

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP PGII 1 BANDUNG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

oleh:

Tasya Farhani

NPM 205030042

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya daya kreativitas peserta didik dalam mengembangkan ide-ide kreatif dan imajinatif yang diperlukan dalam menulis teks cerita fantasi. Peserta didik tidak terbiasa dengan merangkai teks cerita fantasi sesuai dengan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi dengan baik berdasarkan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan, menguji keefektifan model *problem based learning* berbantuan media komik interaktif, serta mengkaji perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi menggunakan model *problem based learning* berbantuan media komik interaktif sebagai kelas eksperimen dengan metode diskusi berbantuan media gambar sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita fantasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan rata-rata nilai prates kelas eksperimen yaitu 25,65 menjadi 63,33 pada nilai pascates. Untuk rata-rata nilai prates kelas kontrol sebesar 37,90 menjadi 55,85 pada nilai pascates. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut dibuktikan dengan melihat hasil sig dari uji *Mann-Whitney*. Hasil sig dari uji tersebut adalah $0,009 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan. Dapat dikatakan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media komik interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan berhasil dengan baik.

Kata Kunci : Menulis, fantasi, kreatif, komik, interaktif

**THE APPLICATION OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL
ASSISTED BY INTERACTIVE COMIC MEDIA
IN TEACHING FANTASY STORY TEXTS WRITING
TO STUDENTS IN CLASS VII OF SMP PGII 1 BANDUNG
IN THE 2023/2024 ACADEMIC YEAR**

by:

Tasya Farhani

NPM 205030042

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of creativity of students in developing creative and imaginative ideas needed in writing fantasy story texts. Students are not familiar with arranging fantasy story texts according to content, structure and linguistic rules. This research aims to test students' ability to write fantasy story texts well based on content, structure and linguistic rules, test the effectiveness of the Problem Based Learning model assisted by interactive comic media, and examine differences in the ability to write fantasy story texts using the Problem Based Learning model assisted by media. interactive comics as an experimental class with discussion methods assisted by image media as a control class. The research method used in this research is a quasi-experimental method with the research design used being a pretest-posttest control group design. Based on the research results, it can be concluded that there is a difference in the ability to write fantasy story texts between the experimental class and the control class. This can be seen based on the average pre-test score for the experimental class, namely 25.65 to 63.33 in the post-test score. The average pre-test score for the control class was 37.90 to 55.85 for the post-test score. There is a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class. These results are proven by looking at the sig results of the Mann-Whitney test. The sig result of this test is $0.009 < 0.05$ indicating that there are significant results. It can be said that the Problem Based Learning model assisted by interactive comic media is effectively used in learning to write fantasy story texts. Thus, the learning carried out was successful.

Keywords : Writing, fantasy, creative, comic, interactive

NGALARAPKEUN MODÉL PROBLEM BASED LEARNING
DIROJONG KU MÉDIA KOMIK INTERAKTIF
DINA PANGAJARAN NULIS TÉKS CARITA FANTASI
DI KELAS VII SMP PGII 1 BANDUNG
TAUN AJARAN 2023/2024

ku:

Tasya Farhani
NPM 205030042

RINGKESAN

Kasang tukang panalungtikan ieu dumasar kurangna daya kreativitas peserta didik dina mekarkeun ideu-ideu kreatif jeung imajinatif anu diperlukeun dina nulis téks carita fantasi. Peserta didik teu acan biasa nyusun téks carita fantasi sahuyu kana eusi, struktur, jeung kaidah basana. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nguji kamampuh peserta didik dina nulis téks carita fantasi dumasar eusi, struktur, jeung kaidah basana, nguji efektivitas modél Problem Based Learning dirojong ku média komik interaktif, katut ngakaji bédana kamampuh nulis téks carita fantasi ngagunakeun modél Problem Based Learning dirojong ku média komik interaktif minangka kelas ékspérimén ku cara métode diskusi dirojong ku média gambar minangka kelas kontrol. Métode panalungtikan anu dipaké dina ieu panalungtikan téh nyaéta métode kuasi eksperimen dina wangun desain panalungtikan nu dipake nyaéta pretest-posttest control group design. Dumasar kana hasil panalungtikan, bisa dicindekkeun yén aya bédana kamampuh nulis téks dongéng fantasi antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Hal ieu katitén dumasar kana rata-rata peunteun pratés pikeun kelas ékspérimén, nya éta 25,65 nepi ka 63,33 dina peunteun postés. Rata-rata peunteun pratés pikeun kelas kontrol nya éta 37,90 nepi ka 55,85 pikeun peunteun postés. Aya béda anu signifikan antara hasil diajar siswa kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Hasil ieu dibuktikeun ku ningali hasil sig tina uji Mann-Whitney. Hasil sig tina tés ieu nyaéta $0,009 < 0,05$ nunjukkeun yén aya hasil anu signifikan. Bisa disebutkeun yén modél Pangajaran Berbasis Masalah dibantuan ku média komik interaktif éféktif digunakeun dina pangajaran nulis téks dongéng fantasi. Ku kituna, pangajaran anu dilaksanakeun suksés.

Kata Konci : Nulis, fantasi, kréatif, komik, interaktif