

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

Amanta Fidella Mauliana¹, Dheni Harmaen², Adi Rustandi³

^{1,2,3}Universitas Pasundan Bandung

[1amantafidella@gmail.com](mailto:amantafidella@gmail.com), [2dheniharmaen@unpas.ac.id](mailto:dheniharmaen@unpas.ac.id),

[3adirustandi@unpas.ac.id](mailto:adirustandi@unpas.ac.id)

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. The use of good learning models and media can improve the learning outcomes of learners. One of the learning models that can be used is Project Based Learning (PjBL) and Plotagon Story media in learning to create short stories in class XI students of SMAN 22 Bandung. The research method used is quasi experiment with Nonequivalent Control Group Desain. Subjects used were two classes XI SMAN 22 Bandung with each class consisting of 30 people. Data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, and non-parametric test because the data is not normally distributed. Data testing is done using the help of SPSS 23 application to facilitates data processing. The results of the research are the average pretest experimental class of 61.33 and the value of the control class pretest of 57.66; the average value of experimental class posttest of 79.83 and the average value of the control class posttest of 67.16. The results of non-parametric statistical calculations in form of Wilcoxon signed ranks test and mann whitney-u test with Asymptotic results. Sig. (2-tailed) of 0.000 IE <0.05. So, based on these facts, it can be concluded that learning to create short stories using the model of Project Based Learning (PjBL) media-assisted Plotagon Story application on grade XI students of SMAN 22 Bandung, has been implemented and successfully.

Keywords: short story, creating short story, plotagon story, project based learning

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 penjelasan tersebut, permasalahan tujuan dari peneliian ini adalah untuk perbedaan hasil belajar dan efektivitas penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasikan cerpen pada siswa kelas XI SMAN 22 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*. Subjek penelitian yang digunakan adalah dua kelas XI SMAN 22 Bandung dengan masing-masing kelas terdiri dari 30 orang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji non-parametrik karena data tidak berdistribusi normal. Pengujian data yang dilakukan menggunakan bantuan aplikasi

SPSS 23 untuk mempermudah pengolahan data. Adapun hasil penelitiannya yaitu nilai rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 61,33 dan nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 57,66; nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 79,83 dan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 67,16. Hasil perhitungan statistik non-parametrik berupa uji *wilcoxon signed ranks* dan uji *mann whitney-u* dengan menunjukkan hasil *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yakni $< 0,05$. Maka berdasarkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengkreasi cerpen menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* pada siswa kelas XI SMAN 22 Bandung, sudah dilaksanakan dan berhasil dengan baik.

Kata kunci: cerpen, mengkreasi cerpen, *plotagon story*, dan *project based learning*

A. Pendahuluan

Penguasaan kemampuan berbahasa sangat penting terutama dalam kehidupan sehari-hari karena berfungsi untuk menerima dan menyampaikan informasi. Hakikatnya kemampuan berbahasa dan manusia tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling terkait. Kemampuan berbahasa ini tidak datang secara tiba-tiba, tetapi membutuhkan praktik yang sistematis. Maka dari itu, kemampuan berbahasa tersebut selalu dilibatkan di dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat menguasainya dengan baik. Atar Semi dalam Laila (2023, hlm. 99), mengatakan bahwa informasi dalam berkomunikasi akan diterima baik oleh orang lain jika peserta didik memiliki kemampuan menuangkan ide menjadi sistem lambang bunyi. Artinya, pesan harus bisa disampaikan melalui lambang bunyi atau melalui proses *encoding* dan *decoding*. Tujuan dari

peserta didik harus menguasai keempat kemampuan berbahasa adalah agar mereka mampu meningkatkan penguasaan bahasa sehingga nantinya mereka mampu mengungkapkan bahasa tersebut sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Menurut Yunus (2019, hlm.6), kemampuan berbahasa ada dua jenis yaitu reseptif seperti menyimak dan membaca, produktif seperti berbicara dan menulis. Artinya, lambang bunyi yang dihasilkan dalam pikiran akan disampaikan dengan baik kepada orang lain jika lambang bunyi tersebut menghasilkan baik sebuah lisan ataupun tulisan. Dalam prosesnya, kemampuan berbahasa diurutkan atau dilakukan secara berurutan. Begitu pula dengan kegiatan menulis dapat dijadikan sarana berkomunikasi sesuai hasil gagasan yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan pendapat Akhadiyah dalam Nurhayatin (2016, hlm. 83) yang mengatakan bahwa gagasan

yang sistematis dapat dijadikan sarana menyampaikan informasi secara tersurat.

Menguasai keempat kemampuan bahasa tentunya tidak mudah dan membutuhkan proses latihan di setiap pembelajarannya. Jika dibandingkan dengan kemampuan bahasa yang lain, kemampuan menulis disebut kemampuan berbahasa yang paling sukar dan juga yang paling akhir dikuasai. Menurut Tarigan (2018, hlm. 185), hambatan di dalam menulis, seperti alasan mencari inspirasi dan mencari informasi menjadi hal yang dianggap sukar ketika menulis. Artinya, menulis dianggap sulit karena membutuhkan proses pemikiran ide dan kreativitas yang panjang didalam prosesnya sebelum tulisan itu menjadi sebuah karya. Padahal kemampuan menulis dibutuhkan di dalam proses pembelajaran untuk melatih mengembangkan ide dan imajinasi mereka agar mampu berpikir secara kreatif. Sama halnya dengan pendapat Laila (2023, hlm. 100), yang mengatakan bahwa peserta didik biasanya mengalami kesulitan dalam menulis karena mereka belum siap dan harus diberi contoh, bahkan terkadang ide yang dimilikinya tidak

tertata dengan baik, sehingga mereka enggan menulis. Artinya, kegiatan menulis masih dianggap sukar karena kurangnya latihan dan persiapan yang dilakukan oleh peserta didik.

Pada dasarnya kemampuan menulis setiap peserta didik pastinya berbeda. Ada yang dengan mudah menyajikan ide-idenya ke dalam sebuah tulisan, ada pula yang masih merasa kesulitan dalam melakukan hal tersebut. Biasanya untuk sebagian peserta didik, mereka sudah memiliki ide dan gagasan tersebut, namun mereka masih sulit mengungkapkannya ke dalam sebuah tulisan. Padahal dengan menulis, setiap individu dapat mengorganisir ide yang ada di pikirannya serta dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan informasi secara tersurat. Menurut Atar Semi dalam Kiuk. dkk (2021, hlm. 21), menulis memiliki tiga tahapan yang harus dilewati oleh setiap individu yang hendak menulis, (1) pra menulis; (2) menulis; dan (3) pasca menulis. Artinya, menulis memang tidak mudah dan membutuhkan proses teratur di dalamnya. Oleh karena itu, pendidik berperan penting di dalam pembelajaran menulis agar peserta

didik dapat menguasai keterampilan berbahasa tersebut dengan baik.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan menulis sangat penting dan biasanya dilakukan di akhir pembelajaran untuk melatih atau mengasah ide peserta didik terkait materi yang sudah diberikan. Salah satu materi yang menuntut peserta didik untuk menulis adalah materi cerita pendek (cerpen). Pada materi tersebut biasanya peserta didik diminta untuk membuat atau menulis satu buah cerpen dari hasil pemikirannya sendiri. Menulis sebuah cerpen bisa dilakukan dengan cara mengungkapkan peristiwa dari pengalaman yang dialami oleh peserta didik dengan cara mengumpulkan ide dari pengalaman terlebih dahulu, kemudian ide tersebut bisa dikembangkan menjadi sebuah tulisan yang akhirnya menjadi sebuah cerpen. Namun, sebagian peserta didik masih ada yang kebingungan dan merasa tidak memiliki ide akan menulis cerita seperti apa. Ada pula peserta didik yang mempunyai ide untuk awal dan akhir cerita, tetapi mereka tidak mampu menyambungkan atau mengaitkan kedua ide tersebut. Akibatnya, menulis dianggap tidak menarik oleh

peserta didik karena memerlukan proses yang panjang untuk menghasilkan sebuah karya.

Selain itu, dalam pembelajaran menulis cerpen biasanya pendidik hanya berfokus pada teori dan pengetahuan yang disampaikan menggunakan metode konvensional serta hanya menunjukkan contoh cerpen tanpa adanya kegiatan untuk merangsang ide peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan menjadi pasif, sehingga cerpen yang mereka buat menjadi kurang maksimal. Sebaiknya pendidik mampu menciptakan suasana pembelajaran menulis menjadi lebih menyenangkan dan digemari oleh peserta didik agar nantinya mereka memiliki minat pada menulis dan mampu menghasilkan karya yang kreatif dan imajinatif dengan hasil yang maksimal.

Maka dari itu, perlunya penggunaan model pembelajaran yang memadai untuk membantu pendidik menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek atau yang biasa disebut *Project Based Learning (PjBL)*. Model

pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara aktif untuk menghasilkan sebuah proyek yang bisa berupa sebuah tulisan. Selain itu, model ini dapat membantu peserta didik mengembangkan dan berkomitmen pada tanggungjawab atas proyek yang dikerjakannya. Model pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dan tidak hanya berfokus pada pengetahuan saja.

Selain kurangnya penggunaan model pembelajaran yang aktif, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif pun bisa membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak memberikan mereka peluang untuk menyalurkan imajinasi yang dimilikinya. Akibat dari hal tersebut, peserta didik tidak bisa menuangkan ide dan gagasan ke dalam sebuah cerpen. Padahal dengan semakin pesatnya teknologi, hal tersebut tidak sepenuhnya menjadi penghambat di dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran menulis. Bahkan seharusnya teknologi tersebut bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu menunjang keberhasilan pembelajaran di dalam kelas. Agar nantinya peserta didik dapat

mengungkapkan ide yang mereka miliki ke dalam tulisan berupa sebuah cerpen.

Pada dasarnya, peserta didik lebih menyukai media interaktif menggunakan *audiovisual*. Menurut Yaumi (2018, hlm. 6), media disebut juga teknologi yang menjadi revolusi untuk menjadi tujuan pembelajaran yang bertujuan memberikan komunikasi. Artinya, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Mujahidawati (2023, hlm. 197), sebuah media interaktif yaitu semua gabungan media yang ada seperti teks, foto, video, dan animasi. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam pembelajaran menulis cerpen adalah media aplikasi *Plotagon Story*. Media ini merupakan media yang dirancang untuk menghasilkan sebuah video berupa animasi 3D yang dapat menarik perhatian peserta didik dan juga sekaligus dapat merangsang ide yang mereka miliki. Penggunaan media pembelajaran ini, selain digunakan untuk mengasah kemampuan menulis, bisa juga digunakan untuk mengasah

kemampuan mengkreasi atau menciptakan sebuah ide agar menjadi karya berupa cerpen. Media ini juga bisa digunakan untuk membantu peserta didik membuat sebuah cerita dengan berbagai fitur yang disajikan di dalamnya.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil penelitian Pratama dan Ardoni dalam Mujahodwati, dkk. (2022, hlm. 237), pembelajaran menggunakan media animasi bisa menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan minat belajar peserta didik. Artinya, peserta didik memang lebih menyukai pembelajaran yang aktif yang menarik perhatian mereka.

Permasalahan atau hambatan yang ada pada pembelajaran menulis cerpen, bisa diatasi dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Pada fase F (kelas XI), dalam Kurikulum Merdeka terdapat capaian pembelajaran yang berbunyi *Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan*. Maksudnya adalah peserta didik diharapkan bisa menghasilkan suatu ide untuk membuat inovasi dari materi yang diajarkan. Hal ini dapat dikaitkan atau dikolaborasikan dengan pembelajaran menulis cerpen. Jadi,

peserta didik membuat sebuah proyek berupa video animasi yang dibuat menggunakan media aplikasi *Plotagon Story*, kemudian setelah itu mereka bisa menuangkan apa yang sudah dibuat menjadi sebuah tulisan atau sebuah cerpen. Media aplikasi tersebut berguna untuk membantu merangsang ide yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, membantu proses mengkreasi yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif agar peserta didik dapat terlatih mengembangkan atau menciptakan ide-ide baru dalam proses pembelajaran.

Permasalahan ini pun terjadi di SMAN 22 Bandung, menurut pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditemui saat melakukan observasi, mengatakan bahwa peserta didik memiliki kesulitan untuk menentukan alur yang ingin dibuat ketika menulis cerpen. Mereka sebenarnya sudah mempunyai ide cerita namun masih kebingungan akan membuat akhir cerita yang seperti apa. Maka biasanya peserta didik diperintahkan untuk menuliskan cerita berdasarkan peristiwa yang pernah mereka alami.

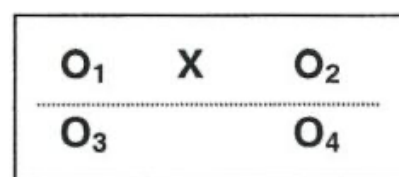
Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil

belajar dalam proses pembelajaran menulis cerpen berfokus pada kemampuan mengkreasi menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* pada peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung. Penelitian ini diharapkan mampu membantu dan menjadi solusi di dalam kesulitan peserta didik pada pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Selain itu, bisa juga menjadi bahan pertimbangan pendidik di sekolah untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang aktif dan juga inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 22 Bandung dengan populasi kelas XI SMAN 22 Bandung. Sampel yang digunakan adalah kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-12 sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif karena hasil akhirnya berupa angka. Metode ini juga biasanya dilalui dengan menentukan jumlah sampel yang diambil dan dihitung menggunakan rumus dari jenis penelitian yang dipilih. Sedangkan untuk desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen

semu. Desain ini biasa disebut juga quasi eksperimen yang menurut Rukminingsih, dkk. (2020, hlm. 44), adalah penelitian yang mirip dengan eksperimen tetapi memiliki kendala dalam mendapat kelas kontrol yang sebanding. Tipe quasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain* dengan mengevaluasi kemampuan peserta didik yang dilakukan dua kali. Evaluasi pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan berupa tes awal (*pretest*) dan evaluasi kedua dilakukan setelah diberi perlakuan berupa tes akhir (*posttest*). Perlakuan tersebut berupa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story*. Rumus yang digunakan dalam desain penelitian ini menurut Sugiyono (2019) adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Rumus Quasi Eksperimen

Keterangan:

O_1 dan O_3 :tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan.

X :perlakuan yang akan diberikan.

O₂ :tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa *Project Based Learning* (PjBL) dan media *Plotagon Story*.

O₄ :tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yang bertindak sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses akhir setelah mendapatkan data dari kedua kelas tersebut adalah melakukan pengujian dengan olah data menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 untuk melakukan uji statistik yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Jika data berdistribusi normal, maka uji yang dipakai adalah uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka uji yang dipakai adalah non-parametrik berupa uji *wilcoxon signed ranks* dan uji *mann whitney-u*. Sedangkan uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data dari nilai *posttest* di kedua kelas tersebut sama atau tidak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini penulis akan menguraikan hasil temuan dan olah data yang telah dilakukan serta menjawab rumusan masalah yang

telah ditentukan. Selain itu, penulis akan menguraikan pembahasan dari hasil penelitian tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pembelajaran mengkreasi cerpen menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada awal pembelajaran, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan mereka sebelum diberikan.

Setelah itu, pada pengetahuan akhir atau tes akhir (*posttest*), pembelajaran diberi perlakuan *Project Based Learning* (PjBL) dan media aplikasi *Plotagon Story* di kelas eksperimen. Sedangkan di kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Diberikan perlakuan tersebut, tujuannya untuk melihat apakah terdapat perbedaan atau terjadi peningkatan di dalam proses mengkreasi cerpen pada peserta didik kelas XI SMAN 22 Bandung. Berikut hasil rekapitulasi dari pengerjaan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Subjek Penelitian	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	E1/O1-O2	70	85
2.	E2/O1-O2	70	75

3.	E3/O1-O2	70	80
4.	E4/O1-O2	50	80
5.	E5/O1-O2	55	75
6.	E6/O1-O2	75	80
7.	E7/O1-O2	55	60
8.	E8/O1-O2	65	80
9.	E9/O1-O2	60	75
10.	E10/O1-O2	70	85
11.	E11/O1-O2	75	95
12.	E12/O1-O2	70	80
13.	E13/O1-O2	65	75
14.	E14/O1-O2	60	80
15.	E15/O1-O2	55	85
16.	E16/O1-O2	55	75
17.	E17/O1-O2	50	85
18.	E18/O1-O2	65	75
19.	E19/O1-O2	65	75
20.	E20/O1-O2	60	70
21.	E21/O1-O2	70	90
22.	E22/O1-O2	55	80
23.	E23/O1-O2	60	95
24.	E24/O1-O2	65	90
25.	E25/O1-O2	65	85
26.	E26/O1-O2	45	75
27.	E27/O1-O2	60	80
28.	E28/O1-O2	55	75
29.	E29/O1-O2	65	80
30.	E30/O1-O2	40	75
Jumlah		1840	2395
Rata-rata		61,33	79,83

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No.	Subjek Penelitian	Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	K1/O3-O4	55	75
2.	K2/O3-O4	60	65
3.	K3/O3-O4	70	70
4.	K4/O3-O4	50	80
5.	K5/O3-O4	70	75
6.	K6/O3-O4	60	65
7.	K7/O3-O4	30	55
8.	K8/O3-O4	40	60
9.	K9/O3-O4	50	65
10.	K10/O3-O4	60	65
11.	K11/O3-O4	45	65
12.	K12/O3-O4	40	40
13.	K13/O3-O4	60	65
14.	K14/O3-O4	70	75
15.	K15/O3-O4	65	70
16.	K16/O3-O4	60	65
17.	K17/O3-O4	75	75
18.	K18/O3-O4	65	70
19.	K19/O3-O4	65	65
20.	K20/O3-O4	60	60
21.	K21/O3-O4	55	75
22.	K22/O3-O4	55	65
23.	K23/O3-O4	65	75
24.	K24/O3-O4	50	50
25.	K25/O3-O4	50	60
26.	K26/O3-O4	50	65

27.	K27/O3-O4	70	70
28.	K28/O3-O4	60	80
29.	K29/O3-O4	65	80
30.	K30/O3-O4	70	75
Jumlah		1730	2015
Rata-rata		57,66	67,16

Berdasarkan pada tabel 1 dan 2 terkait rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat secara keseluruhan dari hasil pengerjaan yang dilakukan oleh peserta didik. Untuk kelas eksperimen, penulis menggunakan kode E dan untuk *pretest* menggunakan kode O1 serta kode O2 untuk *posttest*. Sedangkan untuk kelas kontrol, penulis menggunakan kode K dan untuk *pretest* menggunakan kode O3 serta kode O4 untuk *posttest*. Pada kelas eksperimen, seluruh jumlah *pretest* sebesar 1840 dengan nilai rata-rata 61,33.

Nilai *pretest* pada kelas kontrol memperoleh jumlah sebesar 1730 dengan nilai rata-rata 57,66. Berdasarkan tabel tersebut, hampir seluruh peserta didik pada hasil pengerjaan *pretest* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yakni 75. Pada kelas eksperimen, hanya terdapat 2 peserta didik yang mendapat nilai sesuai dengan KKM, sedangkan di kelas

kontrol hanya terdapat 1 peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian penggunaan model dan media pembelajaran yang bisa menunjang keberhasilan pembelajaran di dalam kelas.

Pada saat pelaksanaan *pretest*, peserta didik belum diberikan perlakuan dan hanya diminta menulis cerita pendek tanpa adanya kegiatan untuk menstimulus atau merangsang ide yang dimiliki. Sedangkan untuk jumlah nilai keseluruhan dari *posttest* di kelas eksperimen sebesar 2395 dengan nilai rata-rata 79,83 dan untuk *posttest* kelas kontrol memperoleh jumlah nilai 2015 dengan nilai rata-rata 67,16. Setelah mengetahui hasil dari pelaksanaan *posttest*, dapat dilihat bahwa jumlah nilai kelas eksperimen setelah diberi perlakuan mendapatkan hasil yang meningkat secara signifikan. Hanya terdapat 2 peserta didik yang tidak memenuhi KKM di kelas eksperimen, sedangkan untuk 28 orang lainnya sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen saat pelaksanaan *posttest* diberi perlakuan berupa model *Project Based Learning* (PjBL) dan media aplikasi *Plotagon Story* dalam mengkreasi cerpen. Jadi,

peserta didik membuat terlebih dahulu cerita animasi menggunakan media *Plotagon Story*, kemudian animasi tersebut ditulis menjadi cerpen. Kegiatan tersebut dilakukan untuk merangsang ide cerita yang dimiliki oleh peserta didik sebelum akhirnya menjadi sebuah karya. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai yang diperoleh oleh peserta didik tidak begitu meningkat secara signifikan karena di dalam pembelajarannya tidak diberi perlakuan dan hanya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) saja.

Setelah melakukan analisis data pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya penulis akan menguraikan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji non-parametrik.

Tabel 3 Uji Normalitas

N	Kelas	Sig.	Simpulan
1.	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,144	Normal
2.	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,023	Tidak Normal
3.	<i>Pretest</i> Kontrol	0,078	Normal
4.	<i>Posttest</i> Kontrol	0,020	Tidak Normal

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, *degree of freedom* (df) di kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapat hasil yang sama yaitu 30.

Artinya, data yang digunakan seimbang menggunakan 30 sampel di setiap pelaksanaannya. Pada hasil *shapiro-wilk* untuk *pretest* eksperimen memperoleh hasil Sig. atau signifikansi 0,144 yakni $> 0,05$, maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Untuk *posttest* eksperimen memperoleh hasil Sig. 0,23 yakni $< 0,05$, maka data tersebut dikatakan berdistribusi tidak normal. Untuk *pretest* kontrol memperoleh hasil Sig. 0,078 yakni $> 0,05$, maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Untuk *posttest* kontrol memperoleh hasil Sig. 0,020 yakni $< 0,05$, maka data tersebut dikatakan berdistribusi tidak normal. Dengan demikian, hasil uji normalitas pada kedua kelas tersebut dikatakan tidak berdistribusi dengan normal. Artinya, uji statistik yang dilakukan selanjutnya adalah uji non-parametrik berupa uji *wilcoxon* dan uji *mann whitney-u* untuk melihat apakah data tersebut menunjukkan perbedaan hasil belajar serta untuk mengetahui apakah model dan media pembelajaran yang digunakan efektif atau tidak di dalam proses pembelajaran.

Tabel 4 Uji Homogenitas

No.	Kelas	Sig.	Ket
-----	-------	------	-----

1.	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,200	Homogen
2.	<i>Posttest</i> Kontrol	0,200	Homogen

Sebelum melakukan uji non-parametrik, uji yang dilakukan pada data yang didapatkan adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi sama atau tidak. Keputusan yang diambil adalah jika data yang didapat memperoleh hasil $> 0,05$, maka data tersebut dikatakan homogen. Namun, jika sebaliknya maka data tersebut dikatakan tidak homogen atau tidak serupa. Berdasarkan pada tabel hasil *output* uji homogenitas di atas, dapat dilihat bahwa hasil *levene statistic* dalam *based on mean* mendapat hasil 1.680 dan hasil Sig. atau signifikansi dalam *based on mean* menunjukkan hasil sebesar 0,200 yang artinya data tersebut $> 0,05$. Maka dari itu, data dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan homogen atau sama.

Tabel 5 Uji Wilcoxon Signed Ranks

Test Statistics ^a		
	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol
Z	-4.801 ^b	-4.246 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan pada hasil *output test statistics* uji *wilcoxon signed ranks* di atas, dapat dilihat bahwa hasil *pretest* dan *posttest* menunjukan *negative ranks* 0 pada data N, *mean rank*, dan *sum of ranks* yang artinya tidak ada penurunan dari nilai *pretest* ke *posttest* di kedua kelas tersebut. Pada *output positive ranks* kelas eksperimen yaitu N = 30, *mean rank* sebesar 15,50 dan *sum of ranks* sebesar 465,00. Sedangkan untuk kelas kontrol, *positive ranks* pada N = 23, *mean rank* sebesar 12,00 dan *sum of ranks* sebesar 276,00. Maka, dapat disimpulkan pembelajaran di kelas eksperimen dalam mengkreasi cerpen menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* mengalami peningkatan. Pada hasil *Asymp. Sig. (2-tailed)* menunjukan hasil 0,000 yang artinya $< 0,05$. Dengan demikian, hipotesis terhadap kemampuan peserta didik di kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dapat diterima. Selain itu, hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen meningkat setelah diberi perlakuan dengan fakta bahwa perolehan uji *wilcoxon signed ranks* yang menunjukan hasil 465,000 untuk kelas eksperimen dan 276,00 untuk kelas kontrol.

Ties adalah kesamaan antara nilai *pretest* dan *posttest* di kedua kelas tersebut. Melihat pada hasil *output*, *ties* kelas eksperimen adalah 0 yang artinya tidak kesamaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan untuk *ties* kelas kontrol, *ties* sebesar 7 yang artinya ada 7 peserta didik yang memiliki kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan hipotesis diterima untuk perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media

aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen dibanding pembelajaran menulis di kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Tabel 6 Uji Mann Whitney-U

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	115.500
Wilcoxon W	580.500
Z	-5.036
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Uji *mann whitney-u* bertujuan untuk menguji hipotesis apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dan media aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen dapat digunakan secara efektif atau tidak. Data yang digunakan adalah nilai *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut hasil *output* tersebut, dapat dilihat bahwa N atau jumlah data 30 di kedua kelas. *Mean rank* di kelas eksperimen 41,65 dan *sum of ranks* 1249,50. Sedangkan *mean rank* kelas kontrol 19,35 dan *sum of ranks* 580,50.

Hasil *test statistics* menunjukan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam uji ini diterima. Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen dapat efektif digunakan di dalam kelas.

D. Kesimpulan

Berfokus pada uraian di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa kemampuan peserta didik

sebelum diberi perlakuan berupa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dan media aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran mengkreasi cerpen, menunjukkan hasil nilai berupa *pretest* peserta didik yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75. Baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hanya terdapat 1 sampai 2 orang yang mencapai KKM, sedangkan peserta didik yang lainnya tidak memenuhi KKM. Setelah pelaksanaan *pretest*, pembelajaran di kelas eksperimen diberi perlakuan berupa model *Project Based Learning* (PjBL) dan media aplikasi *Plotagon Story* pada pelaksanaan *posttest* mengkreasi cerpen. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa bantuan media pembelajaran. Hasil dari pengerjaan *posttest* di kelas eksperimen, mengalami peningkatan yang signifikan daripada saat pengerjaan *pretest*. Maka dari itu, pembelajaran menulis cerpen dapat dikolaborasikan menjadi pembelajaran mengkreasi cerpen menggunakan bantuan media aplikasi *Plotagon Story* agar memudahkan peserta didik dalam menghasilkan karya tulis berupa cerpen. Selain itu, penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dan media aplikasi *Plotagon Story* dapat efektif digunakan di dalam proses pembelajaran mengkreasi cerpen.

Informasi Guru MGMP
Matematika SMP Kota Jambi.
*Jurnal Pengabdian
Masyarakat*, 3, 196-205.

Kiuk, Y. S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Strategi. *Indonesian Gender and Society Journal*, 2, 10-17.

Mohamad, Y. (2019). Hakikat Menulis. *Modul 1*, 1(menulis), 20.

Nuryatin, A., & Irawati, R. P. (2016). *Menulis Menulis Cerpen* (A. Qadir (ed.)). Penerbit Cipta Prima Nusantara.

Qadaria, Laila; Rambe, Khoirul Bariah; Khairiah, Wapiatul; Pulungan, R. M., & Ito; Zahratunnisa, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(3).

Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Penerbit Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2018). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.

Yaumi, M. (2018). Media Teknologi dan Pembelajaran. In *Prenadamedia group*.

DAFTAR PUSTAKA

Gugun M Simatupang, H. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3D dengan Karakter Diri Sendiri Menggunakan Aplikasi Loomie Dan Obs Untuk Meningkatkan Literasi