

**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**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesi.*

Oleh

WINDY FEBRIYANTI NABILA NPM. 2002040008



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 18 Oktober 2024 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Windy Febriyanti Nabila
NPM : 2002040008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Sma Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Dra. Hj. Svamsu Yurnita, M.Pd.

Sekretaris,

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. Charles Butar Butar, M.Pd.
2. Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Windy Febriyanti Nabila
NPM : 2002040008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Sma Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Windy Febriyanti Nabila
NPM : 2002040008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Sma Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
Kamis 26 Sep 2024	Revisi Cover, Judul		
Senin 02 Sep 2024	Revisi Abstrak, Kata Pengantar		
Jumat 4 Oktober 2024	Revisi Bab 4, Bab 5		
Senin 7 Oktober 2024	ACC Skripsi		

Medan, Oktober 2024

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd.

Disetujui
Dosen Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Windy Febriyanti Nabila
NPM : 2002040008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Oktober 2024

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Windy Febriyanti Nabila

ABSTRAK

Windy Febriyanti Nabila, NPM 2002040008. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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 50-59 ada 5 orang dalam kategori kurang baik, 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 Anekdote

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah Swt. Atas nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMAN 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024**” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Peneliti banyak menemukan kesulitan- kesulitan dan hambatan dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat inayat Allah Swt serta bantuan dari berbagai pihak segala kesulitan dan hambatan tersebut dapat diatasi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tersayang Bapak **Ridwan Simanjuntak** dan Ibu **Sri Prihatin** yang telah mendidik, memberi semangat, dan selalu mendoakan setiap proses saya. Serta dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Assoc. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Assoc. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.,** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Assoc. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.,** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.,** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Almh. Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum.,** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Dr. Muhammad Isman, M.Hum.,** selaku Dosen Pembimbing peneliti, yang telah membantu serta membimbing peneliti dalam menyelesaikan proposal penelitian.
8. Seluruh **Bapak dan Ibu Dosen** Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Terima kasih kepada Kakak peneliti **Putri Indriyani Simanjuntak S.Pd.,** abang peneliti **Praka Rianzi Fadli** Keponakan Peneliti **Rantri Azkia Salsabila** Adik Peneliti **Dio Ardiansyah** dan terima kasih kepada teman-

teman **Ibra Danuari, M. Reza Pahlevi** dan **Andika Syaputra** yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.

11. Terima kasih teman-teman seperjuangan kelas **VIII A Pagi Stambuk 2020** Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
12. Terima kasih kepada sahabat peneliti **Intan Melia, Yuni Afriani, Mifta Huljannah, Salsabila, Nadya Salsabila, Egi Fahira Tuhfa, Nadila Putri Nirwana.**
13. Terima kasih kepada **Tengku Farhan Ramadhansyah** yang sudah menemani saya dari awal walaupun tidak bisa menemani saya sampai akhir, terima kasih untuk patah hati yang pernah diberikan saat proses penelitian ini. Karena dengan patah hati saya bisa mengerjakan Bab II dan Bab III dengan lancar, walau tak dapat dipungkiri rasa sedih kerap kali datang dan menjadi kendala tersendiri, terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan, dari proses pendewasaan ini untuk lebih belajar ikhlas, sabar dan menerima arti kehilangan. Pada akhirnya setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.

Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian proposal ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah Swt membalas kebaikan kalian semua dan akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Oktober 2024
Peneliti

Windy Febriyanti Nabila
NPM. 2002040008

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kerangka Teoretis	8
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	8
2.1.2.2 Model Pembelajaran Project Based Learning	9
2.1.1.3 Tujuan Model <i>Project Based Learning</i>	9
2.1.1.4 Langkah-langkah Model <i>Project based learning</i>	10
2.1.1.5 Kelebihan Model <i>Project Based Learning</i>	11
2.1.1.6 Kekurangan Model <i>Project Based Learning</i>	11
2.1.1.6 Pengertian Media Powtoon	12
2.1.1.7 Manfaat <i>Powtoon</i>	13
2.1.1.8 Langkah-Langkah Menggunakan Powtoon	13

2.1.1.9 Kelebihan Aplikasi <i>Powtoon</i>	14
2.1.1.10 Kekurangan Aplikasi <i>Powtoon</i>	15
2.1.2 Hakikat Kemampuan Menulis Teks Anekdot	16
2.1.2.1 Tujuan Menulis	16
2.1.2.2 Manfaat Menulis	17
2.1.2.3 Pengertian Teks Anekdot	17
2.1.2.4 Ciri-ciri Teks Anekdot	18
2.1.2.5 Sruktur Teks Anekdot	18
2.1.2.6 Aspek Kebahasaan Anekdot	19
2.1.2.7 Langlah-langlah Menulis Teks Anekdot	21
2.2 Penelitian Yang Relevan	21
2.3 Kerangka Konseptual	23
2.4 Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan Penelitian	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	26
3.4 Variabel dan Defenisi Operasional	28
3.5 Instrumen Penelitian	29
3.6 Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	36
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	36
4.2 Pengelolah Data	39

4.3 Pengujian Hipotesis	46
4.4 Diskusi Hasil Penelitian	46
4.5 Keterbatasan Hasil Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	26
Tabel 3.2	Populasi.....	27
Tabel 3.3	Kisi-kisi Soal Instrumen	31
Tabel 3.4	Aspek Penilaian Kemampuan Menulis Tek Anekdote.....	32
Tabel 3.5	Kategori Penilaian Menulis Teks Anekdote	33
Tabel 4.1	Skor Kemampuan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Media Powtoon Kelas Eksperimen (X7).....	36
Tabel 4.2	Skor Kemampuan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Kelas Kontrol (X9)	38
Tabel 4.3	Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Kelas Eksperimen (X7)41	
Tabel 4.4	Persentase Nilai Akhir Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.5	Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Kelas Kontrol (X9).....	43
Tabel 4.6	Persentase Nilai Akhir Kelas Kontrol.....	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 tidak 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 medianya”. 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 dilakukan 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 kebahasannya 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.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“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.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi dalam penelitian ini. Identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis teks anekdot.
2. Siswa belum percaya diri dalam menuangkan ide atau gagasan cerita dalam bentuk teks anekdot.
3. Siswa belum mampu memahami struktur teks anekdot yang mencakup abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda, dan kaidah kebahasannya yang sesuai dalam penulisan teks anekdot.

4. Penggunaan model pembelajaran yang disampaikan guru kurang bervariasi atau kurang sesuai dalam proses pembelajaran teks anekdot sehingga akibatnya nilai kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon* pada siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* pada siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan tahun ajaran 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan dari penelitian ini yang akan dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon* pada siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* pada siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui 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.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon*.

1. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon* dalam pembelajaran menulis teks anekdot diharapkan mampu menjadi alternatif, strategi ini untuk membantu guru meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot sehingga kompetensi menulis siswa meningkat.

2. Bagi Siswa

Model pembelajaran *Project Based Learning* ini menyesuaikan dengan kondisi siswa dalam belajar sehingga siswa lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran. Di samping itu, dapat meningkatkan kemampuan dalam memproduksi anekdot dan membangkitkan semangat siswa bahwa menulis itu menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas untuk mencapai tujuan pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoretis

Dalam penelitian, kerangka teoritis adalah pendukung, yang berarti peneliti sangat membutuhkan teori-teori yang kuat untuk mendukung pembahasan masalah. Oleh karena itu, kerangka teoritis 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).

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

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 di kelas atau lingkungan belajar lain. Menurut (Saeffuddin & 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.

2.1.2.2 Model Pembelajaran Project Based Learning

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 PBJL, 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, PBJL tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran langsung yang lebih baik, tetapi juga menawarkan peningkatan pengalaman pembelajaran yang lebih baik.

2.1.1.3 Tujuan Model *Project Based Learning*

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.

2.1.1.4 Langkah-langkah Model *Project based learning*

Menurut Khanifah dalam Awab et al., (2021:80) Langkah-langkah model pembelajaran *project based learning*, yaitu:

- 1) Pertama, guru harus menyiapkan kondisi pembelajaran, menyiapkan berbagai sumber dan media belajar, menentukan pijakan proyek, dan merancang deskripsi proyek. Kegiatan ini akan dilakukan di luar jam pelajaran.
- 2) Langkah kedua mengidentifikasi masalah dengan memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan pengamatan terhadap sesuatu. Setelah

mengidentifikasi masalah, siswa membuat rumusan masalah dan membuat pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan mereka.

- 3) Langkah ketiga adalah siswa bekerja sama dengan guru dan anggota kelompok untuk merancang proyek, membuat jadwal dan desain pelaksanaannya, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.
- 4) Langkah keempat: Sebagai dasar untuk produk yang akan dikembangkan, siswa diminta untuk melakukan penelitian awal. Mereka harus mengumpulkan data dan mempelajarinya menggunakan teknik data yang relevan dari hasil penelitian.
- 5) Pada langkah kelima, siswa meninjau kembali produk pembelajaran awal, menemukan kekurangan dan memperbaikinya, menilai, mengukur, dan memperbaiki produk tersebut. Mereka terus meminta pendapat guru atau anggota kelompok lain.
- 6) Langkah keenam adalah menyelesaikan produk akhir yang dibuat setelah semuanya dianggap memenuhi harapan dan siap untuk didistribusikan, Kemudian melakukan penilaian dan penguatan atas karya siswa serta memberikan masukan dan saran untuk perbaikan.

2.1.1.5 Kelebihan Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima.

- 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berfikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya (Djamarah&Zain,2011:83).

2.1.1.6 Kekurangan Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang.
- 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok (Trianto, 2014:49).

2.1.1.6 Pengertian Media *Powtoon*

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.

2.1.1.7 Manfaat *Powtoon*

Manfaat media pembelajaran *Powtoon* (*video Player*) sebagai berikut:

- 1) Media *Powtoon* dapat memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya Indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar.
- 3) Media *Powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

- 4) Media *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, serta mendorong kegairahan belajar, memungkinkan terjadi interaksi yang lebih langsung dan kenyataan, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

2.1.1.8 Langkah-Langkah Menggunakan *Powtoon*

Langkah-langkah dalam membuka *Powtoon* adalah sebagai berikut yaitu:

- 1) Membuka aplikasi *web browser*, kemudian kunjungi alamat: www.Powtoon.com.
- 2) Untuk memulai *Powtoon* klik LOGIN.
- 3) Melakukan registrasi atau pendaftaran atau pendaftaran melalui facebook, google, bisa juga melalui IN.
- 4) Penulisan melakukan login melalui google.
- 5) Setelah itu masukkan alamat e-mail dan sandinya.
- 6) Setelah itu akan tampil 3 pilihan.
- 7) Lalu pada kata create di klik dan penulis memilih yang horizontal.
- 8) setelah itu akan tampil gambar berupa tema animasi, lalu klik satu tema yang akan kita pilih.
- 9) Setelah itu akan ada tampilan seperti powerpoint, disinilah tempat area kerja pada *Powtoon*.
- 10) Setelah selesai membuat videonya dapat kita save, lalu kita publish atau upload ke youtube.

2.1.1.9 Kelebihan Aplikasi Powtoon

Menurut Nina Fitriani (2019:107) berpendapat bahwa kelebihan *Powtoon* antara lain;

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website www.powtoon.com mendownload aplikasi tanpa harus.
- 2) Terdapat banyak pilihan tamplate background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan. gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- 5) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di YouTube.
- 6) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

2.1.1.10 Kekurangan Aplikasi Powtoon

Menurut Nina Fitriani (2019:107) berpendapat bahwa kelemahan *Powtoon* antara lain;

- 1) Merupakan *software online* yang memerlukan internet membukanya.
- 2) Durasi yang terbatas.
- 3) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 4) Bagi pengguna *Powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengekspor file ke yang memerlukan internet untuk membukanya.

- 5) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 6) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke *YouTube*, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui *YouTube*.
Nina Fitriyani (2019:107).

2.1.2 Hakikat Kemampuan Menulis Teks Anekdot

Menulis merupakan aktifitas yang produktif dengan melibatkan emosional dan logika yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan berupa lambang-lambang 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.

2.1.2.1 Tujuan Menulis

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).

2.1.2.2 Manfaat Menulis

Menurut Groves dalam Sabarti Akhadiat,dkk,(1997/1998:1.4-1.5) dalam Nirwana Abas (2011) manfaat menulis sebagai berikut:

- 1) Menulis menyumbang kecerdasan
- 2) Menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas
- 3) Menulis mengembangkan keberanian
- 4) Menulis mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

2.1.2.3 Pengertian Teks Anekdote

Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, anekdot selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial. Teks anekdot merupakan saran penyampaian pesan dan kritikan terhadap fenomena sosial melalui kemasan cerita lucu, 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 Af'idah,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.

2.1.2.4 Ciri-ciri Teks Anekdot dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot

Setelah mengetahui dari teks anekdot, maka Adapun ciri-ciri dari teks anekdot yang perlu diketahui agar dapat membedakannya dengan teks-teks lainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Teks anekdot bersifat humor atau lelucon, yang artinya teks anekdot berisikan cerita lucu.
- 2) Bersifat menggelitik, yang artinya bahwa teks anekdot dapat membuat pembacanya merasa terhibur dengan kelucuan yang ada didalam teks tersebut.
- 3) Isi cerita teks anekdot bersifat menyindir.
- 4) Kisah ceritanya bisa jadi mengenai orang penting. Misalnya, DPR, Presiden, dan lainya sebagainya.
- 5) Memiliki tujuan tertentu.
- 6) Kisah cerita yang disajikan hampir menyerupai dongeng.
- 7) Menceritakan tentang karakter hewan dan manusia sering terhubung secara umum dan realistik.

2.1.2.5 Struktur Teks Anekdote

Teks anekdot juga memiliki struktur yang berfungsi untuk membuat teks menjadi rapi dan sesuai. Struktur yang wajib dimasukkan dalam penulis sebuah teks anekdot terdapat lima macam antara lain abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda (Sobandi 2019:39). Dalam menulis teks anekdot yang baik dan benar sesuai struktur bukan hanya membuat tulisan menjadi menarik dan rapi, tetapi juga membuat pesan atau amanat yang disampaikan kepada pembaca dapat diterima dengan baik. Berikut akan dijelaskan mengenai kelima struktur yang harus ada dalam sebuah teks anekdot menurut pendapat (Maharani Sikumbang 2020: 25).

- 1) Abstrak, merupakan bagian awal pada teks anekdot atau biasa disebut juga dengan tahap pembukaan. Tahap ini berfungsi untuk memberikan gambaran tentang isi teks, dan biasanya pada bagian abstrak juga menunjukkan hal unik yang akan ada di dalam teks anekdot.
- 2) Orientasi, merupakan bagian teks yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang cerita, dan fungsi untuk membangun teks. Pada tahap ini biasanya penulis bercerita dengan detail dalam bentuk tulisan.
- 3) Krisis, merupakan bagian teks yang menunjukkan suatu masalah unik dan tidak biasa terjadi pada kehidupan penulis atau pada kehidupan tokoh yang diceritakan. Krisis juga dimaknai sebagai saat terjadinya ketidakpuasan atau puncak permasalahan atau puncak permasalahan.

- 4) Rekasi, merupakan bagian teks yang menerangkan cara penulis atau orang yang diceritakan dalam menyelesaikan masalah yang timbul dibagian krisis, hal ini berkenan dengan tanggapan terhadap suatu masalah.
- 5) Koda, merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut, atau biasa dikenal dengan bagian penutupan yang menjelaskan simpulan tentang kejadian yang diceritakan oleh penulis.

2.1.2.6 Aspek Kebahasaan Anekdote

Teks anekdot memiliki kaidah kebahasaan tersendiri yang berbeda dari teks lainnya. Kaidah kebahasaan menurut (Maharani Sikumbang 2022: 26) yang harus ada didalam teks anekdot adalah sebagai berikut:

- 1) Menggukana kata keterangan waktu lampau, misalnya kata dahulu, tahun lalu, bulan lalu, waktu itu, dan lainya sebagainya.
- 2) Menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang digunakan sebagai penghubung antar kata, antar frasa, antar klausa dlam kalimat, antar kalimat, bahkan antar paragraf. Pada bagia ini konjungsi yang akan dibahas adalah konjungsi kausal yang menyatakan sebab akibat, seperti; karena, sebab, sehingga, maka, akibatnya, menyebabkan.
- 3) Terdapat penggunaan kata kerja (verba), seperti: membaca, tertawa, berjalan, terdiam, dan lain sebagainya.
- 4) Urutan peristiwa atau ceritanya berdasarkan waktu (kronologis).
- 5) Menggunakan kalimat perintah, misalnya: buanglah, ambillah, catatlah, perhatikanlah, dan lain sebagainya.

- 6) Menggunakan kalimat sindiran yang digunakan untuk menyindir. Adapun gaya sindiri ini dapat dilakukan dengan pengandaian, pembagian, atau sinonim, dan antonym.
- 7) Biasanya terdapat frasa indiom dalam kalimat yang hanya menduduki sebagai subjek, predikat, objek, pelengkap, atau hanya sebagai keterangan. Adapun maksud indiom yaitu jenis makna yang menyatakan tidka sebenarnya, dan biasanya disebut dengan makna konotasi, kiasan, atau ungkapan. Misalnya, bunga desa, kambing hitam, meja hijau, buah hati, daun muda, dan tangan kanan.

2.1.2.7 Langkah-langkah Menulis Teks Anekdote

Setelah memahami sruktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot dengan tepat, menurut (Sobandi 2019:41) ada beberapa langkah untuk membuat teks anekdot yang sama dengan langkah menulis cerita lainnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik, misalnya tentang tokoh agama, tokoh politik, tokoh masyarakat, pejabat, pemerintah, dosen, guru, dokter, dan lain sebagainya.
- 2) Mengumpulkan bahan, seperti pengalaman pribadi, pengalaman orang lain, pengamatan, surat kabar, siaran televisi, dan lain sebagainya.
- 3) Menyusun kerangka, yakni memecahkan topik kedalam beberapa subtopik secara sistematis dan logis. Susunannya mengikuti stuktur anekdot seperti abstrak, orientasi, krisis, rekasi, dan koda.
- 4) Mengembangkan kerangka, yaitu mengembangkan satu subtopik menjadi beberapa kalimat, kemudian menghubungkan setiap kalimat menjadi rangkain kalimat yang padu atau koheren.

- 5) Memberi judul, yakni judul harus menggambarkan keseluruhan isi anekdot yang telah dikembangkan. Judul dapat diambil dari nama tokoh, perbuatan tokoh, tempat kejadian, atau lainnya yang sesuai dengan isi cerita.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan terhadap penelitian ini adalah:

- 1) 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_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan terhadap hasil belajar antara kedua kelas. Hasil peningkatan rata-rata hasil belajara 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.
- 2) Pebri 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 Nusantra.

- 3) Yoakim Jakson Kebol, & Emilia Yusta dalam penelitian ini yang berjudul “Keterampilan Menulis Teks Anekdot 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.
- 4) 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.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka teoritis di atas dapat dirumuskan kerangka berfikir yaitu, 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 persesuai salah satunya memulai model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran proyek sebagai sarana pembelajara untuk mencapai kompetensi sikap, dan pengethuan 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 penyelidik mereka berupa hasil diskusi atau pemecahan masalah. Dapat disimpulkan kemampuan menulis teks anekdot siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Kajian teoritis dan kerangka berfikir di atas 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

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.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. 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.

2. Waktu Penelitian

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

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																																				
		April				Mei				Juni				Juli				Agusts				Sept				Oktober												
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4													
1	Penulisan Proposal	■																																				
2	Bimbingan Proposal																																					
3	Seminar Proposal																																					
4	Perbaikan Proposal																																					
5	Pelaksanaan Penelitian																																					
6	Penulisan Skripsi																																					
7	Bimbingan Skripsi																																					
8	Persetujuan Skripsi																																					
9	Sidang Meja Hijau																																					

3.3 Populasi dan Sampel

1. 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 3.2
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

2. 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.

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

3.4 Variabel dan Defenisi Operasional

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:

1. Variabel bebas (X1) : Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon*.
2. 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:

1. . 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.

2. Kemampuan Menulis Teks Anekdote

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.

3. 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.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian Purwanto (2018). Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari model *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan menulis teks anekdot adalah tes.

Langkah yang diambil dalam melaksanakan percobaan adalah dengan menggunakan tes berupa tes tertulis yaitu tes esai. Tes esai yang diberikan kepada siswa berupa intruksi dalam menyajikan teks anekdot (saran, ajakan, arahan, dan

pertimbangan) secara tulis dan esai dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon*.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes ini dilakukan untuk mengetahui kualitas menulis Teks Anekdote siswa kelas X SMA Negeri 09 Medan, dan digunakan sebagai alat penilaian siswa berbentuk tes objektif. Dalam penelitian ini soal tes yang diberikan berupa perintah soal yang berjumlah 3 soal. Pemberian posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menjadi sampel dalam penelitian ini, soal yang diberikan adalah soal yang sama dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang terjadi terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.

KISI-KISI (INSTRUMEN PENELITIAN) TEKS ANEKDOTE (BAHASA INDONESIA) TAHUN PELAJARAN 2023/2024

1. Penilaian Pengetahuan

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI IX MEDAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : X

Materi : Teks Anekdote

Tabel 3.3
Kisi-kisi Soal Instrumen

No	Indikator Soal	Soal	Tingkat Kognitif			
			C3	C4	C5	C6
1	Peserta didik mampu membuat teks anekdot.	Buatlah teks anekdot dengan menarik dan benar!				
2	Peserta didik mampu menentukan struktur teks anekdot	Tentukanlah struktur teks anekdot yang telah kalian buat!				

2. Instrumen Non Tes

Pada penelitian ini instrument non tes ini dilakukan dengan mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot ditentukan beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa, yaitu melalui table dibawah ini:

Tabel 3.4
Aspek Penilaian Kemampuan Menulis Tek Anekdot

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1	Abstrak	Menulis tentang isi teks anekdot dengan tepat.	3
		Menulis tentang isi teks anekdot kurang tepat.	2
		Menulis tentang isi teks anekdot dengan tidak tepat.	1
2	Orientasi	Menuliskan awal kejadian cerita atau latar belakang suatu peristiwa dengan tepat.	3

		Menuliskan awal kejadian cerita atau latar belakang suatu peristiwa dengan kurang tepat.	2
		Menuliskan awal kejadian cerita atau latar belakang suatu peristiwa dengan tidak tepat.	1
3	Krisis	Menuliskan hal atau masalah yang unik dengan tepat.	3
		Menuliskan hal atau masalah yang unik dengan kurang tepat.	2
		Menuliskan hal atau masalah yang unik dengan tidak tepat.	1
4	Reaksi	Menuliskan penyelesaian masalah yang timbul dibagian krisis dengan tepat.	3
		Menuliskan penyelesaian masalah yang timbul dibagian krisis dengan kurang tepat.	2
		Menuliskan penyelesaian masalah yang timbul dibagian krisis dengan tidak tepat.	1
5	Koda	Menuliskan kesimpulan dari cerita yang diuraikan dengan tepat.	3
		Menuliskan kesimpulan dari cerita yang diuraikan dengan kurang tepat.	2
		Menuliskan kesimpulan dari cerita yang diuraikan dengan tidak tepat.	1
Jumlah			15

Sumber: Nugyantoro (2010:487).

Berdasarkan kriteria pada tabel diatas, dapat diketahui siswa yang berhasil mencapai skala nilai sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Berikut ini skala nilai menulis teks anekdot.

Tabel 3.5
Kategori Penilaian Menulis Teks Anekdot.

NO	Skor	Kategori Nilai
1	85-100	Sangat Baik
2	70-84	Baik
3	60-69	Cukup Baik
4	0-59	Kurang Baik

3.6 Teknik Analisis Data

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:

1. Menghitung skor mentah setiap siswa.
2. Mentabulasi skor post tes pada kelas eksperimen dan kontrol
3. 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

4. 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

5. 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:

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

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

6. 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.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

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 4.1
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 Prasetio	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	Dissca Indah	3	2	1	2	3	11	73
10	Elisabeth F. Gurning	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 Sadiah	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.Arif Refan	2	2	3	3	3	13	86
21	Moreno Abigail.H	3	3	2	2	2	12	80
22	M.Yamlika.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	Pelangi Septria.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
	Jumlah	75	76	72	78	69	373	2.482
	Rata-rata	2,5	2,53	2,4	2,6	2,3	12,43	82,73

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 4.2
Skor Kemampuan Menulis Teks Anekdote 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	Hailkal 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	Rolasisdo.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
	Jumlah	53	56	52	43	58	262	1,732
	Rata-rata	1,76	1,86	1,73	1,43	1,93	8,73	57,73

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.

B. Pengelolah Data

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.

1. 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

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

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

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

$$SD = 10,70$$

1.1 Deskripsi Kemampuan Menulis Teks Anekdote dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Kelas Eksperimen

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 4.3
Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi
Kelas Eksperimen (X7)

No	Nama	Skor Mentah	X_1	X_2
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	Pelangi 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
Jumlah		373	2.482	207362

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 4.4
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

1.2 Deskripsi Kemampuan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Model Pembelajaran *Konvensional*

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

Tabel 4.5
Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi
Kelas Kontrol (X9)

No	Nama	Skor Mentah	X_1	X_1
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	Hailkal 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
Jumlah		262	1,732	103142

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 4.6
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.

1.3 Deskripsi Pengaruh Menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir untuk setiap variabel selanjutnya dicari pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* 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:

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

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:

$$\begin{aligned} S_2 &= \sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (n-2)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \\ &= \frac{(30-1)24,68 + (30-1)11,44}{30+30-2} \\ &= \frac{(29)24,68 + (29)11,44}{58} \\ &= \frac{7157,2 + 3317,6}{56} \\ &= \frac{1047,48}{56} \\ &= \sqrt{18,70} \\ &= 4,32 \end{aligned}$$

Kemudian nilai standar deviasi di atas di transformasikan ke dalam rumus

uji-t sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{n}}} \\ t &= \frac{82,73 - 57,73}{4,32 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} \\ t &= \frac{25}{4,32 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} \end{aligned}$$

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

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

$$t = 23,80$$

4.3 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 $dk = N1 + N2 - 2 = 58$ 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.

4.2 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”.

4.5 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 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.

5.2 Saran

Melihat dari apa yang disampaikan diatas, 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 pembelajran 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M., Safiâ, 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.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Anggarini. P. D & Wulandari.S.S. (2021). Analisis Penggunaan Model
- Cahyadi, C. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *EMaBI: 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 Administrasi 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. *Alfiyah: 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 Kuantitatif 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.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar kerja Kelas Eksperimen

NAMA: DELIMA No. 23 September 2024
Date: Senin
KIS: X²

$$3+3+3+3+2 = \frac{14}{15} \times 100$$

$$= 93$$

PAKET KEJUTAN

ABSTRAKSI

di kantor, ada seorang karyawan baru diwa yg sangat antusias dan sering diperhatikan paket" hadiah dari rumahnya kepada teman" nya

orientasi:

suatu hari diwa datang dengan sebuah paket besar dan dengan bangga menunjukkan isinya kepada teman"nya "lihat ini adalah kreasi terbaru dari brand favoritku"

KALIS

teman" di kantor mulai bercanda "wow" diwa, sepertinya kamu harus mempertimbangkan untuk mempromosikan diri sendiri wawasanmu lebih menarik dari pada produk yg kita jual disini."

REAKSI:

diwa dengan santai menjawab "mungkin benar, tapi setidaknya aku masih lebih baik dari pada produk yg selalu kita jual dengan harga miris."

Koda

semua tertawa, dan diwa merasa lega karena bisa bercanda dengan teman" nya sambil menikmati perhatian mereka

No.:

B-Indonesia

Date:

23.08.24.

Nama: Imelda Gabriella Sitotang

Kelas: X - 7. SMA N 9 Medan

$$3 + 2 + 2 + 3 + 1 = \frac{11}{15} \times 100$$

Diskusi di kantor

$$= 73$$

Abstraks

Di kantor, ada dua rekan kerja, Siti dan Joko, yang sering berdiskusi tentang cara menyelesaikan proyek.

Orientasi

Suatu hari, Siti dan Joko sedang berdiskusi di ruang rapat. Siti mengusulkan cara baru untuk menyelesaikan tugas, sedangkan Joko merasa metode tersebut terlalu rumit.

Konflik

Siti: "Joko, aku pikir kita harus mencoba metode ini. Ini akan mempercepat pekerjaan kita."

Joko: "Metode ini kelihatan rumit. Apakah kita tidak bisa tetap dengan cara lama saja?"

Siti: "Tapi dengan cara lama, kita akan memakan waktu lebih lama. Coba pikirkan manfaatnya!"

Reaksi

Joko: "Ya, ya, aku paham. Tapi apakah kamu yakin metode ini tidak akan membuat kita lebih bingung?"

Siti: "Jangan khawatir. Aku yakin kita akan lebih bingung di awal, tapi hasilnya akan lebih baik." ^

Koda: Joko akhirnya setuju, dan mereka mencoba metode baru. Beberapa hari kemudian, Joko mengakui "Oke, Siti, aku harus mengakui bahwa kamu benar. Metode baru ini memang lebih efektif!"

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Nama : Wilhel Nabil Siraj MIT	
<input type="checkbox"/>	Kelas : X-7	$2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 10 \times 100$
<input type="checkbox"/>		15
<input type="checkbox"/>	Buah yang jatuh	= 66
<input type="checkbox"/>	• Abstrak	
<input type="checkbox"/>	Petani hari seorang anak tertangkap sedang mencari mangga ternaga	
<input type="checkbox"/>	• Orientasi	
<input type="checkbox"/>	"Dasar anak nakal, tuhan kamu! Ambil mangga orang sebanyak saja!"	
<input type="checkbox"/>	Mama bilang kamu? Mau saya tinggal laperin biar kamu di hukum? bearah	
<input type="checkbox"/>	Sang Pemilik mangga	
<input type="checkbox"/>	• Krisis	
<input type="checkbox"/>	Sang anak menegakkan ke atas sambil berkata, "Papa kita kawatir"	
<input type="checkbox"/>	Karena salah Pijakan sang buah akhirnya jauh dari atas pohon	
<input type="checkbox"/>	• Aksi dan Koda	
<input type="checkbox"/>	Sang Pemilik mangga berucap Pijang dan berkata, "Memang buah yang jatuh tidak jauh dari Pohonnya!"	

Lampiran 2: Lembar Kerja Kelas Kontrol

No.	Date
<input type="checkbox"/>	23 sept 2024
<input type="checkbox"/>	Nama . Yesa Putri Ayu Tampubolon
<input type="checkbox"/>	Kelas . X - g
<input type="checkbox"/>	Sepatu Mewah $2+3+2+2+2 = 11 \times 100$ 15 $= 73$
<input type="checkbox"/>	Abstraksi
<input type="checkbox"/>	Seorang Pengusaha kaya berjalan-jalan disebuah taman kota dgn mengenakan sepatu mewah yg baru dibelinya.
<input type="checkbox"/>	Orientasi
<input type="checkbox"/>	la melihat seorang pria miskin yg duduk di bangku taman dgn sepatu yg sudah compang-camping. Dengan rasa iba, pengusaha itu mendekati dan berkata, "kenapa tidak beli sepatu baru?" sepatu ini tidak layak dipakai."
<input type="checkbox"/>	Krisis
<input type="checkbox"/>	Pria miskin itu tersenyum dan menjawab, "Tuan, sepatu saya mungkin tidak mewah, tapi sudah menemani saya dim perjalanan panjang kehidupan ini. Sepatu baru tidak akan tahu bagaimana melewati jalan yg penuh lubang seperti ini."
<input type="checkbox"/>	Reaksi
<input type="checkbox"/>	Pengusaha itu terdiam, lalu melihat sepatunya sendiri yg masih bersih dan belum pernah benar-benar teruji.
<input type="checkbox"/>	Koda
<input type="checkbox"/>	la menyadari bahwa nilai sebuah benda tidak hanya diukur dari harganya, tetapi dari kisah yg menyertainya.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

Senin, 23 September 2024

No.

Date.

Nama : Jones Ditrans Nainggalan
Kelas : X-9

$$3 + 2 + 2 + 2 + 1 = \frac{10}{15} \times 100$$

$$= \underline{\underline{66}}$$

Mengajari Adik Berenang

Abstrak

Pagi hari disebuah kolam renang, seorang kakak sedang mengajari adiknya berenang.

Orientasi

"Aku tidak mau malu karena tidak bisa berenang ka, "kata sang adik".

"Kakak akan ajari dari gaya tersuit sampai termudah dik, "Jawab Sang kakak.

Mendengar hal itu, sang adik pun gembira.

Krisis

Setelah beberapa hari latihan renang itu, sang kakak tampak bersedih, sementara sang adik tampak gembira.

"Terima kasih kak, akhirnya kakak bisa mengajari gaya berenang yang paling aku kuasai, tapi kenapa kakak bersedih?" tanyanya.

Reaksi

"Yang kamu kuasai itu gaya batu, dik!" Pungkas sang kakak.



Date: _____

NAMA : HAİKAL KAFFI $1+2+1+1+2 = \frac{7}{15} \times 100$

KELAS : ~~X~~ X-9

$= \frac{46}{100}$

LAMPU

ABSTRAK & orientasi

Seorang BUA MEMBAWA gentong di atas PUNDAK Sambil Menenteng
 LAMPU. Ia Berjalan Ke Sungai untuk mengisi gentong itu

Krisis

Seseorang yg melihatnya Berkata "WAHAI orang BUA.

MALAM DAN SIANG hari SAMA Bagimu MENGAPA kau gunakan
 LAMPU"

Reaksi

orang BUA itu menjawab "Hai orang yg Suka Mencampuri urusan

orang lain LAMPU ini kupertukarkan Bagi orang yg BUA Pikiran
 Agar tidak kepeleset Atau menabrakku!"

Lampiran 3: Dokumentasi kelas Eksperimen




Lembar 4: Dokumentasi Kelas Kontrol



Lembar 5: Forum K-1

FORM K 1

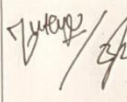



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU


Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama Mahasiswa : Windy Febriyanti Nabila
 N P M : 2002040008
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Kredit Kumulatif : 139 SKS IPK = 3,67

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Powtoon</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA N 09 Medan	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual terhadap Ketrampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas XI SMA N 09 Medan	
	Mengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Visual terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas X SMA N 09 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2024

Hormat Pemohon,

 Windy Febriyanti Nabila

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lembar 6: Forum K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Windy Febriyanti Nabila
NPM : 2002040008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Powtoon terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA N 09 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ meninjau

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

DISETUJUI

06 MAR 2024

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2024
Hormat Pemohon,

Windy Febriyanti Nabila

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lembar 7: Forum K-3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 617 /II.3/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **WINDY FEBRIYANTI NABILA**
N P M : 2002040008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Medan**

Pembimbing : **Dr. Mhd Isman, M.Hum**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :


1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **08 Maret 2025**

Medan, 27 Sa'ban 1445 H
08 Maret 2024 M

Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : *Wajib Mengikuti Seminar*

Lembar 8: Berita Cara Bimbingan Proposal











MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

Unggul | Cerdas | Terpercaya


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan/Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Nama mahasiswa : Windy Febriyanti Nabila
 NPM : 2002040008
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 09 Medan 2023/2024

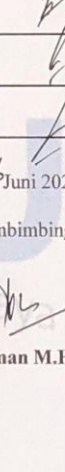
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda/Tangan
05-05-2024	Acc judul lanjut ke proposal	
04-06-2024	Revisi proposal pada LBM, kutipan	
07-06-2024	Revisi Rumusan masalah, tujuan penelitian	
12-06-2024	Revisi Hipotesis Penelitian	
17-06-2024	Revisi Bab II, III	
19-06-2024	Revisi Sampel, Populasi	
21-06-2024	Revisi Metode Penelitian, Desain, Variabel	
24-06-2024	Acc proposal	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, 26 Juni 2024

Dosen Pembimbing


Dr. Mhd Isman M. Hum

Lembar 9: Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: N

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

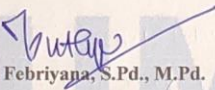
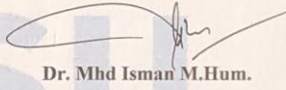
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama mahasiswa : Windy Febriyanti Nabila
 NPM : 2002040008
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdota Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 09 Medan 2023/2024

Sudah layak diseminarkan.

Disetujui Oleh:

<p>Ketua Program Studi</p> <p> Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.</p>	<p>Medan, 26 Juni 2024</p> <p>Pembimbing</p> <p> Dr. Mhd Isman M.Hum.</p>
---	---

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lembar 10: Surat Keterangan Perpustakaan



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menulis surat ini, agar diketahui nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PERPUSTAKAAN

Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 00059/LAP/PT/IX.2018
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567
NPP. 1271202D1000003 <http://perpustakaan.umsu.ac.id> perpustakaan@umsu.ac.id [perpustakaan_umsu](#)

SURAT KETERANGAN
Nomor: 02948/KET/II.9-AU/UMSU-P/M/2024

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : WINDY FEBRIYANTI NABILA
NPM : 2002040008
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ P.Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.


Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 Rabiul Awal 1446 H
26 September 2024 M

Kepala Perpustakaan,


Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

Lembar 11: Surat Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 2426/II.3/UMSU-02/F/2024

Lamp : ---

Hal : Izin Riset

Medan, 09 Rabiul Awal 1446 H
12 September 2024 M

Kepada Yth,
Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah 1,
di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

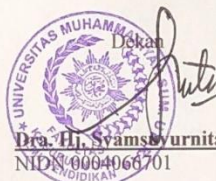
Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama	: WINDY FEBRIYANTI NABILA
N P M	: 2002040008
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Powtoon</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMAN 09 Medan 2023/2024




Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dra. Hj. Samsyurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

Lembar 12: Surat Balasan Riset



**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 9 MEDAN**



Jl. Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan
Website : www.sman9medan.sch.id email : smanlanmedan@yahoo.co.id Medan-20252

SURAT KETERANGAN

TELAH SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 070/609/SMA.9/X/2024

Berdasarkan surat dengan Nomor : 400.38.8/4192/CABDISDIK WIL.I/IX/2024 tanggal, 13 September 2024 dari Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Fahrudi, S.Pd
NIP : 197503152008011002
Pangkat/ Golongan : Penata TK.I/III-d
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 9 Medan
Alamat : Jalan Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan

menerangkan bahwa:

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	PROGRAM STUDI
1.	WINDY FEBRIYANTI NABILA	2002040008	S-1 Pendidikan Bahasa Indonesia

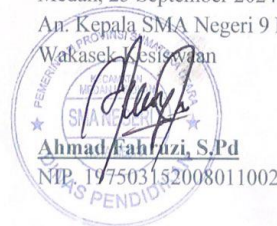
mahasiswa tersebut diatas telah selesai melakukan dan melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 9 Medan pada tanggal : 13 September s/d 25 September 2024 dengan Judul penelitian

“Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Powtoon Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMAN 09 Medan TA. 2023/2024”

dan selama melakukan dan melaksanakan Penelitian tersebut tidak mengganggu proses Belajar mengajar di SMA Negeri 9 Medan.

Demikianlah surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 25 September 2024
An: Kepala SMA Negeri 9 Medan
Wakasek Kesiswaan



Lembar 13: Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Windy Febriyanti Nabila
 NPM : 2002040008
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Sma Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2024

Disetujui oleh:
 Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

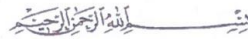
Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd.

Lembar 14: Surat Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Windy Febriyanti Nabila
NPM : 2002040008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Sma Negeri 09 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
Kamis 26 Sep 2024	Revisi Cover, judul		
Senin 30 Sep 2024	Revisi abstrak, Kata pengantar		
Jumat 4 Oktober 2024	Revisi Bab 4, Bab 5		
Senin 7 Oktober 2024	UCC skripsi		

Medan, Oktober 2024

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Disetujui
Dosen Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Windy Febriyanti Nabila
Tempat, Tanggal Lahir : Kota Cane, 28 februari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl.Chaidir KNI blok cc no 28
Nomor Telepon : 0822-5824-1865
Email : windifebrianti427@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara 2020-2024
SMA Negeri 09 Medan 2017-2020
SMP Negeri 44 Medan 2014-2017
SD Negeri 068426 Medan 2008-2014

MOTO HIDUP

“It will pass, everything you’ve gone through it will pass”

