

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)
BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *PLOTAGON STORY* DALAM
PEMBELAJARAN MENGKREASI CERPEN PADA SISWA KELAS XI
SMAN 22 BANDUNG**

oleh

Amanta Fidella Mauliana

NIM 205030055

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kesadaran pendidik dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan model dan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan dalam hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL) dan media aplikasi *Plotagon Story*. Berkaitan dengan penjelesan tersebut, permasalahan yang peneliti rumuskan adalah (1) Bagaimana kemampuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen pada peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung? (2) Apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung? dan (3) Apakah ada perbedaan hasil belajar setelah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan menulis cerpen berorientasi pada kemampuan mengkreasi peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung? Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Adapun hasil penelitiannya yaitu nilai rata-rata hasil perencanaan pembelajaran kelas eksperimen 3,03 dan kelas kontrol 2,96; nilai rata-rata pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen 3,68 dan kelas kontrol 3,45; nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 61,33 dan kelas kontrol 57,66; dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 79,83 dan kelas kontrol 67,16. Hasil perhitungan statistik non-parametrik menunjukkan hasil *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Berdasarkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengkreasi cerpen menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Plotagon Story* pada siswa kelas XI SMAN 22 Bandung, sudah dilaksanakan dan berhasil dengan baik.

Kata Kunci: cerpen, mengkreasi cerpen, *plotagon story*, *project based learning*, pembelajaran.

***THE APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING (PJBL) MODEL
ASSISTED BY PLOTAGON STORY APPLICATION MEDIA IN LEARNING
TO CREATE SHORT STORIES IN CLASS XI STUDENTS OF SMAN 22***

BANDUNG

by

Amanta Fidella Mauliana

NIM 205030055

ABSTRACT

This study was motivated by the low ability of students in writing short stories. This is due to the lack of awareness of educators in choosing the right model and learning media. One of the learning models that can be used is Project Based Learning (PjBL) and Plotagon Story media. In connection with the explanation, the problems that researchers formulate are (1) How is the ability of researchers in planning, implementing, and evaluating the application of Project Based Learning (PjBL) model with the help of Plotagon Story application media in learning to create short stories for students of class XI SMAN 22 Bandung? (2) Is the use of Project Based Learning (PjBL) model assisted by Plotagon Story application media can be effective in improving short story writing skills oriented to the ability to create students in class XI SMAN 22 Bandung? and (3) Is there a difference in learning outcomes after using the Project Based Learning (PjBL) model with the help of Plotagon Story application media on the ability to write short stories oriented to the ability to create students in class XI SMAN 22 Bandung? The research method used is quasi experiment. The result of the research are the average value of experimental class learning planning 3.03 and control class 2.96; the average value of the implementation of experimental class learning 3.68 and control class 3.45; the average value of experimental class pretest 61.33 and control class 57.66; the average value of experimental class posttest 79.83 and control class 67.16. The results of non-parametric statistical calculations show the results of Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Based on these facts, it can be concluded that learning to create short stories using the Project Based Learning (PjBL) model with the help of Plotagon Story application media on class XI students of SMAN 22 Bandung, has been implemented and successfully.

Keywords: *short story, creating short stories, plotagon story, project based learning model, learning.*

**LARAPNA MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) DIBANTUAN
KU MEDIA APLIKASI PLOTAGON STORY DINA DIAJAR NYIEUN
CARITA PONDOK PIKEUN SISWA KELAS XI SMAN 22 BANDUNG**

ku

Amanta Fidella Mauliana

NIM 205030055

RINGKESAN

Ieu panalungtikan didorong ku kamampuh siswa anu handap pikeun nulis carita pondok. Hal ieu disababkeun ku kurangna kasadaran pendidik dina milih model pangajaran jeung media anu bener. Salah sahiji model pangajaran anu bisa digunakeun nya eta Project Based Learning (PjBL) jeung media Plotagon Story. Patali jeung katerangan ieu, pasualan anu dirumuskeun ku panalungtik nyaeta (1) Naon kamampuh panalungtik pikeun ngarencanakeun, ngalaksanakeun jeung ngaevaluasi aplikasi model Project Based Learning (PjBL) dibantuan ku media aplikasi Plotagon Story dina diajar nyieun carita pondok pikeun siswa kelas XI SMAN 22 Bandung? (2) Bisa ngagunakeun model Project Based Learning Learning (PjBL) dibantuan ku media aplikasi Plotagon Story efektif dina ngaronjatkeun kaparigelan nulis carita pondok anu berorientasi kana kamampuh kreatif siswa kelas XI SMAN 22 Bandung? jeung (3) Naha aya bedana hasil diajar sanggeus ngagunakeun model Project Based Learning(PjBL) dibantuan ku media aplikasi Plotagon Story pikeun kaparigelan nulis carita pondok anu berorientasi kana kamampuh kreatif siswa kelas XI SMAN 22 Bandung? Metode panalungtikan anu digunakeun nyaeta quasi eksperimen. Hasil panalungtikan nyaeta nilai rata-rata perencanaan diajar kelas eksperimen 3,03 jeung kelas kontrol 2,96; nilai rata-rata palaksanaan diajar kelas eksperimen 3,68 jeung kelas kontrol 3,45; nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 61,33 jeung kelas kontrol 57,66; nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 79,83 jeung kelas kontrol 67,16. Hasil itungan statistik non-parametrik nembongkeun hasil Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dumasar kana fakta ieu, bisa dicindekkeun yen diajar nyieun carita pondok ngagunakeun model Project Based Learning (PjBL) dibantuan ku media aplikasi Plotagon Story pikeun siswa kelas XI SMAN 22 Bandung geus dilaksanakeun tur sukses.

Kecap konci: *carita pondok, media plotagon story, nyieun carita pondok, model project based learning, diajar.*