

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 LINGSAR

Siti Suci Rizkiana

SMP 2 Negeri Lingsar, Lombok, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 14 September 2026
Perbaikan 19 September 2026
Disetujui 22 September 2026

Kata kunci:

Penelitian Tindakan Kelas,
Project Based Learning,
Digital Storytelling,
Menulis,
Cerita Fantasi.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lingsar melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media digital storytelling. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lingsar. Data penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil penilaian keterampilan menulis teks cerita fantasi, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas siswa dan guru serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis teks cerita fantasi setelah penerapan PjBL berbantuan *digital storytelling*. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 64,20 pada kondisi awal menjadi 72,80 pada siklus I dan 84,60 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 35% pada kondisi awal menjadi 65% pada siklus I dan 88% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan media *digital storytelling* dapat membantu siswa mengembangkan ide, menyusun alur cerita, memilih kata, serta menghasilkan teks cerita fantasi yang lebih kreatif dan terstruktur. Dengan demikian, penerapan PjBL berbantuan *digital storytelling* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa.

© 2023 MEMACE

*Surat elektronik penulis: suci.rizki@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama tidak hanya diarahkan agar peserta didik memahami konsep kebahasaan, tetapi juga memiliki kemampuan menggunakan

bahasa secara produktif dan kreatif. Salah satu kemampuan produktif yang penting adalah keterampilan menulis. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menyampaikan gagasan,

pengalaman, imajinasi, perasaan, dan pandangan terhadap suatu persoalan melalui bahasa tertulis.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang membutuhkan proses. Peserta didik tidak cukup hanya mengetahui teori tentang menulis, tetapi perlu memperoleh pengalaman secara langsung dalam menemukan ide, mengembangkan gagasan, menyusun struktur, memilih kata, menggunakan kalimat yang efektif, serta melakukan penyuntingan terhadap tulisan.

Salah satu materi yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas adalah teks cerita fantasi. Cerita fantasi memberikan ruang bagi peserta didik untuk menggunakan imajinasi dalam menciptakan tokoh, latar, peristiwa, dan konflik yang tidak selalu ditemukan dalam kehidupan nyata. Dengan karakter tersebut, pembelajaran cerita fantasi seharusnya dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong kreativitas siswa.

Namun, dalam praktik pembelajaran, kegiatan menulis masih menghadapi sejumlah persoalan. Siswa sering mengalami kesulitan ketika harus menentukan ide cerita. Sebagian siswa juga cenderung menulis dengan alur yang sederhana, menggunakan kosakata yang terbatas, dan belum mampu mengembangkan konflik secara menarik. Permasalahan lain adalah siswa kurang percaya diri untuk menuangkan imajinasi ke dalam bentuk tulisan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis membutuhkan strategi yang memberikan kesempatan kepada siswa

untuk belajar secara aktif. Guru tidak hanya memberikan penjelasan mengenai struktur teks, tetapi perlu menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa menghasilkan sebuah karya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Project Based Learning (PjBL). PjBL menempatkan proyek sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Melalui proyek, siswa tidak hanya mempelajari konsep, tetapi menggunakannya untuk menghasilkan suatu produk.

Dalam pembelajaran menulis cerita fantasi, proyek dapat berupa pembuatan cerita fantasi digital. Siswa dapat menyusun cerita, memilih ilustrasi, menentukan alur visual, melakukan rekaman suara, dan menggabungkan teks dengan unsur audiovisual. Dengan demikian, kegiatan menulis tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang hanya dilakukan di atas kertas.

Penggunaan media digital storytelling dapat memperkuat penerapan PjBL. Digital storytelling memungkinkan siswa menyampaikan cerita menggunakan kombinasi teks, gambar, suara, musik, dan visual. Media tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang semakin dekat dengan lingkungan digital.

Pembelajaran berbasis proyek juga memungkinkan siswa bekerja secara kolaboratif. Dalam proses penyusunan cerita, siswa dapat berdiskusi mengenai ide, tokoh, konflik, latar, dan penyelesaian cerita. Guru berperan sebagai

fasilitator yang memberikan bimbingan selama proses pengerjaan proyek.

Penelitian tindakan kelas menjadi relevan digunakan karena persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran dapat diperbaiki melalui tindakan yang dilakukan secara bertahap. Penelitian tidak hanya bertujuan mengetahui kondisi siswa, tetapi juga melakukan perbaikan pembelajaran melalui siklus tindakan.

Penelitian sebelumnya di SMP Negeri 2 Lingsar menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia telah menjadi objek penelitian tindakan kelas. Junaidi, Akhmad, dan Muliandi meneliti penggunaan metode diskusi dalam meningkatkan pengetahuan tentang majas pertentangan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Lingsar. Penelitian tersebut menggunakan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa metode diskusi efektif, meskipun pada pelaksanaannya masih terdapat kendala berupa siswa yang belum memahami konsep diskusi sehingga aktivitas kelas menjadi kurang terkendali.

Penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Lingsar dapat dikembangkan melalui penelitian tindakan kelas. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan yang jelas karena berfokus pada keterampilan menulis cerita fantasi dengan model PjBL berbantuan digital storytelling.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model Project Based Learning

berbantuan media digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lingsar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan Project Based Learning berbantuan digital storytelling dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lingsar; dan (2) apakah penerapan model tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian berorientasi pada upaya memperbaiki proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lingsar, Kabupaten Lombok Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita fantasi.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran menulis. Selanjutnya disusun perangkat pembelajaran yang menggunakan model Project Based Learning berbantuan digital storytelling.

Perangkat yang disiapkan meliputi modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, instrumen observasi, rubrik penilaian menulis, dan media digital storytelling.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dilaksanakan menggunakan sintaks Project Based Learning yang meliputi:

1. menentukan pertanyaan mendasar;
2. merancang proyek;
3. menyusun jadwal;
4. memonitor kegiatan dan perkembangan proyek;
5. menguji hasil;
6. melakukan evaluasi pengalaman belajar.

Pada tahap awal, siswa diberikan contoh cerita fantasi digital. Guru kemudian mengajak siswa mengidentifikasi unsur cerita berupa tokoh, latar, alur, konflik, dan amanat.

Selanjutnya siswa menentukan ide cerita. Ide tersebut dikembangkan menjadi rancangan cerita. Setelah rancangan selesai, siswa menyusun teks cerita fantasi.

Pada tahap berikutnya, teks yang telah dibuat diubah menjadi digital storytelling dengan memanfaatkan gambar, suara, dan elemen visual sederhana.

3. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, kemampuan bekerja sama, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan mengembangkan ide, dan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan proyek.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah tindakan selesai. Hasil observasi dan penilaian siswa dianalisis untuk mengetahui kelemahan tindakan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, tes keterampilan menulis, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Tes diberikan dalam bentuk tugas menulis cerita fantasi. Penilaian menggunakan beberapa aspek, yaitu:

No.	Aspek Penilaian	Bobot
1	Pengembangan ide	20
2	Struktur/alur cerita	20
3	Tokoh dan penokohan	15
4	Latar dan imajinasi	15
5	Pilihan kata	10
6	Penggunaan kalimat	10
7	Ejaan dan tanda baca	10
	Total	100

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar.

Nilai rata-rata dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \Sigma X / N$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata
 ΣX = jumlah seluruh nilai siswa
 N = jumlah siswa

Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan

F = jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan

N = jumlah seluruh siswa.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% siswa mencapai nilai minimal 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal

Sebelum tindakan diberikan, siswa diberikan tugas menulis cerita fantasi. Hasil awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengembangkan ide cerita secara optimal.

Kesulitan paling banyak ditemukan pada pengembangan alur, penciptaan konflik, pemilihan kosakata, dan penggunaan ejaan. Sebagian siswa juga masih membuat cerita yang sangat singkat sehingga unsur cerita belum berkembang secara utuh.

Berdasarkan data awal, nilai rata-rata siswa adalah 64,20. Dari keseluruhan siswa, hanya sekitar 35% yang mencapai nilai minimal 75.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung dan membantu siswa mengembangkan gagasan secara bertahap.

B. Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I, guru memperkenalkan model Project Based Learning dan digital storytelling.

Tahap pertama dimulai dengan pemberian pertanyaan pemantik mengenai cerita fantasi. Guru menampilkan contoh cerita digital dan mengajak siswa mengidentifikasi unsur pembentuk cerita.

Selanjutnya siswa dibagi ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok menentukan tema dan mengembangkan rancangan cerita.

Pada tahap penyusunan proyek, siswa mulai menulis cerita. Guru memberikan bimbingan terhadap pengembangan tokoh, alur, dan konflik.

Hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata siswa mencapai 72,80. Persentase ketuntasan meningkat menjadi 65%.

Walaupun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan observasi, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan cerita dan menggunakan media digital.

Sebagian siswa juga masih bergantung pada anggota kelompok yang lebih aktif. Oleh sebab itu, pada siklus II diperlukan pembagian tugas yang lebih jelas dan pendampingan yang lebih intensif.

C. Pelaksanaan Siklus II

Perbaikan pada siklus II dilakukan dengan memberikan pembagian tugas yang lebih jelas kepada setiap anggota kelompok. Siswa juga diberikan contoh storyboard sederhana sebelum membuat digital storytelling.

Guru memberikan bimbingan pada tahap penyusunan alur sehingga siswa dapat mengembangkan cerita secara lebih runtut.

Pada tahap penyuntingan, siswa diminta membaca kembali cerita yang telah dibuat. Mereka memperbaiki kesalahan ejaan, tanda baca, pilihan kata, dan struktur kalimat.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Nilai rata-rata mencapai 84,60.

Persentase siswa yang mencapai nilai minimal 75 meningkat menjadi 88%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

D. Perbandingan Hasil Antarsiklus

Peningkatan keterampilan menulis siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan
Kondisi awal	64,20	35%
Siklus I	72,80	65%
Siklus II	84,60	88%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 8,60 poin dari kondisi awal ke siklus I. Selanjutnya terjadi peningkatan sebesar 11,80 poin dari siklus I ke siklus II.

Secara keseluruhan, peningkatan dari kondisi awal ke siklus II mencapai 20,40 poin.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan PjBL berbantuan digital storytelling memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis siswa.

E. Peningkatan Kemampuan Mengembangkan Ide

Pada kondisi awal, siswa cenderung memilih ide cerita yang sederhana dan belum mampu mengembangkannya menjadi cerita yang utuh. Setelah penerapan PjBL, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide melalui proses perencanaan proyek.

Digital storytelling juga memberikan stimulus visual kepada siswa. Gambar dan unsur audiovisual membantu siswa membayangkan tokoh, tempat, suasana, dan peristiwa yang akan dikembangkan.

Dengan demikian, media digital bukan hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga menjadi stimulus dalam proses kreatif.

F. Peningkatan Kemampuan Menyusun Alur

Kesulitan lain yang ditemukan pada kondisi awal adalah penyusunan alur. Cerita yang dibuat siswa terkadang melompat dari satu peristiwa ke peristiwa lain tanpa hubungan yang jelas.

Pada siklus II, penggunaan storyboard membantu siswa mengorganisasi peristiwa sebelum menulis cerita secara lengkap.

Siswa terlebih dahulu menentukan awal cerita, munculnya konflik, perkembangan konflik, dan penyelesaian. Setelah alur tersebut tersusun, siswa mengembangkan setiap bagian menjadi paragraf.

Strategi tersebut membuat proses menulis menjadi lebih terarah.

G. Peningkatan Keaktifan Siswa

PjBL juga memberikan perubahan pada aktivitas siswa. Pada pembelajaran awal, sebagian siswa cenderung pasif dan menunggu penjelasan guru.

Pada penerapan proyek, siswa dituntut terlibat dalam proses menentukan ide, menulis, berdiskusi, menyunting, dan membuat produk digital.

Aktivitas kelompok membuat siswa memiliki tanggung jawab terhadap produk yang dihasilkan. Siswa juga lebih berani menyampaikan pendapat karena proses pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat pada guru.

H. Peningkatan Motivasi Belajar

Penggunaan digital storytelling memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Produk yang dihasilkan tidak berhenti pada teks tertulis, tetapi dapat dikembangkan menjadi karya digital.

Kondisi tersebut memberikan tujuan yang lebih konkret bagi kegiatan menulis. Siswa memahami

bahwa tulisan mereka akan digunakan sebagai bagian dari produk yang dapat ditampilkan kepada orang lain.

Dengan demikian, proses menulis menjadi lebih bermakna.

I. Relevansi dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui tindakan yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran.

Penelitian Junaidi, Akhmad, dan Muliandi di SMPN 2 Lingsar menunjukkan bahwa metode diskusi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai majas pertentangan, meskipun masih ditemukan kendala dalam pengelolaan aktivitas siswa.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian tersebut karena menggunakan Project Based Learning berbantuan digital storytelling dan berfokus pada keterampilan menulis cerita fantasi.

Perbedaan tersebut penting karena penelitian tindakan kelas tidak harus selalu menggunakan strategi yang sama. Setiap permasalahan pembelajaran membutuhkan tindakan yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Project Based Learning berbantuan digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lingsar.

Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata siswa yang pada kondisi awal sebesar 64,20 meningkat menjadi 72,80 pada siklus I dan mencapai 84,60 pada siklus II. Persentase

ketuntasan juga meningkat dari 35% pada kondisi awal menjadi 65% pada siklus I dan 88% pada siklus II.

Penerapan PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proses merencanakan, membuat, mengembangkan, dan mempresentasikan produk. Sementara itu, digital storytelling memberikan stimulus visual dan audiovisual yang membantu siswa mengembangkan ide cerita.

Dengan demikian, model Project Based Learning berbantuan digital storytelling dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi pada siswa SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Junaidi, L. M., Akhmad, A., & Muliandi, M. (2024). Penggunaan metode diskusi dalam meningkatkan pengetahuan tentang majas pertentangan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Narmada Lombok Barat tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 9(1). <https://doi.org/10.31764/telaah.v9i1.21433>

- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas VIII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru*. Kata Pena.
- Nurdiyantoro, B. (2018). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Trianto. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenadamedia Group.