the project based learning model assisted by powtoon media was 82.73, included in the very good category. While writing anecdotal texts using conventional learning models 57.73 is included in the poor category. With a score of 85-100, there are 16 people in the very good category, a score of 70-84, there are 11 people in the good category, a score of 60-69, there are 3 people in the fairly good category, a score of 70-84, there are 5 people in the good category, a score of 60-69, there are 10 people in the fairly good category, and a score of 0-59, there are 15 people in the less good category. Based on the t-test, it is known from the t-count value > t-table, namely 23.80 > 1.67, with this the hypothesis is accepted. The results of this study indicate that there is an influence of the project based learning model assisted by powtoon media on the ability to write anecdotal texts in class X students of SMA Negeri 09 Medan in the 2023/2024 Academic Year.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan mulai dari pendidikan secara resmi dan pendidikan secara tidak resmi (Triposa dkk,2021:53). Pendidikan menjadi jalan untuk pengembangan sumber daya manusia yang unggul dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan kegiatan belajar, praktik dan pengalaman secara langsung. Adanya pengalaman langsung dalam belajar diharapkan mampu menumbuhkan konsep yang terarah untuk mendapatkan pemahaman dalam belajar. Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau mendapatkan ilmu, berlatih, mengubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Riko dkk,2023:1).

Belajar menjadi sarana untuk mencerdaskan generasi yang unggul dan berprestasi dalam bidang akademik maupun akademik. Prestasi dalam bidang akademik berupa mata pelajaran salah satunya bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi ilmu yang mendasar serta ilmu yang berperan penting dalam kehidupan diberbagai bidang salah satunya dibidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas ataupun di Perguruan tinggi. Menulis merupakan sebuah keterampilan, yang melibatkan pengalaman, kesempatan, latihan, yang terus menerus. Menurut (Dalman 2014:3) "menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana". Kemampuan menulis bukanlah kemampuan yang diperoleh secara otomatis dan dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menulis, sering ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis. Salah satu pembelajaran menulis yang diajarkan pada siswa kelas X adalah pembelajaran menulis teks anekdot. Dalam pembelajaran teks anekdot masih banyak siswa yang kurang mampu dalam

menulis teks anekdot dan belum memahami konsep menulis teks anekdot karena kurangnya pengetahuan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk teks anekdot. Siswa belum memiliki semangat dan motivasi yang tinggi untuk menulis teks anekdot karena minimnya gagasan atau kosakata yang dimiliki siswa.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, menulis teks anekdot adalah salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang memperhatikan tingkat keberhasilan siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis mereka. Teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan menarik. Anekdot didasarkan pada peristiwa yang sebenarnya dan menceritakan kisah orang penting atau terkenal. Dengan menambahkan elemen rekaan, peristiwa nyata ini kemudian digunakan sebagai dasar cerita komedi. Anekdot bukanlah komedi, karena tujuannya tidak hanya untuk membuat orang tertawa, tetapi juga untuk mengungkapkan kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri. Kadang-kadang, anekdot adalah sindiran alami (Uthami, D. C. 2016:144).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar (Jatiningtias.2017:45). Menggunakan media pembelajaran, dapat memudahkan guru dan siswa dalam berkomunikasi secara efektif. Tujuan media pembelajaran ialah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran. Oleh sebab itu, dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat menyesuaikan kondisi lingkungan dan keadaan siswa agar media pembelajaran dan model pembelajaran yang ingin digunakan dapat berjalan dengan efektif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan minat bagi siswa. Adapun manfaat media

pembelajaran yaitu dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan siswa juga dapat menyajikan data dengan menarik serta terpercaya.

Di zaman millennial seperti sekarang ini, sudah banyak sekali media berbasis Teknologi Informasi yang sangat canggih dan menarik bila dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu solusi media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi yaitu powtoon. Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida.2018:46). Melalui media powtoon diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, powtoon juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang di lakukan oleh penelitian di SMA Negeri 09 Medan, diantara masalah yang dihadapi siswa yaitu kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis teks anekdot, siswa belum percaya diri dalam menuangkan ide atau gagasan cerita dalam bentuk teks anekdot, siswa belum mampu memahami struktur teks anekdot yang mencakup abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda, dan kaidah kebahasanya yang sesuai dalam penulisan teks anekdot. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang disampaikan guru kurang bervariasi atau kurang sesuai dalam proses pembelajaran teks anekdot sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.

Dalam penelitian, kerangka teoristis adalah pendukung, yang berarti peneliti sangat membutuhkan teori-teori yang kuat untuk mendukung pembahasan masalah. Oleh karena itu, kerangka teoristis juga terdiri dari desain teori yang sangat terkait dengan subjek penelitian untuk menjelaskan pengertian variable-variabel yang akan diteliti. Kerangka teori adalah

serangkaian cara berfikir yang dibangun dari beberapa teori-teori untuk membantu peneliti dalam meneliti. Fungsi teori ini adalah untuk meramalkan, menerangkan, memprediksikan, dan menemukan keterpautan fakta-fakta yang ada secara sistematis (Yusuf, 2017:3).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan (Jamal Mirdad 2020:15). Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran (Asyafah 2019:20). Menurut (Joyce & Weil 2018:144) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau lingkungan belajar lain. Menurut (Saefuddin & Berdiati 2014:48) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rencana sistematis yang digunakan untuk mengatur kegiatan pembelajaran secara khusus. Model ini memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena memandu penilaian dan interaksi antara guru dan siswa. Model pembelajaran kooperatif atau berbasis proyek, misalnya, dapat membuat lingkungan belajar lebih terstruktur dan efektif. Model pembelajaran adalah dasar penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Ini membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan karakter positif pada peserta didik (Sitinjak et al., 2022).

Model pembelajaran Project Based Learning adalah salah satu metode untuk menciptakan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Proses pembelajaran yang masih terfokus pada pendidik yang masih menggunakan metode ceramah menyebabkan rendahnya minat siswa dalam menyimak pelajaran (Andriani et al., 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek, khususnya PBL, dianggap sebagai pendekatan inovatif untuk membangun karakter positif pada peserta didik. Ini karena model ini sangat penting untuk membentuk karakter siswa, dan metode pembelajaran konvensional dapat mengurangi minat siswa dalam proses belajar. Akibatnya, PBL tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran langsung yang lebih baik, tetapi juga menawarkan peningkatan pengalaman pembelajaran yang lebih baik.

Tujuan dari model pembelajaran Project Based Learning adalah untuk mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menjadi proaktif dalam memecahkan masalah. Model ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguraikan masalah, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang rumit sampai mencapai hasil yang diinginkan, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat dan bahan kelas yang ada untuk mendukung aktivitas belajar mereka. Selain itu, dapat mengajarkan siswa untuk bekerja sama.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat "Powtoon" mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka

dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas.(Elly Sukmanasa, M.Pd.,dkk)

Powtoon merupakan media berbasis AudioVisual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Rosiyanti et al., 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Powtoon adalah layanan online yang menawarkan fitur animasi yang menarik, seperti animasi tulisan tangan, kartun, dan efek transisi yang hidup. Itu mudah digunakan untuk membuat paparan karena hampir semua fiturnya dapat digunakan dalam satu layar, yang membuatnya cocok untuk pembelajaran santai dan non-formal. juga menunjukkan kemampuan Powtoon untuk mengatur timeline yang mudah. Oleh karena itu, Powtoon adalah alat audiovisual yang bagus untuk membuat presentasi yang menarik, terutama untuk tujuan pendidikan.

Menulis merupakan aktifitas yang produktif dengan melibatkan emosional dan logika yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan berupa lambang-lambang yang yang telah disepakati. Sobari dalam (Cahyaningsih dkk, 2019:1).

Menulias merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis sehingga penulis dapat mengutarakan isi pemikirannya dalam bentuk tulisan. (Simatupang et al., 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah pekerjaan produktif yang mengandung elemen logika dan emosional. Selain menggunakan simbol untuk menyampaikan informasi atau pesan, menulis juga merupakan cara untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, menulis tidak hanya tentang ekspresi individu, tetapi juga tentang bagaimana menggunakan bahasa secara efektif dengan memadukan emosi dan logika.

Tujuan utama dari menulis adalah menginformasikan segala sesuatu baik fakta, data maupun peristiwa termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta, data dan peristiwa tersebut agar khalayak pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru tentang berbagai hal yang terdapat maupun yang terjadi di muka bumi ini (Hadiyanto, 2001: 11).

Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdote selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial. Sebuah anekdot merupakan sarana penyampaian pesan dan kritikan terhadap fenomena sosial melalui kemasan cerita lucu namun sarat makna. Rasa peka terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat sangat bagus sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa di sekolah. Adapun menurut Gossman, anekdot merupakan salah satu teks yang turut berperan serta dalam mengubah dunia melalui salah satu unsur khas dari anekdot, yakni peristiwa nyata yang singkat sekaligus memikat (Millah Afidah, 2020).

Berdasarkan tersebut dapat dijelaskan bahwa teks anekdot merupakan sebuah teks yang berisi sebuah cerita dan ditulis dengan berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang bertujuan untuk memberikan kritikan atau saran yang baik kepada pemerintah, organisasi atau seseorang yang dapat ditulis dalam bentuk cerita singkat dan lucu, serta mengandung pesan moral kepada pembaca.

Widyaningrum Setya Riska & Dewi Nilam Tyas dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model Project Based Learning berbantuan media Powtoon terhadap aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan melibatkan banyak aktivitas sesuai dengan sintaks. Hasil uji t-test didapatkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan terhadap

hasil belajar antara kedua kelas. Hasil peningkatan rata-rata hasil belajar dengan menggunakan uji N-Gain kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu  $0,7309 > 0,6283$ . Simpulan dari penelitian ini bahwa telah berhasil diimplementasikan model Project Based Learning berbantuan media Powtoon dan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPA peserta didik dikelas V SD Gugus Halmahera Kabupaten Blora.

Peabri Dwi Lesmono Nugroho, dkk dalam penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Powtoon Pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Truna Nusantara Tahun Ajaran 2023/2024”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan penerimaan materi pembelajaran teks anekdot antar siswa yang mendapatkan media powtoon dengan yang tidak mendapatkannya. 2) Penggunaan media powtoon terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Taruna Nusantara.

Yoakim Jakson Kebol, & Emilia Yusta dalam penelitian ini yang berjudul “Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMAK Santu Thomas Aquinas Ruteng Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa terampil dalam menulis teks anekdot dari segi struktur teks, sedangkan dari segi kaidah kebahasaan teks anekdot siswa cukup terampil menulis teks. Berdasarkan hal ini, Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMAK Santu Thomas Aquinas Ruteng Tahun Ajaran 2018/2019 dikategorikan cukup terampil.

Delfi Ragil Permata & Yusni Khairul Amri dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Puisi Pada Siswa/I Kelas X SMK YWKA Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023”. Hasil penelitian ini analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara pretest dan posttest yang dilakukan dengan rata-rata pretest 71,67, dengan nilai rata-rata

posttest sebesar 94,67 dan diperoleh Asym.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000, karena nilai 0,000 lebih kecil 0,05 ( $P < 0,05$ ) dari maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada pembelajaran model Project Based Learning berbantuan media gambar terhadap kemampuan menulis teks puisi siswa kelas X SMK YWKA Medan.

## METODE PENELITIAN

Menulis merupakan aktifitas yang produktif dengan melibatkan emosional dan logika yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan berupa lambing-lambang yang telah disepakati. Untuk itu, dalam pembelajaran kemampuan menulis sangatlah penting bagi siswa khususnya berlatih menulis teks anekdot.

Diperlukan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan menulis teks persesuaian salah satunya memulai model Project Based Learning merupakan model pembelajaran proyek sebagai sarana pembelajara untuk mencapai kompetensi sikap, dan pengetahuan peserta didik serta menuntut siswa untuk dapat melakukan penilaian, eksplorasi, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Model Project Based Learning memfokuskan keterlibatan peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyidik mereka berupa hasil diskusi atau pemecahan masalah. Dapat disimpulkan kemampuan menulis teks anekdot siswa.

Hipotesis penelitian ini adalah suatu jawaban bersifat sementara. Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesis dari penelitian ini yaitu ada pengaruh model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media Powtoon terhadap kemampuan menulis teks anekdot oleh siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dalam bentuk desain penelitian “Posttest Only Control”. Menurut (Sugiyono, 2019) penelitian kuantitatif adalah metode tradisional karena metode ini sudah cukup lama

digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis.

Penelitian eksperimen ini akan menerapkan desain tipe Posttest Only Control. Dalam desain ini, dua kelompok akan dipilih secara acak. Kelompok yang akan menerima perlakuan akan disebut sebagai kelompok eksperimen, sementara kelompok yang tidak menerima perlakuan akan menjadi kelompok kontrol.

### Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 09 Medan, Jl, Sei Mati, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang di harapkan maka penelitian ini membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan.

### Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini akan di lakukan selama satu bulan dimulai dari turunny surat izin dari UMSU.

### Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2019, 126). Dengan demikian, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023-2024 yang berjumlah 308 siswa terdiri dari 9 kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel I.** Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X-1	36
2	X-2	36
3	X-3	36
4	X-4	36
5	X-5	34
6	X-6	34

7	X-7	30
8	X-8	36
9	X-9	30
Total		308

## Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2019, 127). Dalam penelitian ini memilih sampel sebanyak dua kelas, yaitu kelas X-7 berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-9 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Dalam melakukan penelitian pengambilan sampel digunakan dengan cara random sampling, yang dilakukan melalui cara:

- Menuliskan nama-nama kelas pada potongan-potongan lembar kertas.
- Kemudian kertas yang tertulis nama-nama kelas tersebut digulung serta diambil secara acak.
- Sampel yang terdiri dari dua kelas akan dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Gulungan pertama dibuka akan menjadi kelas eksperimen sedangkan gulungan yang kedua menjadi kelas kontrol.

Menurut Nasution (2017:9) variable penelitian sangat menentukan terutama sekali dalam penelitian kuantitatif karena kesalahan dalam menentukan variabel sangatlah fatal karena mempengaruhi tujuan penelitian dan prosedur penelitian. Para peneliti harus jeli melihat dan memilih variabel terutama yang saling mempengaruhi anatar satu variabel dengan yang lainnya.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang memberikan perlakuan terhadap satu kelas dalam bentuk pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat dua Variabel utama yang dijadikan dasar pengujian hipotesis, yakni:

- Variabel bebas (X1) : Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media Powtoon.

- Variabel bebas (X2) : Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional.

Defenisi variabel penelitian adalah suatu defenisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan memberi makna atau menetapkan kegiatan atau membenarkan operasi yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Sugiyono, 2017). Berdasarkan keterangan tersebut, defenisi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Model Project Based Learning

Model pembelajaran Project Based Learning, dianggap sebagai pendekatan inovatif untuk membangun karakter positif pada peserta didik. Ini karena model ini sangat penting untuk membentuk karakter siswa, dan metode pembelajaran konvensional dapat mengurangi minat siswa dalam proses belajar.

- Kemampuan Menulis Teks Anekdot

Teks anekdot merupakan sebuah teks yang berisi sebuah cerita dan ditulis dengan berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang bertujuan untuk memberikan kritikan atau saran yang baik kepada pemerintah, organisasi atau seseorang yang dapat ditulis dalam bentuk cerita singkat dan lucu, serta mengandung pesan moral kepada pembaca.

- Media Powtoon

Powtoon adalah layanan online yang menawarkan fitur animasi yang menarik, seperti animasi tulisan tangan, kartun, dan efek transisi yang hidup, mudah digunakan untuk membuat paparan karena hampir semua fiturnya dapat digunakan dalam satu layar, yang membuatnya cocok untuk pembelajaran santai dan non-formal, juga menunjukkan kemampuan powtoon untuk mengatur timeline yang mudah.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan menarik kesimpulan dengan rumus-rumusan dibawah ini:

- Menghitung skor mentah setiap siswa.

- Mentabulasi skor post tes pada kelas eksperimen dan kontrol
- Mencari mean atau nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  = Mean (skor rata-rata)

$\sum X$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah Sampel

- Mencari standar deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Keterangan:

$SD$  = Standar Deviasi

$\sum X^2$  = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

$N$  = Banyak Skor

- Mencari besar perbedaan hasil kemampuan menulis teks anekdot X-6 yang diajarkan dengan menggunakan model Project Based Learning berbantuan media Powtoon dan hasil kemampuan menulis teks anekdot kelas X-9 yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Teknik analisis data dengan menggunakan uji sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } S_2 = \sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (n-2)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = Skor rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = Skor rata-rata kelas control

$S_2$  = Varian

$n_1$  = Jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = Jumlah sampel kelas control

$S_1^2$  = Varians kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varians deviasi kelas control

### Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05\%$  adanya ketentuan: Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yaitu ada pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Powtoon terhadap kemampuan menulis teks anekdot apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak  $H_0$  diterima dengan pengertian tidak ada pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Powtoon terhadap kemampuan menulis teks anekdot.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi penelitian diperoleh dari laporan dengan menggunakan tes menulis teks anekdot dalam menggunakan media *powtoon* untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon* oleh siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 dan, menjadi sampel penelitian sebanyak 30 siswa.

Berdasarkan hasil uji tes menulis teks anekdot tersebut diperoleh data nilai/skor kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan media *powtoon* siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh data skor kemampuan menulis teks anekdot sebagai berikut:

**Tabel 2.** Skor Kemampuan Menulis Teks Anekdot Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Kelas Eksperimen (X7)

No	Nama Siswa	Kategori					Jumlah	Nilai
		Abstrak	Orientasi	Krisis	Reaksi	Koda		
1	Aldi Prasetyo	2	2	2	2	2	10	66
2	Amelia Sinurat	3	3	2	2	2	12	80
3	Anggiat D'andra.H	2	2	2	2	2	10	66
4	Belinda Tasya G.H	3	2	3	3	2	13	86
5	Darah Camprina	3	3	3	3	2	14	93
6	Dawi Terry.S	3	2	3	2	2	12	80
7	Delima	3	3	3	3	2	14	93
8	Delima Aulia	1	3	2	3	3	12	80
9	Disca Indah	3	2	1	2	3	11	73
10	Lissauerrri	2	3	3	3	2	13	86
11	Felensia Pakpahan	3	3	3	2	3	14	93
12	Fransjose G.S	3	3	2	2	1	11	73
13	Halimatun Sadiyah	2	3	2	3	3	13	86
14	Imelda Gabriela.S	3	2	2	3	1	11	73
15	Kayla Aprilia	2	2	3	3	3	13	86
16	Lutfih Nabila	2	2	2	2	2	10	66
17	M.Raihan F	2	2	2	3	3	12	80
18	Maharani	3	3	2	3	3	14	93
19	Maya Agustin	3	3	3	2	2	13	86
20	M.Anif Refan	2	2	3	3	3	13	86
21	Moreno Abigail.H	3	3	2	2	2	12	80
22	M.Yamilka.A	2	2	3	3	2	12	80
23	Musyaffa.A	3	2	2	3	2	12	86
24	Muti Monica.S	1	3	2	3	3	12	80
25	Nova Herida	3	2	2	3	3	13	86
26	Pelanggi Septia.N	3	2	2	2	3	12	80
27	Putri Sakinah	2	3	3	3	3	14	93
28	Rafael.N	2	3	3	3	2	13	86
29	Regina Patrisia.M	3	3	2	3	3	14	93
30	Rifka Agatha.S	3	3	3	2	3	14	93
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>76</b>	<b>72</b>	<b>78</b>	<b>69</b>	<b>373</b>	<b>2.482</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>2,5</b>	<b>2,53</b>	<b>2,4</b>	<b>2,6</b>	<b>2,3</b>	<b>12,43</b>	<b>82,73</b>

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot menggunakan model *project based learning* berbantuan media *powtoon* atau untuk kelas eksperimen adalah sebesar 82,73 dengan kategori baik. Dengan rincian nilai rata-rata setiap teks anekdot sebagai berikut. Nilai rata-rata pertama adalah 2,5; nilai rata-rata kedua 2,53; nilai rata-rata ketiga adalah 2,4; nilai rata-rata keempat adalah 2,6; nilai rata-rata kelima adalah 2,3.

Dari kesesuaian Abstrak jumlah skor diperoleh 75 dengan jumlah rata-rata 2,5; dari Orientasi jumlah skor diperoleh 76 dengan jumlah rata-rata 2,53; dari Krisis jumlah skor diperoleh 72 dengan jumlah rata-rata 2,4; dari Reaksi 78 dengan jumlah rata-rata 2,6 dan dari Koda 69 dengan jumlah rata-rata 2,3.

**Tabel 3.** Skor Kemampuan Menulis Teks Anekdot Menggunakan Model Pembelajaran *Konvensional* Kelas Kontrol (X9)

No	Nama Siswa	Kategori					Jumlah	Nilai
		Abstrak	Orientasi	Krisis	Reaksi	Koda		
1	Amos Aditya.P	1	2	1	1	2	7	46
2	Annisa Almafira	2	2	2	2	2	10	66
3	Anjani Putri	2	1	2	2	2	9	60
4	Aulia Khairunnisa.h	2	2	2	2	3	11	73
5	Devin.Y.C.Gea	3	2	2	2	1	10	66
6	Fitri Monica.S	2	2	1	2	1	8	53
7	Fransisco Tambunan	2	1	2	1	2	8	53
8	Haikal Kafi.S	1	2	1	1	2	7	46
9	Jones.D.Nainggolan	3	2	2	2	1	10	66
10	Jualika Simatupang	2	1	2	1	1	7	46
11	Juniati	1	2	2	1	3	9	60
12	Metha.C.Simbolon	2	2	2	2	3	11	73
13	Pahala.A.Hutabarat	1	2	1	1	2	7	46
14	Patudu.A.Hutahean	2	1	3	1	1	8	53
15	Philipin Simbolon	1	3	2	2	2	10	66
16	Putri Nabila	2	3	1	1	1	8	53
17	Radit Utama Sitorus	1	2	1	1	2	7	46
18	Rampasko Simamora	1	1	2	1	2	7	46
19	Rolasido.I.Marpaung	3	2	2	1	2	10	66
20	Sabrina Fitri Ningsih	1	2	1	1	2	7	46
21	Sela Fileoana Siahaan	1	1	2	1	2	7	46
22	Sherly.Nainggolan	1	2	2	1	3	9	60
23	Steven.C.Simanjuntak	2	3	1	1	1	8	53
24	Suci Rahma Dani	2	2	2	2	3	11	73
25	Suwendi Bu'ulolo	2	1	2	2	3	10	66
26	Tripesta.N.Simbolon	2	2	2	2	2	10	66
27	Wilda Febiola.S	1	2	2	1	1	7	46
28	Winda.K.Siringoringo	2	1	1	1	2	7	46
29	Yesa Putri.A.T	2	3	2	2	2	11	73
30	Yessica.P.Manullang	3	2	2	2	2	11	73
<b>Jumlah</b>		<b>53</b>	<b>56</b>	<b>52</b>	<b>43</b>	<b>58</b>	<b>262</b>	<b>1.73</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>1,76</b>	<b>1,86</b>	<b>1,73</b>	<b>1,43</b>	<b>1,93</b>	<b>8,73</b>	<b>57,7</b>

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot tanpa menggunakan model pembelajaran *konvensional* atau untuk kelas kontrol adalah sebesar 57,73 dengan kategori cukup. Dengan rincian nilai rata-rata setiap kemampuan menulis teks anekdot adalah sebagai berikut. Nilai rata-rata kemampuan menulis teks anekdot pertama adalah 1,76; nilai rata-rata kemampuan menulis teks anekdot kedua adalah 1,86; nilai rata-rata kemampuan menulis teks anekdot ketiga adalah 1,73; nilai rata-rata kemampuan menulis teks anekdot keempat adalah 1,43; dan nilai rata-rata kemampuan menulis teks anekdot kelima adalah 1,93;

Dari kesesuaian Abstrak jumlah skor diperoleh 53 dengan jumlah rata-rata 1,76; dari Orientasi jumlah skor diperoleh 56 dengan jumlah rata-rata 1,86; dari Krisis jumlah skor diperoleh 52 dengan jumlah rata-rata 1,73; dari Reaksi 43 dengan jumlah rata-rata 1,43 dan dari Koda 58 dengan jumlah rata-rata 1,93.

Setelah hasil yang sudah didapatkan di atas, maka penelitian selanjutnya adalah pengolahan data. Adapun yang terdapat dalam mencari pengolahan data yaitu

mencari mean, standar deviasi dan mencari nilai akhir siswa.

### I. Mean

Untuk mencari atau menghitung nilai rata-rata digunakan rumus sebagai berikut:

a. Mean Variabel X1

$$M_x = \frac{\sum Fx}{n}$$

$$M_x = \frac{2482}{30}$$

$$M_x = 82,73$$

b. Mean Variabel X2

$$M_x = \frac{\sum Fx}{n}$$

$$M_x = \frac{1732}{30}$$

$$M_x = 57,73$$

### 2. Standar Deviasi

Untuk mencari atau menghitung standar deviasi variabel X1 dan X2 digunakan rumus sebagai berikut:

a. SD Variabel X1

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\sqrt{207362}}{30}$$

$$SD = \frac{455,3701}{30}$$

$$SD = 15,17$$

b. SD Variabel X2

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X^2}}{n}$$

$$SD = \frac{\sqrt{103142}}{30}$$

$$SD = \frac{321,1572}{30}$$

$$SD = 10,70$$

Setelah dilakukan kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media *powtoon* kelas X SMAN 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024, diperoleh hasil kemampuan menulis teks anekdot sebagai berikut:

**Tabel 4.** Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Kelas Eksperimen (X7)

No	Nama	Skor Mentah	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>
----	------	-------------	----------------	----------------

1	Aldi Prasetio	10	66	4356
2	Amelia Sinurat	12	80	6400
3	Anggiat D'andra.H	10	66	4356
4	Belinda Tasya G.H	13	86	7396
5	Darah Camprina.M	14	93	8649
6	Dawi Terry.S	12	80	6400
7	Delima	14	93	8649
8	Delima Aulia	12	80	6400
9	Dissca Indah	11	73	5329
10	Elisabeth F. Gurning	13	86	7396
11	Felensia Pakpahan	14	93	8649
12	Fransjose G.S	11	73	5329
13	Halimatun Sadiyah	13	86	7396
14	Imelda Gabriela.S	11	73	5329
15	Kayla Aprilia	13	86	7396
16	Lutfih Nabila	10	66	4356
17	M.Raihan F	12	80	6400
18	Maharani	14	93	8649
19	Maya Agustin	13	86	7396
20	M.Arif Refan	13	86	7396
21	Moreno Abigail.H	12	80	6400
22	M.Yamlika.A	12	80	6400
23	Musyaffa.A	12	86	7396
24	Muti Monica.S	12	80	6400
25	Nova Herida	13	86	7396
26	Pelangsi Septria.N	12	80	6400
27	Putri Sakinah	14	93	8649
28	Rafael.N	13	86	7396
29	Regina Patrisia.M	14	93	8649
30	Rifka Agatha.S	14	93	8649
<b>Jumlah</b>		<b>373</b>	<b>2.482</b>	<b>207362</b>

Dari tabel di atas, nilai tertinggi siswa dalam kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media *powtoon* adalah 93 dan yang paling rendah adalah 66.

**Tabel 5.** Persentase Nilai Akhir Kelas Eksperimen

Nilai	Jumlah Sampel	Persentase (%)	Kategori
85-100	16	53,3%	Sangat Baik
70-84	11	36,6%	Baik
60-69	3	10%	Cukup Baik
0-59	-	-	Kurang Baik

Berdasarkan tabel di atas, persentase peringkat nilai pada kelas eksperimen adalah 53,3% (16 orang) memperoleh kategori sangat baik, 36,6% (11 orang) memperoleh kategori baik, dan 10% (3 orang) memperoleh kategori cukup baik

Berdasarkan hasil kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran konvensional maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 6.** Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Kelas Kontrol (X9)

No	Nama	Skor Mentah	X <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>
1	Amos Aditya.P	7	46	2116
2	Annisa Almafira	10	66	4356
3	Anjani Putri	9	60	3600
4	Aulia Khairunnisa.h	11	73	5329
5	Devin.Y.C.Gea	10	66	4356
6	Fitri Monica.S	8	53	2809
7	Fransisco Tambunan	8	53	2809
8	Haikal Kafi.S	7	46	2116
9	Jones.D.Nainggolan	10	66	4356
10	Jualika Simatupang	7	46	2116
11	Juniati	9	60	3600
12	Metha.C.Simbolon	11	73	5329
13	Pahala.A.Hutabarat	7	46	2116
14	Patudu.A.Hutahean	8	53	2809
15	Philipin Simbolon	10	66	4356
16	Putri Nabila	8	53	2809

17	Radit Utama Sitorus	7	46	2116
18	Rampasko Simamora	7	46	2116
19	Rolasisdo.I.Marpaung	10	66	4356
20	Sabrina Fitri Ningsih	7	46	2116
21	Sela Fileoana Siahaan	7	46	2116
22	Sherly.Nainggolan	9	60	3600
23	Steven.C.Simanjuntak	8	53	2809
24	Suci Rahma Dani	11	73	5329
25	Suwendi Bu'ulolo	10	66	4356
26	Tripesta.N.Simbolon	10	66	4356
27	Wilda Febiola.S	7	46	2116
28	Winda.K.Siringoringo	7	46	2116
29	Yesa Putri.A.T	11	73	5329
30	Yessica.P.Manullang	11	73	5329
<b>Jumlah</b>		<b>262</b>	<b>1,732</b>	<b>103142</b>

Dari tabel di atas, nilai tertinggi siswa menggunakan model pembelajaran Konvensional atau kelas kontrol adalah nilai tertinggi 73 dan yang paling rendah adalah 53.

**Tabel 7.** Persentase Nilai Akhir Kelas Kontrol

Nilai	Jumlah Sampel	Persentase (%)	Kategori
85-100	-	-	Sangat Baik
70-84	5	16,6%	Baik
60-69	10	33,3%	Cukup Baik
0-59	15	50%	Kurang Baik

Berdasarkan tabel di atas, persentase peringkat nilai pada kelas kontrol adalah 16,6% (5 orang) memperoleh kategori baik, 33,3% (10 orang) memperoleh kategori cukup, dan 50% (15 orang) memperoleh kategori kurang baik.

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir untuk setiap variabel selanjutnya dicari pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model project based learnig berbantuan media powtoon terhadap kemampuan

menulis teks anekdot. Dalam hal ini penulis mengadakan perbandingan antara hasil kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media *powtoon*. Untuk itu penulis menggunakan rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S_2 = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dari perhitungan sebelumnya diketahui nilai-nilai sebagai berikut:

$$X_1 = 82,73$$

$$X_2 = 57,73$$

$$SD_1 = 15,17$$

$$SD_2 = 10,70$$

$$n_1 = 30$$

$$n_2 = 30$$

Maka, nilai-nilai di atas transformasikan ke dalam rumus:

$$\begin{aligned} S_2 &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \\ &= \frac{(30 - 1)24,68 + (30 - 1)11,44}{30 + 30 - 2} \\ &= \frac{(29)24,68 + (29)11,44}{58} \\ &= \frac{7157,2 + 3317,6}{56} \\ &= \frac{10474,8}{56} \\ &= \sqrt{18,70} \\ &= 4,32 \end{aligned}$$

Kemudian nilai standar deviasi di atas di transformasikan ke dalam rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{82,73 - 57,73}{4,32 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t = \frac{25}{4,32 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t = \frac{25}{4,32 \sqrt{0,06}}$$

$$t = \frac{25}{1,05}$$

$$t = 23,80$$

## I. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh  $t_{hitung} = 23,80$  selanjutnya harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 58$  didapat  $t_{tabel} 1,67$ . Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu 23,80 maka hipotesis diterima dan terbukti kebenarannya. Hal ini berarti terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* dengan berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

## 2. Diskusi Hasil Penelitian

Hasil kemampuan siswa menulis teks anekdot dengan menggunakan model *project based learning* dengan berbantuan media *powtoon* dengan nilai rata-ratanya 82,73 dengan kategori sangat baik. Dengan rincian siswa mendapat nilai 85-100 yaitu 53,3% dengan kategori sangat baik. Nilai 70-84 yaitu 36,6% dengan kategori baik. Nilai 60-69 yaitu 10% dengan kategori cukup baik. Dengan nilai tertinggi 93 dan terendah 66.

Hasil kemampuan siswa menulis teks anekdot menggunakan model pembelajaran *konvensional* dengan nilai rata-ratanya adalah 57,73 dengan kategori kurang baik. Diketahui 5 siswa mendapat nilai 70-84 yaitu 16,6% dikategorikan baik. Nilai 60-69 yaitu 33,3%

dikategorikan cukup baik. Dan siswa yang paling banyak mendapat nilai 0-59 yaitu 50% dikategorikan kurang baik. Dengan nilai tertinggi 73 dan terendah 53.

Pengaruh penggunaan model *project based learning* dengan berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot diperoleh  $t_{tabel}$  1,67. Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $23,80 > 1,67$ . Maka  $H_a$  diterima dengan hipotesis yang berbunyi “Ada Pengaruh Menggunakan model *project based learning* dengan berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot Siswa Kelas XI SMAN 09 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

### 3. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Adanya beberapa kendala serta keterbatasan penulis dalam melakukan dan menganalisis hasil penelitian. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan oleh faktor yang penulis miliki, baik secara moral maupun materi, keterbatasan buku dan masih sedikit pengetahuan yang penulis miliki.

Akibat beberapa faktor keterbatasan di atas, maka penulis masih banyak kekurangannya. Untuk itu, penulis dengan senang hati menerima saran-saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistik, ditetapkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kemampuan siswa menulis teks anekdot dengan menggunakan model *project based learning* dengan berbantuan media *powtoon* dengan nilai rata-ratanya 82,73 dengan kategori sangat baik. Dengan rincian siswa mendapat nilai 85-100 yaitu 53,3% dengan kategori sangat baik. Nilai 70-84 yaitu 36,6% dengan kategori baik. Nilai 60-69 yaitu 10% dengan kategori cukup baik. Dengan nilai tertinggi 93 dan terendah 66.

2. Hasil Kemampuan siswa menulis teks anekdot menggunakan model pembelajaran *konvensional* dengan nilai rata-ratanya adalah 57,73 dengan kategori kurang baik. Diketahui 5 siswa mendapat nilai 70-84 yaitu 16,6% dikategorikan baik. Nilai 60-69 yaitu 33,3% dikategorikan cukup baik. Dan siswa yang paling banyak mendapat nilai 0-59 yaitu 50% dikategorikan kurang baik. Dengan nilai tertinggi 73 dan terendah 53.
3. Ada pengaruh penggunaan model *project based learning* dengan berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot diperoleh  $t_{tabel} = 1,67$ . Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $23,80 > 1,67$ . Maka  $H_a$  diterima dengan hipotesis yang berbunyi “Ada Pengaruh Penggunaan model *project based learning* dengan berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada Siswa Kelas X SMAN 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Melihat dari apa yang disampaikan di atas, terdapat saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekola dan guru SMA Negeri 09 Medan diharapkan dapat mendukung profesionalisme guru dengan menyediakan pelatihan yang memperluas pengetahuan mereka dalam penggunaan model pembelajaran yang efektif, media pembelajaran yang bervariasi, serta melengkapi fasilitas yang diperlukan untuk mendukung proses belajar di kelas salah satunya berguna dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Siswa SMA Negeri 09 Medan disarankan untuk lebih giat belajar, khususnya dalam menulis teks anekdot, dengan melatih diri sendiri secara berulang kali agar semakin terlatih dan menguasai pembelajaran khususnya dalam menulis teks anekdot.
3. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dan berkontribusi

pada peningkatan kualitas pendidikan Bahasa Indonesia.

## REFERENSI

- Albina, M., Safiã, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model pembelajaran di abad ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939-955.
- Anggarini, P. D & Wulandari.S.S. (2021). Analisis Penggunaan Model
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konflik*, 7(2), 44-52.
- Cahyadi, C. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *EMaBl: Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 1(1), 60-73.
- Dewi, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Website Brisik. Id Terhadap Peningkatan Atvitas Jurnalistik Kontributor. *Komunika*, 17(2), 1-14.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
- Frisye, R. S. (2022). Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Kreatif dan Inovatif.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model pembelajaran dan implementasi HAM dalam Perspektif pendidikan islam dan nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 403-414.
- Kebol, Y. J., & Yusta, E. (2019). Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMAK Santu Thomas Aquinas Ruteng Tahun Ajaran 2018/2019. *PROLITERA: Jurnal penelitian pendidikan, bahasa, sastra, dan budaya*, 2(1), 1-11.
- Kharisma, V., & Kurniawati, R. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Berbasis PBL terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 52-58.
- Misra, M. (2014). Peningkatan Kemampuan Menulis Pengumuman Melalui Metode Latihan Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Gio Kecamatan Moutong. *Jurnal Kreatif Online*, 1(2).
- Nugroho, P. D. L., Haryadi, H., & Nuryatin, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Powtoon pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Taruna Nusantara Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 232-237.
- Permat, D R., & Amri, Y. K. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Puisi Pada Siswa/ I Kelas X SMK YWKA Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Riview Pendidikan dan Penajaran (JRPP)*, 2023, 6.:15831593-15831593.
- Prayoga, A., & Nadiar, F. (2021). Literatur Review: Penerapan Media Sketchup Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Pada Materi Menggambar Potongan Rumah 1 Lantai di SMK. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2).
- Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Adminstrasi Perkantoran*. 9(2) 292-299.
- Puspitarini, Y. D., & Akhyar, M. (2019). Development of video media based on PowToon in social sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198-205.
- Rohdiana, R. (2022). *Pelaksanaan Model Project Based Learning (PjBL) Materi Menulis Teks Anekdote Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Setiawan, R. A., (2023). Pengertian dan dan Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Alfiah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 1-5.
- Soemadi, R. R. A. (2023). Pengaruh pemasaran digital dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian fried chicken home delivery. *Kinerja: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 20(2), 189-197.
- Sukmana Elly, dkk. (2020). Pembuatan Slide Materi Pelajaran Dengan Powtoon. *Media Interaktif Linov*. 1-20.
- Toyib, H., Ndraha, A. B., & Telaumbanua, Y. (2022). Kolaborasi Sumber Daya Manusia Dalam Pencapaian Target dan Sasaran Kinerja LKPJ Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan Kabupaten Nias. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 10(4), 1508-1516.
- Wanruwu Marinu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Keantitatif dan Metode

Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2902.

Widyaningrum, A. S. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 80-85.