



## Pembelajaran Menulis Teks Fabel yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif dengan Model *Moody* Berbantuan Aplikasi *Powtoon* pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung

Dila Ardika<sup>1\*</sup>, Dheni Harmaen<sup>2</sup>, Rendy Triandy<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pasundan, Indonesia

Email: [dilaardikaa@gmail.com](mailto:dilaardikaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [dheniharmaen@unpas.ac.id](mailto:dheniharmaen@unpas.ac.id)<sup>2</sup>, [rendytriandy@unpas.ac.id](mailto:rendytriandy@unpas.ac.id)<sup>3</sup>

\*Penulis Korespondensi: [dilaardikaa@gmail.com](mailto:dilaardikaa@gmail.com)

**Abstract.** *This research is based on the selection of models and media that are less creative and innovative in learning to write fable texts so that students feel bored and find it difficult to write. The purpose of this study is to test the effectiveness of learning to write fable text with the moody model assisted by the powtoon application for VII grade students of SMPN 35 Bandung. This research uses a quasi-experimental quantitative method and a true experimental pretest-posttest control group design, and the research subjects consist of 2 classes. The results of the research show 1) the author was able to plan and implement learning to write fable texts, as evidenced by the scores obtained at 3.55 and 3.54 in the very good category, 2) the students' abilities before receiving treatment had not yet reached the criteria for achieving Learning Objectives (KKTP) with The total average obtained was 57.15, 3) the students' abilities after receiving treatment using the Moody model assisted by the Powtoon application experienced a significant increase as evidenced by the Wilcoxon test results showing the Asymp value. Sig. (2-tailed) < 0.05, 4) the moody model assisted by the powtoon application is effectively used in learning to write fable texts as proven by the achievement of the Maan Whitney test score showing the Asymp value. Sig (2 tailed) is 0.00, < 0.05, which means that the moody model assisted by the powtoon application is more effective in use compared to the control class.*

**Keywords:** *Fable Text; Moody Model; Powtoon Application; Writing Instruction; Writing Skills.*

**Abstrak.** Penelitian ini didasari dari pemilihan model dan media yang kurang kreatif dan inovatif pada pembelajaran menulis teks fabel sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit dalam kegiatan menulis. Tujuan penelitian ini yakni menguji keefektifan pembelajaran menulis teks fabel dengan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *quasi eksperimen* dan desain *true eksperimental pretest-posttest control grup design*, dan subjek penelitian terdiri dari 2 kelas. Hasil penelitian menunjukkan 1) penulis mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel, dibuktikan skor yang diperoleh sebesar 3,55 dan 3,54 dengan kategori sangat baik, 2) kemampuan peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan belum mencapai kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan total rata-rata yang diperoleh sebesar 57,15, 3) kemampuan peserta didik sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* mengalami peningkatan yang signifikan dengan dibuktikan hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, 4) model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks fabel dengan dibuktikan pemerolehan nilai uji *maan whitney* menunjukkan nilai Asymp. Sig (2 tailed) yakni 0,00, < 0,05., yang artinya model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Kata Kunci:** Aplikasi Powtoon; Keterampilan Menulis; Model Moody; Pembelajaran Menulis; Teks Fabel.

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas manusia dan meningkatkan daya saing global. Bahasa Indonesia, sebagai mata pelajaran yang wajib memegang peranan krusial dalam pembentukan keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan dalam M. Abdul (2017, hlm 35) mengatakan bahwa peserta didik perlu menguasai empat keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan menulis, yang memungkinkan mereka untuk menuangkan ide dan gagasan secara kreatif. Namun, banyak peserta didik yang menganggap keterampilan menulis sebagai hal yang rumit dan sulit. Menurut Prastikawati, dkk (2020, hlm.

8) menyatakan bahwa keterampilan yang dianggap sulit dan membutuhkan bimbingan ialah keterampilan menulis. Dengan adanya asumsi tersebut mengakibatkan kurang minatnya peserta didik terhadap kegiatan menulis.

Sejalan dengan pendapat Ariningsih, dkk (2012, hlm. 11) mengemukakan bahwa rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan gagasan dan kurangnya penguasaan kaidah kebahasaan menjadi kendala utama. Artinya peserta didik masih memiliki kemampuan yang rendah dalam menuangkan idenya

Observasi di SMPN 35 Bandung menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis, terutama dalam mengekspresikan ide dan mengorganisir gagasan dalam tulisan, seperti yang dilakukan oleh Wachidah (2016, hlm. 3). Sepaham dengan temuan observasi yang dibuat oleh Leonard et al. (2016, hlm. 3) Kurangnya minat peserta didik terhadap kegiatan menulis juga menjadi perhatian serius, yang dapat disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam model dan media pembelajaran.

Ketidaktepatan dalam pemilihan media pembelajaran inovatif juga menjadi kendala, yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi, seperti yang diamini oleh Lounard et al. (2018, hlm.35). Maka dari itu, tujuan penelitian ini yakni menguji efektivitas penggunaan model pembelajaran moody dan aplikasi Powtoon dalam meningkatkan pembelajaran menulis teks fabel di SMPN 35 Bandung.

Banyaknya peserta didik yang merasa kesulitan dalam menulis, menganggapnya sebagai aktivitas rumit dan sulit dilakukan. Sulitnya mengembangkan ide dan mengorganisir gagasan menjadi beberapa permasalahan utama yang dihadapi peserta didik dalam menulis. Selain itu, pendidik juga menghadapi tantangan dalam memilih model serta media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Observasi di SMPN 35 Bandung menunjukkan bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif. Demikian pula, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi kendala tersendiri.

Sebelumnya, beberapa penelitian seperti yang dilakukan Apyliona (2019) dan Qurrotaini (2020) telah menunjukkan keefektifan model pembelajaran moody dan penggunaan aplikasi Powtoon dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini akan fokus pada pengujian efektivitas penggunaan aplikasi Powtoon terhadap pembelajaran menulis teks fabel.

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan dalam pembelajaran menulis yang dihadapi peserta didik dan pendidik di sekolah SMPN 35 Bandung serta memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Dengan demikian, berdasarkan permasalahan tersebut penulis mengkaji penelitian berjudul

"Pembelajaran Menulis Teks Fabel yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif dengan Model Moody Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung" menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Pembelajaran**

Pembelajaran diartikan sebagai proses peserta didik dalam belajar yang dibantu oleh pendidik secara baik. Pendidik dan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring atau luring. Sanjaya (2009, hlm. 18) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang memiliki tujuan, yakni membelajarkan peserta didik. Artinya pembelajaran ini memberikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Suasana belajar yang menyenangkan dapat menciptakan ketercapaian sebuah tujuan.

### **Menulis**

Menulis ialah seni mengungkapkan pikiran atau gagasan untuk menjadi sebuah bentuk tulisan. Menurut Tarigan (2008, hlm. 26) mengatakan bahwa keterampilan menulis yakni suatu aktivitas yang dilakukan dengan tidak langsung melibatkan pihak yang terkait, namun bersifat produktif dan eksfresif. Dengan kata lain, menulis merupakan bentuk tulisan yang ditulis berdasarkan curahan pikiran seseorang.

### **Teks Fabel**

Fabel berkaitan dengan hewan. Pada dasarnya teks fabel adalah sebuah teks yang bersifat fiksi atau khayalan yang tujuannya menghibur pembaca. Cerita fabel adalah kisah hewan dan tumbuhan yang seolah-olah memiliki sifat seperti manusia namun disisipkan nilai moral yang dapat dipelajari oleh peserta didik dan kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan. Teks fabel memiliki empat struktur, yakni orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Teks fabel memiliki unsur pembangun yakni, tema, latar, tokoh, alur, sudut pandang, serta amanat.

### **Model *Moody* dan Aplikasi *Powtoon* dalam Pembelajaran**

Menurut Endaswara dalam Wyn, dkk (2013, hlm. 3) mengungkapkan bahwa model *moody* adalah suatu pembelajaran yang cara belajarnya dapat membuat pesera didik aktif dan kreatif karena memuat 4 komponen sekaligus yaitu, persiapan (pemunculan ide), *inkubasi* (pengolahan ide), *ilmunisasi* (mengungkapkan ide), dan *verifikasi* (memacu kreativitas peserta didik) ke empat komponen tersebut sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. sedangkan aplikasi *powtoon* merupakan sebuah program layanan online yang memungkinkan pengguna

membuat video presentasi dengan mudah dan cepat menggunakan berbagai fitur canggih yang telah tersedia di perangkat lunak tersebut. Aplikasi *powtoon* ini memiliki berbagai macam fitur yang menarik seperti animasi, transisi, efek, kartun dan sebagainya. Aplikasi *powtoon* mempunyai kelebihan yakni, fitur yang tersedia cukup bervariasi serta memiliki berbagai macam efek yang bisa membuat presentasi lebih menarik sehingga peserta didik akan tetap fokus mengikuti pembelajaran.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 35 Bandung. Penelitian ini berfokus pada kapabilitas menulis teks fabel untuk siswa kelas VIII SMPN 35 Bandung. Untuk mengajar peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung menulis teks fabel, pada kelas eksperimen ini menggunakan model *moody* yang didukung oleh aplikasi *Powtoon*. Di sisi lain, kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* yang didukung oleh media gambar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, jenis *quasi* eksperimen, dan desain nyata dari grup kontrol *pretest-posttest*. Cara pengumpulan data dilakukan yakni sebagai berikut: studi pustaka, yaitu prosedur di mana seorang peneliti mengumpulkan data dengan mengkaji teori-teori para ahli yang sesuai dengan topik penelitian mereka; serta observasi, yaitu metode di mana suatu objek diamati, baik secara langsung maupun tidak langsung; uji coba, yaitu menguji cobakan peserta didik di kelas VII dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan model pembelajaran *Moody* untuk membuat teks fabel dalam kelompok dalam kelas eksperimen; tes yakni metode pengumpulan data yang menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk menilai kemampuan siswa. Selain itu, data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan SPSS 23, yang mencakup uji *Wilcoxon signed rank* dan *Mann Whitney*.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh dari hasil *posttest* menulis teks fabel peserta didik. Adapun tabel analisis yang telah dilakukan ialah:

**Tabel 1.** Tabel Analisis 1.

|  |   |
|--|---|
| <b>1. Sarah Aulia</b><br><b>Kode: EX18/Y</b> |   |
| Topik: Baik hati atau kebaikan               |   |
| Orientasi                                    | Sebuah cerita menceritakan tentang seekor singa yang sangat ditakuti oleh orang-orang yang tinggal di hutan belantara serta seekor tikus yang bertubuh kecil, penakut, dan gemar bersembunyi.   |
| Komplikasi                                   | Si Singa hanya tidur dan berburu. Si singa berburu selama setengah hari, dan kemudian tidur di dalam gua selama setengah hari lagi. Ketika si singa pergi untuk mencari makanan, seorang tikus datang ke gua dan memberanikan diri untuk masuk. |

|          |  |
|----------|--|
| Resolusi | Saat itu, si singa baru saja pulang dari berburu. Ketika tikus mengetahui bahwa singa sudah pulang, mereka menjadi ketakutan dan bersembunyi. Ketika singa tertidur, tikus juga percaya bahwa itu adalah saat yang tepat untuk melarikan diri., tetapi saat si tikut melangkahkakan kaki keluar gua ternyata ekornya mengenai kaki si singa dan membuat si singa terbangun dari tidur pulasnya.  |
| Koda     | Singa berkeinginan memakan tikus pada saat makan malam. Namun, si tikus menangis sambil meminta ampun kepada singa. Ia menawarkan kesepakatan kepada singa: jika singa melepaskannya dan membiarkannya hidup, tikus akan membalas kebaikan singa dan membantunya dalam kesulitan. Namun, si singa tertawa dan merasa kesepakatan itu lucu dan tidak masuk akal.. Namun walaupun singa tertawa dengan hal itu singapun akhirnya menyetujui kesepakan yang telah tikus tawarkan itu. Kemudian ia melepaskan si tikus dari cengkramannya dan si tikus langsung berlari kencang ke luar gua. |
|          | Tikus selalu mengingat si singa yang baik hati yang melepaskannya tanpa menyakiti ataupun menyerang saat ia berlari, dan dia benar-benar berjanji untuk membalas budi kepada singa yang baik hati.   |

### **Singa Si Raja Hutan**

Sebuah cerita menceritakan tentang seekor singa yang sangat ditakuti oleh orang-orang yang tinggal di hutan belantara serta seekor tikus bertubuh kecil, penakut, dan gemar bersembunyi.

Si Singa hanya tidur dan berburu. Si singa berburu selama setengah hari, dan kemudian tidur di dalam gua selama setengah hari lagi. Ketika si singa pergi untuk mencari makanan, seorang tikus datang ke gua dan memberanikan diri untuk masuk. Saat itu, si singa baru saja pulang dari berburu. Ketika tikus mengetahui bahwa singa sudah pulang, mereka menjadi ketakutan dan bersembunyi. Ketika singa tertidur, tikus juga percaya bahwa itu adalah saat yang tepat untuk melarikan diri., tetapi saat si tikut melangkahkakan kaki keluar gua ternyata ekornya mengenai kaki si singa dan membuat si singa terbangun dari tidur pulasnya.

Akhirnya Singa berkeinginan memakan tikus pada saat makan malam. Namun, si tikus menangis sambil meminta ampun kepada singa. Ia menawarkan kesepakatan kepada singa: jika singa melepaskannya dan membiarkannya hidup, tikus akan membalas kebaikan singa dan membantunya dalam kesulitan. Namun, si singa tertawa dan merasa kesepakatan itu lucu dan tidak masuk akal.. Namun walaupun singa tertawa dengan hal itu singapun akhirnya menyetujui kesepakan yang telah tikus tawarkan itu. Kemudian ia melepaskan si tikus dari cengkramannya dan si tikus langsung berlari kencang ke luar gua.

Tikus selalu mengingat si singa yang baik hati yang melepaskannya tanpa menyakiti ataupun menyerang saat ia berlari, dan dia benar-benar berjanji untuk membalas budi kepada singa yang baik hati.

| No. | Penilaian Aspek                          | Hasil Analisis  | Skor |
|-----|--|---|------|
| 1.  | Kesesuaian isi dengan topik              | Peserta didik mampu menentukan topik dan sesuai dengan isi teks yang tuliskan.  | 4    |
| 2.  | Kerangka teks fabel berdasarkan struktur | Peserta didik mampu menuliskan 4 struktur teks fabel. Keempat struktur tersebut yakni, 1) orientasi, terdapat pada bagian awal teks yang berisi pengenalan tokoh singa yang ditakuti seluruh penghuni hutan dan seekor tikus yang memiliki sifat penakut dan gemar bersembunyi. 2) komplikasi, berisi konflik yang dialami tokoh dengan dibuktikan bahwa tikus tidak sengaja membangunkan singa yang tertidur pulas dan singa pun ingin menjadikan tikus sebagai santapan malamnya. 3) resolusi, bentuk penyelesaian konflik yaitu tikus menawarkan sebuah kesepakatan kepada singa dan singa pun menyetujui kesepakatan tersebut walaupun awalnya dia tertawa denagn kesepakatan itu. 4) koda, amanat yang terdapat pada teks ini adalah Setiap tindakan baik akan mendapatkan imbalan yang pantas dan Seseorang yang dianggap jahat oleh semua orang belum tentu jahat terhadap kita. | 4    |

3. Kaidah kebahasaan Peserta didik mampu memenuhi 4 kaidah kebahasaan. Diantara keempat kaidah kebahasaan tersebut, yakni 1) menggunakan kata kerja pada kalimat “saat si tikut melangkah kaki keluar gua ternyata ekornya mengenai kaki si singa dan membuat si singa terbangun dari tidur pulasnya”. 2) menggunakan kata si dan sang pada kalimat “Si tikus, yang sangat penasaran dengan gua, muncul saat si singa berburu makanan”. 3) menggunakan kata keterangan tempat dan waktu dengan pembuktian kalimat “Sebuah cerita menceritakan tentang seekor singa yang sangat ditakuti oleh orang-orang yang tinggal di hutan belantara”. 4) kata penghubung dengan kalimat “akhirnya tikus dijadikan sebagai hidangn makan malam singa”.

**Jumlah Skor Keseluruhan 12**

$$\text{Nilai} = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

12

**Tabel 2. Tabel Analisis 2.**

**2. Rahma Vania Bella Aruna**  
**Kode: EX14/Y**

|                  |   |
|------------------|---|
| Topik: Kemalasan |   |
| Orientasi        | Pada suatu hari di hutan nan indah terdapat hewan yang sangat malas ia adalah sang belalang tetapi ada juga hewan yang sangat rajin dia adalah semut.   |
| Komplikasi       | seekor belalang melihat semut berpapasan membawa biji jagung ke sarangnya. Belalang mengajak semut untuk bersenang-senang dengannya, namun semut menolak serta mengatakan kepada belalang bahwa ia sedang mencari makanan untuk bertahan hidup di musim dingin. Saat musim dingin tiba, belalang kelaparan karena tidak mempunyai makanan untuk bertahan hidup. |
| Resolusi         | Tidak seperti semut, yang menikmati jagung di sarangnya, mereka kesulitan bertahan hidup di musim dingin kemudian semut membagikan sedikit makanan mereka kepada belalang walaupun awalnya semut tidak berniat untuk membantu belalang sebab ia tahu apa yang dilakukan belalang selama ini. Dan akhirnya belalang berjanji untuk tidak bermalas-malasan lagi.  |
| Koda             | Kisah semut serta belalang ini mengajarkan kita bahwa kerja keras mampu menghasilkan hasil dengan baik, dan kita harus menghindari menjadi anak yang malas.   |

**Si Semut dan Belalang**

Pada suatu hari di hutan nan indah terdapat hewan yang sangat malas ia adalah sang belalang tetapi ada juga hewan yang sangat rajin dia adalah semut.

Suatu hari saat belalang sedang bermalas-malasan, setiap kali belalang melihat semut yang membawa biji jagung ke sarangnya, belalang selalu bertanya kepada para semut apakah tidak mau bergabung bersenang-senang namun si semut menolak ajakan tersebut dan memberitahukan kepada sang belalang bahwa ia sedang bersiap mencari makanan demi cadangan musim dingin nanti sebab ketika musim dingin tiba tak terdapat tanaman yang bisa tumbuh serta kita bisa mati. Namun belalang tak mementingkan hal itu dan berlanjut bermain musik dan bernyanyi. Saat musim dingin tiba sang belalang kelaparan karena tidak memiliki makanan untuk bertahan hidup. Belalang berusaha mencari makanan di sarangnya namun ia tidak menemukannya. Ia kesudahan bertahan hidup dimusim dingin ini dan berbanding terbalik dengan semut. Semut justru sedang menikmati jagung di sarangnya.

Belalang pun memutuskan dengan berjalan tertatih demi mencari makan di luar. Kini belalang sangat kurus dan ia mendatangi kediaman semut dan menyadari bahwa apa yang dilakukan selama ini, hidupnya dihabiskan untuk bernyanyi dan bermalas-malasan saja. Akhirnya semut pun merasa kasihan dan membagikan sedikit makanan mereka kepada belalang walaupun awalnya semut memutuskan untuk tak membantu belalang karena

ia mengetahui apa yang dilakukan belalang selama ini. Dan akhirnya belalang berjanji untuk tidak bermalas-malasan lagi.

Melalui kisah Semut dan Belalang, kita dapat belajar bahwa bekerja keras akan membawa hasil yang baik serta tidak menjadi anak yang malas.

| No. | Penilaian Aspek                          | Hasil Analisis   | Skor |
|-----|--|--|------|
| 1.  | Kesesuaian isi dengan topik              | Peserta didik mampu menentukan topik dan sesuai dengan isi teks fabel yang dibuat.   | 4    |
| 2.  | Kerangka teks fabel berdasarkan struktur | Peserta didik mampu menuliskan 4 struktur teks fabel. Keempat struktur tersebut yakni, 1) orientasi, terdapat pada bagian awal teks yang berisi pengenalan tokoh seorang belalang yang memiliki sifat pemalas dan berbanding terbalik dengan seorang semut yang memiliki sifat rajin. 2) komplikasi, berisi konflik yang dialami tokoh dengan dibuktikan bahwa saat musim dingin tiba sang belalang kelaparan karena tidak memiliki makanan untuk bertahan hidup. Belalang berupaya mencari makanan di sarangnya tetapi ia tak menemukannya. Ia kesusahan bertahan hidup dimusim dingin dan baru memutuskan memutuskan dengan berjalan tertatih demi mencari makan di luar. Kini belalang sangat kurus. 3) resolusi, bentuk penyelesaian konflik yaitu akhirnya semut pun merasa iba serta membagikan sedikit makanan mereka untuk belalang walaupun awalnya semut tidak berniat untuk membantu belalang karena ia tahu apa yang dilakukan belalang selama ini. Dan akhirnya belalang berjanji untuk tidak bermalas-malasan lagi. 4) koda, amanat yang terdapat pada teks ini adalah bahwa menjadi anak yang rajin dan bekerja keras dapat menghasilkan hasil yang baik. | 4    |
| 3.  | Kaidah kebahasaan                        | Peserta didik mampu memenuhi 4 kaidah kebahasaan. Diantara keempat kaidah kebahasaan tersebut, yakni 1) menggunakan kata kerja pada kalimat "Belalang melihat semut lewat ketika mereka memasukkan biji jagung ke sarangnya.". 2) menggunakan kata si dan sang pada kalimat "si semut menolak ajakan tersebut dan memberitahukan kepada sang belalang yang sedang mencari makanan untuk menyimpan untuk musim dingin berikutnya". 3) menggunakan kata keterangan tempat dan waktu dengan pembuktian kalimat "Pada suatu hari di hutan nan indah terdapat hewan yang sangat malas ia adalah sang belalang". 4) kata penghubung dengan kalimat "Akhirnya semut pun merasa iba serta membagikan sedikit makanan mereka untuk belalang walaupun awalnya semut tidak berniat untuk membantu belalang  | 4    |

karena ia tahu apa yang dilakukan belalang selama ini”.

**Jumlah Skor Keseluruhan 12**

$$\text{Nilai} = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

—

12

---

Hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa 1 penulis dapat menerapkan dan merencanakan pembelajaran menulis teks fabel. dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon*. Hal ini didasari dari hasil pengamatan seorang guru bahasa Indonesia kelas VII SMPN 35 Bandung, 2) Hasil *pretest* peseta didik masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) karena pada kegiatan ini peserta didik belum mendapatkan perlakuan mengenai pembelajaran menulis teks fabel menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon*, 3) Nilai rata-rata *posttest* peserta didik meningkat setelah mereka diajarkan menulis teks fabel menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *Powtoon* ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik lebih baik, seperti yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest*. 4) pembelajaran menulis teks fabel menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* efektif digunakan pada peserta didik seperti yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata peserta didik pada *pretest* yakni 57,15 serta nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,05. Disamping itu, nilai rata-rata peserta didik di kelas kontrol adalah 30,35 pada *pretest* dan 71,7 pada *posttest*.

## **Pembahasan**

Pada bagian ini, pertanyaan rumusan masalah yang telah disusun akan dijawab dan akan diuraikan berdasarkan hasil penelitian penulis. Berikut penulis paparkan pembahasan penelitian.

### ***Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Fabel yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Moody Berbantuan Aplikasi Powtoon***

Aspek penilaian yang penulis susun terdiri dari tiga aspek, yakni kemampuan membuat modul ajar, komponen modul ajar, dan bahasa. Jumlah total skor yang penulis dapatkan pada penilaian perencanaan pembelajaran sebanyak 28 dengan nilai rata-rata 3,55 dan dikategorikan sangat baik. Dan aspek penilaian pelaksanaan pembelajaran yang penulis susun terdiri dari tiga aspek, yang pertama aspek aktivitas belajar mengajar, bahan materi pembelajaran yang terdiri dari penguasaan materi dan pemberian contoh media pembelajaran., penampilan Jumlah total skor yang penulis dapatkan pada penilaian pelaksanaan pembelajaran sebanyak 39 dengan nilai rata-rata 3,54 serta dikelompokkan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penulis sudah mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif menggunakan model *moody* berbantuan

aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung dengan mendapatkan kategori sangat baik.

***Kemampuan Peserta Didik Sebelum Mendapatkan Perlakuan Mengenai Pembelajaran Menulis Teks Fabel yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Moody Berbantuan Aplikasi Powtoon***

Hasil *pretest* yang diperoleh oleh peserta didik pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 75, nilai sedang sebesar 66 dan 58, nilai terendah yakni 41 dan 33 dengan nilai rata-rata 57,15. Sedangkan hasil *pretest* yang didapat oleh peserta didik di kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 58, nilai sedang yakni 33, nilai terendah sebesar 16 dengan nilai rata-rata 30,35. Berdasar pada hasil *pretest* kelas eksperimen serta kelas kontrol penulis simpulkan bahwa hasil *pretest* peserta didik masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) disebabkan peserta didik masih belum mendapatkan perlakuan sesuai kelas masing-masing.

***Kemampuan Peserta Didik dalam Menulis Teks Fabel yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif Mengalami Peningkatan Setelah Melaksanakan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Moody Berbantuan Aplikasi Powtoon.***

Pada kelas eksperimen ini peserta didik diberikan sebuah perlakuan dengan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* terjadi peningkatan yang signifikan. Dengan dibuktikan dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang mempunyai nilai tertinggi yaitu 100, nilai sedang yaitu 91, nilai terendah yaitu 83 dengan rata-rata sebesar 90,05. Sebelum mendapatkan perlakuan, peserta didik hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 57,15. Artinya pada hasil *posttest* ini seluruh peserta didik telah mampu meraih Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dibuktikan berdasar pada hasil uji *Wilcoxon Signed Rank* pada kelas eksperimen dari hasil *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut yaitu 10,50. Dan *Sum of rank* yaitu sebesar 210,00. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks fabel menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* lebih baik dan mengalami peningkatan yang signifikan. Dilihat dari ketentuan yang terdapat pada uji *Wilcoxon Signed Rank*, pemerolehan yang dihasilkan melalui uji *Wilcoxon Signed Rank* pada tabel *test statistic* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,00 dalam artian  $< 0,05$ . Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima, sehingga ada peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung.

### ***Penggunaan Model Moody Berbantuan Aplikasi Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel pada Kelas Eksperimen Lebih Efektif Dibandingkan dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar bagi Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung***

Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat keefektifan di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* dan kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* berbantuan media gambar. Nilai hasil rata-rata *pretest* yang didapat oleh peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 57,15 serta hasil rata-rata *posttest* sebesar 90,05. Sedangkan hasil rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik di kelas kontrol sebesar 30,35 dan hasil rata-rata *posttest* yang didapat 71,7. Berdasarkan perhitungan dari kedua kelas tersebut, mendapatkan peningkatan nilai namun, pada kelas kontrol masih terdapat peserta didik yang masih belum tercapai KKTP. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks fabel menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* lebih efektif digunakan dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini juga terbukti pada analisis uji *mann whitney* yang telah penulis lakukan. Pada uji tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan *mean rank* yakni 28,70 dan *sum of rank* sebesar 574,00 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan *mean rank* sebesar 12,30 dan *sum of rank* sebesar 246,00 dengan total keseluruhan dari uji *mann whitney* yakni, 0,00 menurut ketentuan uji *mann whitney* bahwa  $Asymp.Sig. (2-tailed) < 0,05$  sehingga hipotesis yang diterima dari uji *mann whitney* dapat disimpulkan bahwa model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks fabel pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penulis telah mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* dengan predikat A kategori sangat baik berdasarkan bukti hasil pengamatan seorang guru bahasa Indonesia. Pembelajaran menulis teks fabel di kelas VII SMPN 35 Bandung, menggunakan model *moody* dengan bantuan aplikasi *powtoon* berhasil meningkatkan kemampuan menulis teks fabel dari hasil *pretest* ke *posttest*. Kelas yang menerapkan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* terjadi peningkatan yang lebih signifikan dibanding kelas kontrol yang memakai media gambar. Oleh karena itu, penggunaan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan penerapan model *discovery learning* dengan bantuan media gambar.

Dengan demikian, pembelajaran menulis teks fabel dengan model *moody* dan *powtoon* dapat dijadikan alternatif yang mempermudah peserta didik dalam menulis teks fabel. Penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi pembaca, peneliti selanjutnya serta lembaga Pendidikan Indonesia, juga membantu guru untuk lebih kreatif serta inovatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Berikut ini beberapa hal yang penulis sarankan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan dalam proses pembelajaran menulis teks fabel pada peserta didik kelas VII. Selain itu, model Moody dan aplikasi Powtoon diharapkan dapat diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif serta menjadi solusi atas permasalahan yang dialami peserta didik dalam kegiatan menulis teks fabel. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya agar mampu mengembangkan penelitian yang lebih baik, khususnya dalam pembelajaran menulis teks fabel.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada penelitian ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan semua pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih Bapak Dr. Dheni Harmaen, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, dan Bapak Rendy Triandy, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis. Penulis juga berterima kasih kepada SMPN 35 Bandung yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis selama melaksanakan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwi, P. (2025). *Pengaruh model problem-based learning berbantuan Powtoon terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar*.
- Ida, N. F. (2025). *Pengaruh model problem-based learning berbantuan animasi Powtoon terhadap kemampuan berpikir kreatif dan literasi digital kelas X pada mata pelajaran biologi*.
- Iskandar, A. P., & Leonard, L. (2019). Modifikasi model pembelajaran tipe Numbered Heads Together (NHT) dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa terhadap kemampuan penalaran matematika siswa. *Jurnal Mercumatika*, 4(1), 1–13.
- Istiyani, I. (2020). *Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Giving Question and Getting Answer untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA pada peserta didik kelas IV MIN 2 Bandar Lampung*.
- Misnawati, M. (2023). Melintasi batas-batas bahasa melalui diplomasi sastra dan budaya: Crossing language boundaries through literary and cultural diplomacy. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 185–193.

- Nur, A. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran self-directed learning berbantuan media pembelajaran Powtoon terhadap kemampuan penalaran matematis dan komunikasi matematis peserta didik SMP.*
- Otaria, S. (2023). *Pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi Toontastic 3D pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung.*
- Pratiwi, B. A. (2021). *Pembelajaran menulis teks fabel menggunakan media film animasi melalui moda daring Zoom Meeting pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung.*
- Pratiwi, M. A. (2021). *Penerapan model pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) menggunakan media gambar peristiwa dalam pembelajaran menulis teks persuasif peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung.*
- Sari, V. P. (2023). *Pengaruh penggunaan model project-based learning bermedia aplikasi MindMup 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya tahun ajaran 2022/2023.*
- Syahfitri, D., dkk. (2018). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tiga Binanga tahun pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 5(1).
- Wardihan. (2017). *Keefektifan penerapan model Moody terhadap pembelajaran apresiasi drama siswa kelas VIII SMPN 31 Bulukumba.*
- Yani, E. S. (2022). *Pengaruh media Powtoon untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar Negeri Bojong Koneng.*
- Yanti, D. A. S., dkk. (2013). Pengaruh model pembelajaran Moody dengan memanfaatkan cerita rakyat terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ubud.
- Yasa, I. N., dkk. (2021). Penggunaan Powtoon dalam pembelajaran teks persuasi. *Jurnal IKA Undiksha*, 19(2).