

**PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI MENGGUNAKAN
MODEL *PROJECT DESIGN USING COMMUNICATIVE LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *SLIDESHOW EDUCAPLAY* PADA PESERTA
DIDIK KELAS X SMK PASUNDAN 1 BANDUNG**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya permasalahan dalam kemampuan menulis teks negosiasi pada peserta didik. Salah satu faktor penyebabnya yaitu dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektifitas model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* dalam pembelajaran teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen, dengan *Quasi Experimental*. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan dalam kemampuan menulis peserta didik, terlihat dari rata-rata nilai prates dan pascates pada kelas eksperimen (64 menjadi 89) dan kelas kontrol (62 menjadi 83). Efektifitas model pembelajaran juga diperkuat dengan hasil uji N-Gain dengan hasil 76.8640 untuk kelas eksperimen (kategori efektif) dan 24.2203 untuk kelas kontrol (kategori tidak efektif). Selain itu, uji independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$).

Kata Kunci: *Educaplay, Model Project Design Using Communicative Learning*

***LEARNING TO WRITE NEGOTIATION TEXTS USING THE PROJECT
DESIGN USING COMMUNICATIVE LEARNING MODEL ASSISTED
WITH EDUCAPLAY SLIDESHOW MEDIA ON CLASS X STUDENTS OF
SMK PASUNDAN 1 BANDUNG***

ABSTRACT

This research is motivated by problems in the ability to write negotiation texts in students. One of the factors causing this is the use of learning models and media that are less innovative and creative. This study aims to examine the effectiveness of the *Project Design Using Communicative Learning* model assisted by *Educaplay Slideshow* media in learning negotiation texts in class X students of SMK Pasundan 1 Bandung. The method used in this study is quantitative experiment, with *Quasi Experimental*. Based on the results of the study, there was an increase in students' writing skills, as seen from the average pre- and post-grade scores in the experimental class (64 to 89) and the control class (62 to 83). The effectiveness of the learning model was also strengthened by the results of the N-Gain test with a result of 76.8640 for the experimental class (effective category) and 24.2203 for the control class (ineffective category). In addition, the independent sample t-test showed a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class with a significance value of 0.000 (< 0.05).

Keywords: *Educaplay, Project Design Model Using Communicative Learning*

**DIAJAR NULIS TÉKS NEGOSIASI NGAGUNAKEUN RANCANGAN
PROYEK MAKÉ MODÉL PEMBELAJARAN KOMUNIKATIF
DIBANTUAN MÉDIA EDUCPLAY SLIDESHOW DI SISWA KELAS X
SMK PASUNDAN 1 BANDUNG**

RINGKESAN

Ieu panalungtikan didasaran ku masalah kamampuh siswa dina nulis téks paguneman. Salasahiji faktor panyababna nya éta ngagunakeun modél jeung média pangajaran anu kurang inovatif jeung kréatif. Ulukan ieu miboga tujuan pikeun nguji éféktivitas Desain Proyék Ngagunakeun modél Pembelajaran Komunikatif dibantuan ku média Educaplay Slideshow dina pangajaran téks négosiasi siswa kelas X SMK Pasundan 1 Bandung. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta ékspérimén kuantitatif, kalawan ékspérimén Kuasi. Dumasar kana hasil panalungtikan, aya ngaronjatna kamampuh nulis siswa, ditingali tina rata-rata peunteun pre-test jeung post-test di kelas ékspérimén (64 jadi 89) jeung kelas kontrol (62 jadi 83). Éféktivitas modél pangajaran ogé dikuatkeun ku hasil uji N-Gain hasil 76,8640 pikeun kelas ékspérimén (kategori éféktif) jeung 24,2203 pikeun kelas kontrol (kategori teu éféktif). Salian ti éta, uji-t sampel bebas némbongkeun béda anu signifikan antara hasil diajar kelas ékspérimén jeung kelas kontrol kalawan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$).

Kata Kunci: Educaplay, Modél Desain Proyék Ngagunakeun Pembelajaran Komunikatif