

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wadah menjadikan manusia yang berkualitas. Pendidikan harus menjalankan tugasnya dengan sungguh-sungguh sehingga menghasilkan lulusan yang mampu berdaya saing global, oleh karena itu pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Dalam sebuah satuan pendidikan, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib dalam dunia pendidikan di Indonesia. Menurut Tarigan dalam M. Abdul (2017, hlm. 35) mengatakan bahwa peserta didik wajib menguasai 4 keterampilan berbahasa, diantaranya menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dalam proses pembelajaran keempat keterampilan tersebut sangatlah penting untuk peserta didik karena dapat mencapai tujuannya secara maksimal. Keterampilan menulis adalah keterampilan yang dapat dikembangkan peserat didik salah satunya keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis dapat dikembangkan peserta didik melalui kegiatan menulis kreatif. Salah satu tantangan peserta didik di abad 21, dengan demikian peserta didik harus memiliki skill yaitu kreativitas. Seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi akan menjadi sebuah kesuksesan bagi individu tersebut. Sejalan dengan pendapat Arsanti (2018, hlm. 113) mengatakan bahwa sebagai salah satu kecakapan hidup, seorang peserta didik diharapkan memiliki kemampuan menulis kreatif yang baik. Jadi keterampilan menulis ini sangat penting karena dengan menulis inilah peserta didik dapat menuangkan ide atau gagasannya ke dalam sebuah tulisan sehingga peserta didik dapat menjadi seorang pemikir yang kreatif.

Peserta didik kerap menganggap keterampilan menulis sebagai suatu kegiatan yang sangat sulit dan rumit. Karena menulis ini bukan hanya sekedar menyalin kata atau kalimat yang sudah ada melainkan harus menuangkan dan mengembangkan pikiran ke dalam sebuah tulisan secara terstruktur. Menurut Siswartini dalam Ranti dan Syahrul (2019, hlm. 66)

menyatakan bahwa penyampaian informasi mengenai suatu hal atau objek yang saling berhubungan dalam sebuah tulisan harus ditulis secara tepat sesuai dengan tata bahasa. Dengan adanya asumsi tersebut mengakibatkan kurang minatnya peserta didik terhadap kegiatan menulis. Namun bukan berarti kita tidak bisa mencari solusi untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menulis dan melatih diri untuk mendapatkan tulisan yang baik dan sistematis. Menurut Prastikawati, dkk (2020, hlm. 8) menyatakan bahwa keterampilan yang dianggap sulit dan membutuhkan bimbingan ialah keterampilan menulis. Oleh sebab itu, pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam membimbing dan melatih peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis. Sejalan dengan hal itu Dalman (2016, hlm. 8) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang mengharuskan penulis untuk bisa menuangkan dan menyusun ide atau gagasan ke dalam sebuah tulisan. Namun pada kenyataannya dalam keterampilan menulis banyak peserta didik yang tidak menyukai aktivitas tersebut karena menulis membutuhkan keterampilan untuk menuangkan gagasan dan idenya ke dalam sebuah tulisan yang baik dan terstruktur.

Berdasarkan kondisi yang nyata, peserta didik mengalami permasalahan dalam menulis yakni sulitnya peserta didik dalam menuangkan idenya ke dalam tulisan tersebut. Sejalan dengan hal itu Ariningsih, dkk (2012, hlm. 11) mengatakan bahwa permasalahan yang sering dihadapi oleh peserta didik ketika memulai untuk menulis ialah sulitnya peserta didik dalam menuangkan ide dan mengembangkan gagasan serta kurang baiknya penguasaan kaidah kebahasaan. Sehingga peserta didik merasa bahwa dirinya tidak memiliki bakat dalam menulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Warno dalam Fransisca (2020, hlm. 114) mengatakan bahwa masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam menuangkan ide dan mengorganisasikan gagasan dalam keterampilan menulis. Artinya peserta didik masih memiliki kemampuan yang rendah dalam menuangkan idenya. Byrne dalam Sherina (2023, hlm. 2) mengatakan bahwa ada beberapa permasalahan yang menjadi penyebab

kesulitan bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan menulis, yaitu pengetahuan, ide, dan linguistik. Permasalahan kesulitan dalam menentukan ide bukan semata-mata pengukuhan tema adalah jalan keluarnya, mereka mengalami kesulitan untuk mengembangkan tulisannya jika diberikan sebuah tema yang sama. Hal ini didasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di sekolah penelitian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap salah satu guru bahasa Indonesia SMPN 35 Bandung terdapat beberapa permasalahan yang terjadi mengenai keterampilan menulis pada peserta didik. Melalui observasi tersebut diketahui bahwasanya peserta didik mengalami kesulitan dalam kegiatan menulis seperti sulitnya peserta didik dalam menuangkan ide atau gagasan. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan menulis teks fabel yang ditugaskan oleh seorang guru bahwa, hanya beberapa orang saja yang dapat menyelesaikannya dan tugas tersebut juga belum mendapatkan hasil yang maksimal atau isinya belum sesuai dengan tema dan sistematika teks fabel. Pernyataan tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wachidah (2016, hlm. 3) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas VIII SMPN 4 Malang” yang menyatakan bahwa beberapa permasalahan yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis teks fabel yaitu 1) peserta didik sulit dalam memunculkan ide dan mengembangkan gagasan berdasarkan tema yang telah ditentukan; 2) masih menggunakan bahasa tulisan yang belum sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan; 3) pemilihan diksi yang kurang tepat. Artinya pendidik harus bisa menyikapi hal ini seperti memberikan media dan model yang inovatif dalam pembelajaran teks fabel.

Pembelajaran abad 21 menuntut pendidik dan peserta didik sebagai subjek yang sama dalam pembelajaran. Namun kenyataannya pendidiklah yang menjelaskan semuanya tanpa adanya pembelajaran dialogis diantara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran menulis ini sebenarnya harus diberikan suatu bimbingan yang menarik, jangan tentang teori selalu. Jika pendidik terus-menerus mengajar dengan cara seperti ini, maka peserta

didik akan tetap merasa bosan, merasa kesulitan dan rumit dalam menulis. Dalam dunia pendidikan ada beberapa unsur yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran atau belajar mengajar yaitu dengan model serta media yang digunakan.

Di era pendidikan pada saat ini, jika pendidik kurang inovatif dalam menentukan media dan model maka peserta didik akan terkesan membosankan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Leonard, dkk (2019, hlm. 3) menyatakan bahwa 75% pendidik tidak mempersiapkan proses belajar mengajar dengan baik. Pendidik tidak mengutamakan tujuan pembelajaran, melainkan hanya fokus pada materi yang akan dipelajari. Sejalan dengan hal tersebut Lince dalam Leonard (2016, hlm. 3) mengatakan bahwa model yang digunakan pada pembelajaran masih sangat monoton. Proses pembelajaran dimana pendidik memberikan materi kepada peserta murid pada saat pembelajaran di depan kelas dan para peserta didik mendengarkan pendidik memberikan materi serta mencatat materi yang telah disampaikan pendidik. Hal ini mengakibatkan pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut menjadi tidak utuh dan tidak dapat dipelajari dengan baik. Artinya ketepatan dalam pemilihan model yang aktif dan kreatif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara sembarangan melainkan harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin. Untuk itu dalam penelitian ini, pembelajaran menulis menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu dengan model *moody*.

Ketidaktepatan dalam memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada dunia pendidikan masih marak terjadi. Hal ini dikarenakan pemahaman teknologi yang masih rendah oleh pendidik sehingga dalam pemilihan media pembelajaran kurang kreatif dan inovatif. Pernyataan tersebut memiliki kemiripan dengan obeservasi yang telah dilakukan dilakukan oleh Lounard, dkk (2018, hlm. 135) menyatakan bahwa terdapat empat pendidik yang menjadi subjek dalam observasi, ke empat subjek tersebut masih belum bisa memanfaatkan teknologi sebagai media atau

bahan ajar dalam proses belajar mengajar padahal dengan teknologi yang sedang berkembang ini banyak sekali media atau bahan ajar kreatif dan inovatif yang bisa diambil dari sebuah internet. Artinya pemilihan media pembelajaran masih monoton dan kurang inovatif disebabkan oleh pendidik yang memiliki kemampuan rendah dalam memanfaatkan teknologi. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada di Indonesia, pendidik harus bisa mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi sebagai bentuk media atau bahan ajar dalam dunia pendidikan. Semakin kreatif dalam penggunaan media maka semakin baik hasilnya. Rudi Bretez (1972, hlm. 4) mengemukakan bahwa media yang dapat dengan mudah diterima pada pembelajaran, yakni suara, gerakan, symbol, garis dan gambar. Artinya media yang berupa televisi (*video*) dan gambar hidup (*film*) dapat menyampaikan informasi dengan baik. Sehingga pendidik dapat memanfaatkan media berupa televisi (*video*) dan gambar hidup (*film*) agar para peserta didik lebih memahami dalam proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satunya aplikasi media pembelajaran berbasis audio visual yaitu *powtoon*. Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi yang memaparkan materi dengan menyajikan semua materi bentuk video yang didalamnya berbagai jenis animasi sehingga para peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *powtoon* memiliki berbagai macam fitur yang menarik diantaranya transisi, kartun, animasi, efek dan lain sebagainya. Kholilurrohmi (2017, hlm. 2) menyebutkan bahwa pembuatan video pada aplikasi *powtoon* memiliki fitur yang sangat lengkap dan dalam penggunaannya terbilang mudah selain itu aplikasi *powtoon* ini dapat diakses oleh siapa pun dan mudah dalam mengakses baik itu untuk pendidik maupun peserta didik sehingga, aplikasi *powtoon* ini pendidik dapat dapat memanfaatkannya agar bisa memberikan perubahan pada dunia pendidikan yang lebih baik lagi. Menurut Prof.Dr.H.Wina Sanjaya (2006, hlm. 11) menyatakan bahwa untuk menangkap suatu peristiwa

tertentu atau objek tertentu media pembelajaran memiliki peranan dalam hal tersebut. Contohnya dalam sebuah pembelajaran teks fabel, pendidik merekam materi melalui perekaman video tentang materi teks fabel yang berikan materi diantaranya pengertian, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, serta mencontohkan cara menulis teks fabel dengan menggunakan media berbantuan aplikasi *powtoon*.

Penelitian yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *moody* terhadap hasil belajar. (1) Aprylia, Agnes. 2019. *Efektivitas Implementasi Model Moody dalam Pembelajaran Menulis Puisi*. Jurnal. Universitas Muhadi Setiabudi Brebes. (2) Ni Wyn. Rumini, dkk. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Moody Terhadap Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Buleleng*. Jurnal. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. (3) Wardihan. 2017. *Keefektifan Penerapan Pembelajaran Model Moody Terhadap Pembelajaran Apresiasi Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Bulukumba*. Jurnal. Universitas Negeri Makassar.

Ketiga penelitian di atas menerapkan pembelajaran dengan model *moody* memberikan keefektifan terhadap hasil belajar. Dari penelitian terdahulu dapat dilihat bahwa penerapan model *moody* dalam proses pembelajaran teruji efektif. Skor yang diperoleh oleh peserta didik dengan menggunakan model *moody* ini memiliki skor yang tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu penulis juga ingin melakukan penelitian seberapa efektif model *moody* terhadap pembelajaran teks fabel.

Penelitian terdahulu yang sejenis penulis temukan tentang penggunaan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran. (1) Widyawati, Eci. 2021. *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2) Qurrotaini, Lativa, Tri Widya sari, dkk. 2020. *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. Artikel. Universitas Negeri Jakarta. (3) Purnami, Ni Putu Mayra Dian, dkk. 2022. *Pemanfaatan Powtoon sebagai*

Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. Artikel. Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. (4) Farhan, Ahmad. 2022. *Penggunaan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simetri Lipat dan Putar pada Kelas 3 MIS Al Istiqamah Aceh Besar*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. (5) Maghribi, Andre Nurul, dkk. 2021. *Media Pembelajaran Interaktif (Powtoon) sebagai Sarana Berpikir Konkret Peserta Didik SMP/MTs Kelas VII pada Materi Sistem Pernapasan*. Artikel. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Kelima penelitian di atas dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media berbantuan aplikasi *powtoon* telah banyak memberikan efek positif terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penulis juga ingin menguji seberapa efektif penggunaan aplikasi *powtoon* terhadap pembelajaran menulis teks fabel.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di SMPN 35 Bandung yaitu, peserta didik menganggap keterampilan menulis adalah sebuah kegiatan yang sulit hal ini disebabkan oleh peserta didik memiliki kemampuan yang rendah dalam mengembangkan dan menuangkan ide serta gagasan dalam pembelajaran menulis secara terstruktur, kurang tepatnya pemilihan model dan media yang kreatif dan inovatif oleh pendidik dalam pembelajaran sehingga terkesan menonton dan membosankan, hal tersebut disebabkan karena masih rendahnya kemampuan pendidik dalam menguasai dan menggunakan teknologi yang sedang berkembang Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis terhadap seorang pendidik atau guru di SMPN 35 Bandung sehingga dari permasalahan tersebut penulis ingin memberikan berupa solusi dalam proses pembelajaran keterampilan menulis dengan model yang inovatif serta kreatif., yaitu model pembelajaran *moody* dan media aplikasi *powtoon* dan ingin menguji seberapa efektif penggunaan model *moody* dan aplikasi *powtoon* ini terhadap pembelajaran menulis teks fabel. Penulis berharap dengan adanya penerapan model *moody* dan media aplikasi *powtoon* ini menjadi sebuah strategi untuk meningkatkan mutu

pendidikan di sekolah dan memberikan perubahan yang lebih baik lagi ke depannya dalam dunia pendidikan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian yang 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**”

B. Identifikasi Masalah

Pada identifikasi masalah, penulis telah memaparkan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini. Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan penulis ke salah satu pendidik di sekolah SMPN 35 Bandung. Identifikasi masalah merupakan pokok permasalahan yang peneliti temukan pada kehidupan realita yang ada di lapangan. Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini diantaranya:

1. Masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam menuangkan dan mengembangkan ide dan gagasan dalam menulis.
2. Peserta didik menganggap keterampilan menulis merupakan kegiatan yang sangat sulit.
3. Ketidaktepatan guru/pendidik dalam memilih model pembelajaran kreatif dan efektif.
4. Masih rendahnya pendidik dalam penggunaan teknologi.
5. Model dan Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis akan melakukan penelitian mengenai Pembelajaran Menulis Teks Fabel yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik masih rendah dalam menuangkan dan mengembangkan ide serta gagasan dan kemampuan pendidik masih rendah dalam oenggunana teknologi. Sehingga solusi dalam permasalahan ini dengan melakukan perubahan pembelajaran, yaitu dalam proses pembelajaran pendidik memilih model serta media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Proses pembelajaran

akan menarik para peserta didik apabila model dan media pembelajaran yang dipaparkan oleh pendidik menarik dan kreatif.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan-permasalahan yang penulis temukan dan jawabannya dapat ditemukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimanakah kemampuan penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada pesera didik kelas VII SMPN 35 Bandung?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung??
3. Bagaimanakah dampak sesudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung??
4. Efektifkah penggunaan model pembelajaran *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif jika dibandingkan dengan kelas kontrol?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan oleh penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran teks fabel yaitu dampak sebelum menggunakan model *moody* berbantuan media aplikasi *powtoon* dalam menulis teks fabel, dampak sesudah menggunakan model *moody* berbantuan media aplikasi *powtoon* dalam menulis teks fabel dan keefektifan penggunaan model

moody berbantuan media aplikasi *powtoon* dalam menulis teks fabel. Rumusan masalah ini kemudian akan dijawab berdasarkan hasil uji hipotesis.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu penulisan yang akan dicapai dalam proses ulasan penelitian, dalam mewujudkan tujuan penulisan ini maka diperoleh beberapa sasaran penulisan yang akan dianalisis, sebagai berikut:

1. Untuk menguji kemampuan penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
2. Untuk menguji kemampuan peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
3. Untuk menguji dampak sesudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
4. Untuk menguji keefektifan penggunaan model pembelajaran *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan tujuan penelitian diatas bahwa penulis diminta untuk menjalankan tujuan penelitian tersebut. Tujuan penelitian merupakan inti dari penulis dalam melakukan penelitian agar suatu penelitian dapat berjalan dengan semestinya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan oleh seseorang peneliti mempunyai manfaat dan nilai positif bagi kehidupan. Dari hasil penelitian

tersebut dapat memberikan manfaat baik itu secara praktis ataupun teoritis bagi pendidikan. Adapun manfaat penelitian, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Setiap penelitian memiliki manfaat baik kearah yang positif dalam pendidikan di jenjang apapun dengan bantuan model dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga menghasilkan sebuah solusi permasalahan yang terjadi para proses pembelajaran di kelas. Kemudian hal tersebut dijadikan sebagai acuan pendidikan terkhususnya peserta didik tidak hanya melaksanakan proses pembelajaran namun dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis dalam penelitian yang telah dilakukan yaitu menambah pengalaman, wawasan, dan keterampilan dalam menulis teks fabel menggunakan model *moody* berbantuan media aplikasi *powtoon*. Permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan ini dapat melatih penulis dalam memecahkan permasalahan serta dapat menumbuhkan inovasi dan kreativitas penulis dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dalam penelitian ini yaitu dapat menambah ilmu/wawasan tidak hanya itu peserta didik dapat mengemukakan ide atau gagasan kreatif pada proses pembelajaran khususnya menulis teks fabel. Selain itu penulis mengharapkan agar dengan adanya penelitian ini peserta didik dapat menumbuhkan minat serta motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik dalam penelitian ini sebagai solusi dari pembelajaran dimana penelitian ini bertujuan mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai pengembangan kreativitas dalam pemilihan media pembelajaran.

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai pengembangan kreativitas dalam pemilihan media pembelajaran.

d. Bagi peneliti Lanjutan

Manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu dari hasil penelitian ini dapat dilanjutkan sebagai rujukan terkhususnya pada pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan model pembelajaran *moody* berbantuan media aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII supaya penelitian selanjutnya dapat menjadi lebih sempurna dan lengkap.

e. Lembaga pendidikan

Manfaat bagi lembaga pendidikan dapat dijadikan sebagai masukan dalam proses pembelajaran di kelas selain itu penelitian ini memiliki pengaruh terhadap mutu pendidikan yang ada di sekolah yang akan diteliti. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam proses belajar mengajar di kelas dan penelitian ini memiliki pengaruh terhadap kualitas pendidikan di sekolah yang akan diteliti.

Berdasarkan paparan manfaat penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan perubahan yang lebih baik lagi dalam dunia pendidikan khususnya. Harapan penulis pada penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis saja melainkan pada peserta didik, pendidik, dan pihak-pihak yang bersangkutan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah variabel yang akan diteliti oleh penulis berdasarkan pandangannya. Paparan definisi operasional diantaranya:

1. Pembelajaran menulis teks fabel adalah segala sesuatu yang dituangkan ke dalam bentuk tulis mengenai pemaham nilai moral, pengembangan kreativitas, dan kemampuan menyampaikan pesan melalui cerita hewan yang seolah-olah memiliki sifat seperti manusia.
2. Berpikir kreatif merupakan segala sesuatu yang dihasilkan dari kegiatan berpikir yang orisinal dan kreatif.

3. Model pembelajaran *moody* merupakan model pembelajaran yang cara belajarnya dapat membuat peserta didik aktif dan kreatif.
4. Media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi audiovisual yang memiliki fitur canggih dan memuat berbagai animasi sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam mempermudah penyampaian materi yang akan dipelajari. Aplikasi ini menjadi sebuah fokus peneliti dalam menghasilkan produk berupa teks fabel yang akan dibuat oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil paparan yang telah disajikan bahwa definisi operasional dijadikan penulis sebagai alat bantu untuk memahami baik itu variabel yang terdapat dalam judul penelitian yang akan diteliti. Penelitian ini merujuk kepada pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan model *moody* berbantuan media aplikasi *powtoon*. Dengan demikian dari definisi operasional ini dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan perubahan pada dunia pendidikan kearah yang lebih baik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi berisi paparan-paparan mengenai mengenai isi serta urutan dalam skripsi secara urut serta sistematika yang urutannya dimulai dari BAB 1 hingga BAB 5. Tujuan dari sistematika skripsi ini agar penulis meringgankan dalam mengerjakan serta menjelaskan kandungan skripsi secara detail dan rinci.

Bab I: 1) Pendahuluan, memuat penjelasan mengenai latar belakang masalah yang penulis temukan di lapangan. Latar belakang inilah yang menjadi dasar fokus penelitian: 2) Identifikasi Masalah, Menjadi dasar fokus penelitian: 3) Rumusan Masalah, Menjelaskan inti dari bahan penelitian yang akan dikaji; 4) Tujuan Penelitian, berisi mengenai suatu penulisan yang akan dicapai dalam proses ulasan penelitian; 5) Manfaat Penelitian, memuat tentang pengaruh atau manfaat dari berbagai kalangan pada hasil penelitian; 6) Definisi Operasional, memuat tentang variabel yang akan diteliti oleh penulis berdasarkan pandangannya.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran Penelitian. Untuk bagian Bab II ini memuat tentang penjelasan materi yang dikaji berdasarkan teori yang berbentuk konsep pembelajaran teks fabel yang merujuk sesuai dengan judul penelitian yang akan diteliti. Sedangkan kerangka pemikiran memuat tentang jalan pikir yang telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dan menemukan alternatif/solusi untuk permasalahan tersebut.

Bab III: Metode Penelitian, dalam metode penelitian ini mengartikan penelitian secara detail yang diungkapkan melalui langkah-langkah yang telah penulis lakukan dalam penelitian tersebut. Pada bagian ini penulis menggunakan metode dengan penelitian kuantitatif. Pada bab ini juga terdapat teknik pengumpulan data, subjek dan objek penelitian, desain penelitian serta teknik analisis data yang menjadi hal penting dalam penelitian sehingga akan mempermudah penulis mengolah data yang telah diperoleh.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan serta pembahasannya. Pada Bab IV ini merupakan penentuan suatu penelitian apakah penelitian tersebut berhasil atau tidak yang telah dilakukan oleh penulis. Selain itu juga ada bab ini akan menjawab sebuah permasalahan yang telah diuraikan di rumusan masalah serta hipotesis sesuai dengan rujukan dari judul penelitian yang diteliti.

Bab V Simpulan dan Saran Penelitian, pada bab ini menjelaskan akhir dari penelitian yang telah dilakukan berupa simpulan dan saran. Simpulan ini merupakan jawaban dari permasalahan yang telah diuraikan di rumusan masalah selanjutnya disesuaikan dengan hasil yang telah ditemukan oleh penulis dalam penelitian tersebut. Sedangkan untuk saran merupakan ungkapan pemikiran penulis yang dapat menjadikan rekomendasi karena pemikiran tersebut memiliki sifat mendukung yang baik untuk pembaca, peneliti selanjutnya maupun pendidik dan sebagai bahan evaluasi bagi penelitian berikutnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dilakukan bahwa sistematika skripsi terdiri dari 5 BAB yaitu BAB I sampai BAB V. BAB I memuat tentang Pendahuluan; BAB II, memuat Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran; BAB III, memuat Hasil Penelitian Dan Pembahasan: BAB IV, memuat Hasil Penelitian Dan Pembahasan; dan terakhir BAB V Penutup, memuat kesimpulan dan saran. Dengan adanya sistematika skripsi ini penulis berharap dapat memudahkan para pembaca untuk mengetahui isi dan hasil penelitian yang telah penulis lakukan.