

## **Menghidupkan Imajinasi: Penerapan PJBL dan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi**

<sup>1</sup>Wina Ningsih, <sup>2</sup>Ari Kartini, <sup>3</sup>Ninah Hasanah

<sup>1,2,3</sup>Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia, Indonesia

<sup>1</sup>[winaaningsih26@gmail.com](mailto:winaaningsih26@gmail.com), <sup>2</sup>[arikartini@institutpendidikan.ac.id](mailto:arikartini@institutpendidikan.ac.id), <sup>3</sup>[ninahhasanah@gmail.com](mailto:ninahhasanah@gmail.com)

<b>Sejarah Artikel:</b>	<b>ABSTRAK</b>
Diterima: 17 Juli 2025	
Direvisi: 02 Agustus 2025	
Dipublikasikan: 28 September 2025	Keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis cerita fantasi, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan secara konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi setelah penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantuan media audiovisual; dan (2) mengetahui respons siswa terhadap model dan media pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan adalah pre-experimental dengan desain one group pretest-posttest dan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas VII B SMPN 3 Garut Tahun Ajaran 2024/2025 yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes. Uji Liliefors digunakan untuk menguji normalitas data, sedangkan Uji Wilcoxon digunakan untuk mengukur perbedaan hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi setelah penerapan model PjBL berbantuan media audiovisual. Hal ini dibuktikan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis berbasis proyek dengan dukungan audiovisual mampu meningkatkan keterampilan dan motivasi siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi model pembelajaran kontekstual dan media digital dalam pembelajaran menulis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.
Kata Kunci: Cerita fantasi; Keterampilan menulis; Media audio visual; <i>Model Project Based Learning</i>	
<i>Keywords:</i> Audiovisual media; Fantasy stories; Project Based Learning model; Writing skills	
	<b>ABSTRACT</b>
	Students' writing skills, particularly in writing fantasy stories, remain relatively low. This is due to a lack of interest and engagement with learning materials delivered through conventional methods. This study aims to: (1) examine the improvement in students' fantasy story writing skills after the implementation of the <i>Project Based Learning</i> (PjBL) model assisted by audiovisual media; and (2) explore students' responses toward the applied model and media. The research employed a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design and a quantitative approach. The sample consisted of 25 seventh-grade students from Class VII B at SMPN 3 Garut in the 2024/2025 academic year, selected through purposive sampling. Data were collected through tests and questionnaires. The Liliefors test was used to examine data normality, and the Wilcoxon test was applied to analyze the differences between

	pretest and posttest scores. The results revealed a significant improvement in students' fantasy writing skills following the use of the PjBL model assisted by audiovisual media, as indicated by the Wilcoxon test result of Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05. These findings indicate that project-based writing instruction supported by audiovisual media can enhance both students' writing skills and motivation. The implications suggest the importance of integrating contextual learning models and digital media in writing instruction to create more engaging and meaningful learning experiences.
--	---

## A. Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Kasupradi & Supriatna (2010), menulis adalah suatu proses yang menggunakan lambang-lambang (huruf) untuk menyusun, mencatat, dan mengomunikasikan serta dapat menampung aspirasi yang menghibur, memberi informasi, dan menambah pengetahuan. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tarigan (2021), bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah kegiatan yang produktif karena menuntut keterampilan dalam memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata. Dengan menguasai keterampilan menulis, siswa diharapkan mampu menuangkan imajinasinya melalui bentuk tulisan, salah satunya dalam bentuk teks cerita fantasi.

Cerita fantasi memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari jenis teks lainnya. Menurut Setiadi dan Yuwita (2020), cerita fantasi merupakan sebuah cerita yang memiliki kekhasan, terutama pada unsur dan struktur cerita seperti latar, alur, tokoh, konflik, serta ending yang bersifat sangat imajinatif karena memunculkan hal-hal yang tidak terdapat dalam kehidupan nyata, misalnya keajaiban atau elemen khayalan. Berdasarkan hal tersebut, menulis cerita fantasi menjadi materi yang relevan untuk mengasah daya imajinasi siswa, khususnya siswa SMP kelas VII. Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan menulis cerita fantasi diakomodasi dalam capaian pembelajaran, yaitu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan menulis masih menjadi tantangan bagi banyak siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur, serta memilih dan menggunakan bahasa yang tepat. Rendahnya keterampilan menulis ini kerap dikaitkan dengan kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap materi, yang salah satunya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang konvensional dan minimnya pemanfaatan media yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dan hasil karya tulis mereka kurang kreatif serta tidak memenuhi kriteria yang diharapkan. Rosyid, dkk (2019) menyatakan bahwa

media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap terciptanya proses belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya akan berdampak pada kualitas hasil belajar.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menulis. Penelitian oleh Azizah (2020) dalam karyanya yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fantasi dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VII.1 SMPN 1 Praya" menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di setiap siklus. Sementara itu, Prasetyo, dkk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Melalui Penggunaan Media Audio Visual" menunjukkan peningkatan rata-rata keterampilan menulis hingga 32%. Penelitian lainnya oleh Suprianto (2020) yang berjudul "Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi" juga menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 7,23 menjadi 8,33 setelah menggunakan media audio visual.

Walaupun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya belum secara khusus membahas penggunaan media audio visual dalam konteks menulis teks cerita fantasi dengan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL). Dengan demikian, terdapat kesenjangan dalam literatur yang perlu diisi, terutama terkait penerapan model PjBL yang berorientasi pada penciptaan produk (dalam hal ini cerita fantasi) secara kolaboratif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa SMP kelas VII.

Selain mengisi kesenjangan penelitian, studi ini juga menawarkan kebaruan dari sisi pendekatan metodologis dan aplikatif. Penerapan model PjBL dalam pembelajaran menulis diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui proses kerja proyek yang kolaboratif dan eksploratif, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menciptakan produk tulisan yang merupakan hasil dari kreativitas dan kerja sama. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan karakter, kreativitas, serta kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, studi ini diharapkan memberikan kontribusi inovatif dalam penerapan model dan media pembelajaran berbasis proyek yang relevan untuk pembelajaran menulis di era digital.

## **B. Metode Penelitian**

Bagian ini menguraikan secara sistematis metodologi yang digunakan dalam penelitian, yang dianggap krusial untuk memperkuat kualitas argumentasi dan validitas naskah yang akan dipublikasikan. Penjabaran metodologis mencakup pendekatan, jenis penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian, sehingga pembaca memperoleh gambaran yang utuh mengenai landasan ilmiah dan langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam menghasilkan temuan. Penyertaan metode yang jelas dan terukur juga menjadi indikator penting dalam menilai reliabilitas dan kontribusi ilmiah dari hasil penelitian yang disajikan.

## Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pre-Experimental Design. Menurut Sugiyono (2016), bentuk desain eksperimen Pre-Experimental Design terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, seperti pada tabel 1.

**Tabel 1 One-Group Pretest-Posttest Design**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

## Populasi dan Sampel

### Populasi

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII-B SMPN 3 Garut yang berjumlah 41 siswa.

### Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016). Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik **purposive sampling** sebanyak 25 siswa. Teknik ini dipilih karena peneliti memiliki pertimbangan dan kriteria tertentu dalam menentukan sampel, yaitu siswa kelas VII-B SMPN 3 Garut yang telah mendapatkan materi menulis cerita fantasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya (Sudaryono, 2016). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah **Tes**. Tes dilakukan dalam bentuk tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, dan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Hasil tes siswa dikumpulkan untuk dinilai sesuai dengan ketentuan penilaian yang telah ditentukan.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Langkah pertama adalah uji normalitas menggunakan uji Lilliefors. Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji-t. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji Wilcoxon. Hasil analisis akan menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan satu kelas tanpa kelas pembanding, dengan pelaksanaan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pembelajaran menulis cerita fantasi menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual. Penelitian dilaksanakan di kelas VII B SMPN 3 Garut sebanyak empat kali pertemuan, masing-masing berdurasi  $2 \times 40$  menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 April 2025 dengan kegiatan pretest untuk mengukur keterampilan awal menulis cerita fantasi pada 25 siswa. Pertemuan kedua berlangsung pada tanggal 21 April 2025, diisi dengan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual berupa film fantasi. Pertemuan ketiga pada tanggal 22 April 2025 merupakan lanjutan dari pemberian perlakuan melalui pembelajaran yang sama, disertai latihan menulis cerita fantasi sebagai bahan evaluasi pelaksanaan model pembelajaran. Pertemuan keempat pada tanggal 23 April 2025 diisi dengan pelaksanaan posttest untuk mengetahui perkembangan keterampilan menulis cerita fantasi siswa setelah perlakuan diberikan. Data yang diperoleh dari 25 siswa dianalisis dengan mendeskripsikan hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran serta melakukan uji hipotesis, dengan data disajikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2 Data Nilai Prates dan Pascates Keterampilan Menulis Siswa**

No	Kode	Nilai Prates	Nilai Pascates
1	ASM	85	90
2	NAG	80	85
3	COR	75	85
4	AAP	70	75
5	VPR	70	90
6	DN	65	75
7	EA	60	70
8	KAN	60	75
9	AM	55	65
10	DNR	55	95
11	RW	55	60
12	SSY	55	65
13	NRNA	50	60
14	ZNM	50	70

No	Kode	Nilai Prates	Nilai Pascates
15	WRR	45	80
16	ANH	40	80
17	ASO	40	60
18	CP	40	50
19	DNN	40	50
20	NIH	40	45
21	NNS	40	60
22	QFA	40	65
23	SPS	40	85
24	WNA	40	65
25	FYP	35	70
Simpangan Baku		14.43	14.43
Rata-Rata		53	70.8

Hasil yang diperoleh ditampilkan dalam Tabel 2, di mana setiap siswa diidentifikasi menggunakan kode inisial untuk menjaga kerahasiaan data. Berdasarkan data tersebut, tampak adanya peningkatan skor secara umum antara nilai prates dan pascates. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 53 pada tahap prates menjadi 70,8 pada tahap pascates. Meskipun terjadi peningkatan nilai, simpangan baku pada kedua tahap tetap sebesar 14,43, yang menunjukkan bahwa penyebaran atau variasi skor antar siswa relatif serupa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Peningkatan nilai yang signifikan ini mencerminkan adanya dampak positif dari penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Model pembelajaran ini tidak hanya memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas secara lebih terarah melalui proyek-proyek konkret yang relevan. Dengan demikian, penerapan strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam genre cerita fantasi.

Berdasarkan rangkaian proses penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh data mengenai keterampilan menulis cerita fantasi sebelum dan sesudah penerapan model *Project Based Learning* yang didukung oleh media audio visual. Untuk menguji hipotesis dan memastikan validitas inferensi statistik, diperlukan analisis kenormalan data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data hasil penelitian mengikuti pola distribusi normal. Jika data terdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilanjutkan dengan Uji-t. Sebaliknya, jika distribusi data tidak normal, maka digunakan alternatif nonparametrik, yaitu Uji Wilcoxon. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 21 untuk melakukan uji normalitas. Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan kenormalan distribusi data adalah sebagai berikut: (a) jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari taraf signifikansi ( $\alpha$ ), maka data dinyatakan berdistribusi normal; dan (b) jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari  $\alpha$ , maka data tidak berdistribusi normal. Analisis ini menjadi

---

langkah penting dalam memilih metode statistik yang tepat untuk menguji efektivitas model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3 yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 21, diperoleh bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,004 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,009 pada uji Shapiro-Wilk. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, yang berarti data pretest tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,658 pada uji Shapiro-Wilk. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, karena data pretest tidak memenuhi asumsi kenormalan, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan menggunakan Uji-t yang mempersyaratkan data berdistribusi normal. Sebagai gantinya, digunakan Uji Wilcoxon sebagai metode nonparametrik yang sesuai untuk data berpasangan yang tidak berdistribusi normal. Pemilihan uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil analisis tetap valid dan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dari proses penelitian.

**Tabel 3 Uji Normalitas**

Tahap	Uji	Statistik	df	Sig.
Pretest	Kolmogorov-Smirnov	0.216	25	0.004
	Shapiro-Wilk	0.885	25	0.009
Posttest	Kolmogorov-Smirnov	0.108	25	0.200*
	Shapiro-Wilk	0.971	25	0.658

Dalam konteks penelitian ini, Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* yang didukung oleh media audio visual. Uji ini dipilih karena data yang dianalisis tidak harus berdistribusi normal, sehingga lebih fleksibel digunakan dalam penelitian pendidikan yang sering kali melibatkan jumlah sampel terbatas atau data yang tidak memenuhi asumsi parametrik.

Adapun rumusan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Hipotesis nol ( $H_0$ ) menyatakan bahwa tidak terdapat peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi setelah menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menyatakan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi setelah penggunaan model tersebut. Pengujian terhadap hipotesis ini dilakukan untuk memberikan dasar statistik yang kuat dalam menilai efektivitas perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon yang ditampilkan dalam tabel 4, dapat diinterpretasikan bahwa seluruh data (25 siswa) menunjukkan peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest, yang dibuktikan dengan jumlah peringkat positif sebanyak 25 dan tidak terdapat peringkat negatif maupun nilai yang sama (ties). Ini berarti bahwa tidak ada satu pun siswa yang mengalami penurunan atau stagnasi dalam keterampilan menulis cerita fantasi setelah diberi perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual. Rata-

rata peringkat (mean rank) untuk perbedaan positif adalah 13,00, dengan jumlah total peringkat positif sebesar 325,00. Karena seluruh peserta menunjukkan peningkatan, hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak positif yang konsisten terhadap hasil belajar siswa.

Dengan kata lain, model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa, sebagaimana tercermin dari hasil analisis statistik non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon. Namun, untuk menyimpulkan secara statistik, perlu dilihat nilai signifikansi (p-value) pada tabel output Wilcoxon berikutnya. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima secara meyakinkan.

**Tabel 4 Hasil Uji Wilcoxon**

Kategori	Jumlah (N)	Rata-rata Peringkat (Mean Rank)	Jumlah Peringkat (Sum of Ranks)
Posttest	< 0	0,00	0,00
Pretest			
Posttest	> 25	13,00	325,00
Pretest			
Posttest	= 0	-	-
Pretest			
Total	25	-	-

Selanjutnya, berdasarkan tabel 5 hasil uji Wilcoxon pada output pertama, diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor, yang ditunjukkan oleh jumlah positive ranks sebanyak 25 dan negative ranks sebanyak 0. Tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan skor maupun yang mempertahankan nilai yang sama (ties), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh subjek penelitian menunjukkan respons positif terhadap perlakuan yang diberikan. Pada output kedua, diperoleh nilai Z sebesar -4,396 dengan signifikansi asimtotik (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf kesalahan yang ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest keterampilan menulis cerita fantasi setelah diterapkannya model pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Pembelajaran dengan pendekatan dan media tersebut mampu mendorong siswa untuk menulis secara lebih kreatif, terstruktur, dan ekspresif. Temuan ini juga diperkuat oleh tidak adanya penurunan skor dari seluruh peserta, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memberikan dampak positif secara merata dan menyeluruh bagi pengembangan kemampuan menulis siswa.

Tabel 5 Hasil Statistik

Statistik Uji	Posttest - Pretest
Nilai Z	-4,396
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

## Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan penting yang mendukung efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Temuan utama penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam dua aspek, yaitu peningkatan keterampilan menulis dan respons positif siswa terhadap pembelajaran.

Pertama, hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL yang dipadukan dengan media audio visual berupa film fantasi secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan nilai seluruh siswa, dengan 25 siswa menunjukkan peringkat positif, serta tidak ditemukan peringkat negatif maupun nilai yang tetap (ties). Hasil uji statistik menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test memperkuat temuan ini dengan nilai  $Z = -4,396$  dan signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa penerapan model PjBL berbantuan media audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa.

Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik model PjBL yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui proyek nyata yang menuntut kreativitas dan tanggung jawab. Darmawan & Wahyudin (2018) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memfokuskan kegiatan pada siswa dan berupaya menghindari dominasi guru, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpikir dan bertindak. Penelitian Hamidah & Citra (2021) juga menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan, yang sejalan dengan hasil penelitian ini.

Kedua, penggunaan media audio visual terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan afektif siswa pada keterampilan menulis cerita. Media visual, seperti film bergenre fantasi, tidak hanya memikat secara emosional, tetapi juga memberikan bantuan konkret dalam memahami struktur dan unsur pembangun cerita. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengekspresikan gagasan dan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan yang runtut. Arsyad (2011) menegaskan bahwa media yang mampu menarik perhatian sejak awal akan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, termasuk dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Sejalan dengan itu, Hakim (2018) memandang menulis sebagai bentuk ekspresi pengalaman dan pemikiran, sehingga pengalaman visual melalui film dapat berfungsi sebagai stimulus yang kuat untuk memunculkan dan mengembangkan ide cerita. Efektivitas ini semakin diperkuat oleh temuan Azizah (2022), yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah penerapan media audio visual, dari

rata-rata 64 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II. Peningkatan sebesar 23 poin tersebut menjadi bukti bahwa media audio visual berperan nyata dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, sejalan dengan agenda reformasi pendidikan, pembelajaran konstruktif perlu terus dikembangkan melalui integrasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam setiap aktivitas pembelajaran di sekolah (Kartini dkk., 2025).

Ketiga, respons siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan hasil angket, sebesar 70,88% siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model PjBL berbantuan media audio visual, yang dikategorikan sebagai baik. Siswa menunjukkan antusiasme, keterlibatan, dan minat yang tinggi selama proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menulis cerita fantasi menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Harjanto (2000) menekankan bahwa media audio visual memberikan makna lebih dalam pada bahan ajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu menjadi perhatian. Penerapan model dan media pembelajaran dilakukan hanya dalam dua kali pertemuan, yang dinilai belum cukup untuk mengembangkan aspek keterampilan menulis yang lebih kompleks, seperti penguatan karakter tokoh, alur logis, serta penggunaan gaya bahasa yang kreatif. Selain itu, kemungkinan adanya efek sesaat dari penggunaan media yang menarik, seperti film fantasi, perlu diperhitungkan. Artinya, peningkatan hasil belajar siswa mungkin juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti novelty effect, bukan semata karena efektivitas model PjBL (Clark, 1983). Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami konten media juga bervariasi. Beberapa siswa tampak lebih fokus pada aspek visual semata tanpa mengaitkannya dengan struktur naratif yang perlu dituliskan. Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan scaffolding (dukungan belajar yang sistematis) menjadi penting agar siswa mampu menginterpretasikan media dengan benar dan mengubahnya menjadi tulisan yang utuh dan kreatif (Vygotsky, 1978).

Dengan mempertimbangkan kekuatan sekaligus keterbatasannya, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning berbantuan media audio visual efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Model ini memiliki keunggulan dalam mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, serta mengolah gagasan imajinatif ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan terstruktur. Kendati demikian, keberhasilan implementasinya tetap menuntut perencanaan yang matang, pemilihan media audio visual yang selaras dengan karakteristik materi maupun siswa, serta pendampingan guru yang konsisten agar proses belajar berlangsung terarah. Jika dikelola secara optimal, pendekatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan menulis siswa dalam jangka pendek, tetapi juga berpotensi memperkuat motivasi belajar, kemandirian, dan literasi kreatif yang berkelanjutan. Sejalan dengan itu, perkembangan teknologi dalam pendidikan menuntut guru untuk senantiasa meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Menyadari kondisi tersebut, banyak peneliti mengusulkan integrasi antara teknologi, konten, pengetahuan, dan pedagogi sebagai landasan penting dalam pengembangan pembelajaran abad ke-21 (Hermansah dkk., 2024).

## **D. Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan secara menyeluruh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai dari 53 pada pretest menjadi 70,8 pada posttest setelah perlakuan diberikan. Hasil uji non-parametrik Wilcoxon juga menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian, secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, yang mengindikasikan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Makna signifikan dari temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis dengan pendekatan berbasis proyek dan dukungan media audio visual mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model ini tidak hanya memfasilitasi pengembangan ide dan imajinasi dalam menulis cerita fantasi, tetapi juga membantu siswa memahami struktur dan unsur kebahasaan secara lebih kontekstual. Dengan demikian, strategi ini dapat menjadi alternatif yang relevan dan aplikatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis kreatif di tingkat pendidikan menengah.

### **Implikasi dan Rekomendasi**

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memperkuat kemampuan berpikir kreatif, dan membantu mereka memahami unsur serta struktur cerita secara lebih kontekstual. Oleh karena itu, guru Bahasa Indonesia disarankan untuk mengintegrasikan model PBBL dan memanfaatkan media audio visual secara optimal sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran menulis. Selain itu, pihak sekolah juga perlu memberikan dukungan berupa pelatihan atau fasilitas yang menunjang implementasi model ini agar pembelajaran lebih berkualitas, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan pengembangan keterampilan abad ke-21.

Selanjutnya, untuk memperdalam dan memperluas cakupan kajian, disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan melibatkan jumlah sampel lebih besar dan durasi perlakuan yang lebih panjang agar efektivitas model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual dapat diuji secara lebih komprehensif. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi variasi jenis media audio visual, seperti animasi, dokumenter, atau film pendek karya siswa sendiri, guna melihat pengaruhnya terhadap aspek-aspek menulis yang lebih kompleks, seperti gaya bahasa, pengembangan karakter, dan alur cerita. Selain itu, penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus atau etnografi kelas dapat dilakukan untuk mengkaji secara mendalam proses interaksi, motivasi, dan strategi belajar siswa selama penerapan model ini. Rekomendasi ini diharapkan memberikan kontribusi yang lebih bermakna bagi pengembangan teori serta praktik pengajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kontekstual.

#### **E. Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut** atas dukungan dan kepercayaannya melalui pendanaan hibah internal tahun 2025, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan partisipasi selama proses pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada guru dan siswa kelas VII SMPN 3 Garut yang telah bersedia menjadi subjek penelitian

#### **F. Daftar Pustaka**

Angkowo, R., & Kosasih, A. (2017). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Azizah, A. (2022). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fantasi dengan media Audio Visual pada siswa kelas VII. 1 SMPN 1 Praya VII. 1 SMPN 1 Praya Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1). <https://bit.ly/3WiTqrA>

Clark, R. E. (1983). Reconsidering research on learning from media. *Review of Educational Research*, 53(4), 445–459.

Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Darmawan, D, & Wahyudin, D. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Desiani, N. K. E. (2024). Penerapan Metode Sugesti Imajinasi Dengan Media Video Cerita Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar). <https://bitly.cz/ndWa>

Ginting, E. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi. *Journal of Education Action Research*, 4(2), 240-250. <https://bitly.cz/3TXZS>

Hakim, A. (2018). *Kiat Menulis Artikel di Media: dari pemula sampai mahir*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Hakim, Harahap, et al. (2023). *Literasi dan Model Pembelajaran*. Indramayu: Adab.

Harjanto. (2000). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.



Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap minat dan hasil belajar siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(2), 307-314. [https://bitly\(cx/xIkVm](https://bitly(cx/xIkVm)

Hasanah, N. (2023). Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Prosedur dengan Model Picture and Picture pada Siswa kelas VII SMPN 3 Tarogong Kidul (Skripsi, Institut Pendidikan Indonesia).

Hermansah, I., Nasrulloh, I., & Kartini, A. R. I. (2024). Model Technological Pedagogical Content Knowledge Dalam Pembelajaran: Sebuah Kajian Literatur. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 105-116. <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.3037>

Huljannah, M. (2024). Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(1), 103-119. [https://bitly\(cx/5swc](https://bitly(cx/5swc)

Kartini, A., & Sunendar, D. (2025). (Kajian Review: Model Inovatif Contextual Teaching and Learning Berbantuan Teknologi dalam Pembelajaran Menulis Puisi. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 15(1), 200-209. <https://doi.org/10.23969/literasi.v15i1.17931>

Kasupradi, E., & Supriatna. (2010). *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan.

Khoerunnisa, E., Khairun Nisa, P., et al. (2019). *Pendamping Kurikulum Super Complete SMP/Mts*. Depok: Sahabat Pelajar Cerdas.

Komalasari, A. S., & Riani, D. (2023). Edukasi Manfaat Literasi Membaca dan Menulis di SMK PGRI 3 Bogor. *SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya*, 1(2), 82-92. [https://bitly\(cx/4PkDA](https://bitly(cx/4PkDA)

Marsela, N., Nurwahidah, L. S., & Damayanti, D. A. (2019). Model Pembelajaran Peer Teaching Dan Cooperative Scrip Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Kelas XI Sman 26 Garut. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah*, 9(1), 99-106. [https://bitly\(cx/MXojM](https://bitly(cx/MXojM)

Munirah. (2019). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta. CV Budi Utama.

Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.



Prasetyo, Y., Usman, H., & Rasyid, M. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Melalui Penggunaan Media Audio Visual. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1617-1623. <https://bit.ly/4j9PByF>

Rahmasya, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca. (Skripsi Institut Pendidikan Indonesia).

Rosyid, M., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). Ragam Media Pembelajaran. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Setiadi, G., & Yuwita, N. (2020). Belajar Tentang Teks Cerita Fantasi. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.

Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Sumardjo, J. (2007). Catatan Kecil Tentang: Menulis Cerpen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, L. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kamus Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Kelas III SD Negeri 104222 Sei Glugur Kecamatan Pancur Batu Tahun Pelajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY). [https://bitly\(cx/hDOtw](https://bitly(cx/hDOtw)

Tarigan, HG. (2021). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wibowo, H., & Hendriyani, I. (2018). Buku Pendamping Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP plus Pendalaman dan Latihan Soal. Puri Cipta Media. <https://enqr.pw/EqRkB>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.