

## RESPONS SISWA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *NOICE* PADA PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK KELAS XI DI SMK SANGKURIANG 1 CIMAHI

Anggi Febrianti<sup>1</sup>, Aditya Permana<sup>2</sup>, R. Mekar Ismayani<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>anggifebrianti31@gmail.com, <sup>2</sup> adit0905@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>3</sup> mekarismayani@gmail.com

### Abstract

This research is motivated by the existence of 21st century learning which encourages students and teachers to continue to improve the learning process in the classroom so that they always keep up with current developments. In language learning, of course not only the 4C skills are needed. However, it is necessary to apply skills in their skills and one of the skills that students must master is writing skills. Therefore, a model is used to support learning to be even more enjoyable, namely by using Project Based Learning and the Noice application as learning media in the classroom. This research aims to determine the response of class XI students at SMK Sangkuriang 1 Cimahi to the application of models and applications applied to learning short story texts. The method used in this research is descriptive qualitative and the instrument used is a questionnaire aimed at class XI vocational school students. The results of the research show that students' responses to the Project Based Learning model and the Noice application can be said to be very good with 55% strongly agreeing and 45% strongly agreeing with the positive statement and 2% agreeing, 70% disagreeing and 28% strongly disagreeing with the negative statement. which are given. So it can be concluded that the Project Based Learning learning model and the Noice application are effective for applying to students in class XI SMK.

**Keywords:** Project Based Learning, Noice Application, Short Story Text

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pembelajaran abad 21 yang mendorong siswa maupun guru untuk terus dapat meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas agar selalu mengikuti perkembangan zaman. Pada pembelajaran bahasa, tentunya tak hanya sekedar keterampilan 4C yang dibutuhkan. Namun perlu adanya penerapan *skil* dalam keterampilannya dan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Maka dari itu, sebuah model digunakan untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih menyenangkan lagi yakni dengan menggunakan *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Noice* sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa kelas XI di SMK Sangkuriang 1 Cimahi terhadap penerapan model dan juga aplikasi yang diterapkan pada pembelajaran teks cerita pendek. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dan *instrument* yang digunakan adalah angket yang ditujukan pada siswa kelas XI SMK. Hasil dari penelitian menunjukkan respons siswa terhadap model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Noice* dapat dikatakan sangat baik dengan 55% sangat setuju dan 45% sangat setuju dengan pernyataan positif dan sebanyak 2% setuju, 70% tidak setuju dan 28% sangat tidak setuju dengan pernyataan negatif yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dan aplikasi *Noice* efektif untuk diterapkan pada siswa di kelas XI SMK.

**Kata Kunci:** Project Based Learning, Aplikasi Noice, Teks Cerpen

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di era *modern* saat ini menuntut siswa maupun guru untuk terus meningkatkan keterampilannya dalam suatu pembelajaran di dalam kelas. Tak hanya sekadar tentang pembelajaran biasa, namun siswa maupun guru dituntut untuk terus berinovasi dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Apalagi era saat ini yang semuanya serba digital mengharuskan proses pembelajaran pun wajib melibatkan hal tersebut agar tidak tertinggal oleh zaman. Berbagai permasalahan pun dapat terjadi jika tidak adanya kolaborasi antara model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang tersedia. Maka dari itu, guru maupun murid harus mampu melakukan kolaborasi antara model pembelajaran dan juga media yang digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran menjadi lebih terarah dan menyenangkan. Salah satu model yang dapat digunakan pada saat ini yakni model pembelajaran *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran berupa kelompok yang akan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan namun tetap terarah dan tetap menerapkan proses *Critical Thinking* didalamnya. Model ini menggunakan sistem kelompok yang nantinya akan menghasilkan suatu *project* di dalamnya. Hal ini selaras dengan pernyataan Ismayani, (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model yang menghasilkan *project* sebagai suatu hasil dari proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Wahyuni, (2019) *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berfungsi untuk menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa, model ini juga akan memberikan kesempatan kepada pendidik untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan melibatkan sistem kerja berupa proyek. Hal ini selaras dengan Sary Sukawati dan Permana A, (2018) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk melatih seseorang agar dapat berfikir secara ilmiah, logis dan sistematis dalam pembuatan suatu *project*. Afriana, (2015) menambahkan dengan pernyataannya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Project Based Learning* ini adalah suatu model dalam pembelajaran yang berfokus pada siswa bukan terhadap guru dan akan memberikan pengalaman belajar yang sangat bermakna bagi siswa dengan menghasilkan suatu *project*. Pengalaman yang akan didapatkan dari hasil belajar siswa maupun dari hasil konsep yang dibangun ini nantinya akan menghasilkan suatu produk atas proses pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan. Maka dari itu Pembelajaran

dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* ini tentunya memiliki langkah-langkah yang harus diikuti agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan terstruktur.

Sintak atau biasa disebut dengan langkah-langkah pembelajaran pada model ini diawali dengan melakukan pertanyaan mendasar yang dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjut dengan mengidentifikasi rumusan masalah, melakukan penyusunan jadwal, siswa mulai mengerjakan tugas sesuai arahan dari guru dan guru pun tetap memonitor kerja siswa dan terakhir melakukan penilaian, evaluasi dan memberikan simpulan atas hasil *project* yang dikerjakan oleh siswa. Menurut Mulyasa dalam Haile G, (2023) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* itu meliputi persiapan, pertanyaan, penugasan, desain perencanaan proyek, penyusunan jadwal dan memonitor serta mengevaluasi hasil atas proyek yang telah dikerjakan siswa. Hal ini dikuatkan oleh seorang ahli yang menyatakan bahwa langkah-langkahnya yakni terdapat pernyataan mendasar yang disampaikan oleh pendidik, mengidentifikasi serta merumuskan rumusan masalah secara bersama-sama untuk menghasilkan suatu produk, melakukan penyusunan jadwal, guru memonitor siswa saat proses pembelajaran dan menguji hasil serta mengevaluasi hasil yang telah dikerjakan secara bersama-sama Sukamti et al., (2019). Dari penjelasan ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* ini tidak hanya sekedar meminta siswa untuk membuat *project* biasa dengan sekedar mengumpulkan karyanya saja tetapi juga meminta siswa dan guru untuk sama-sama mengevaluasi hasil *project* yang telah dikerjakan agar siswa dapat lebih memahami apa yang mereka kerjakan. Selain model tentunya sebuah media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Maka dari itu salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks namun tetap melibatkan digitalisasi di dalamnya adalah aplikasi *Noice*.

Aplikasi *Noice* merupakan suatu aplikasi yang di dalamnya berisi banyak sekali konten berupa *audiobook*, musik dan juga *podcast*. Menurut laman *website* resmi aplikasi tersebut yakni [www.noice.id](http://www.noice.id) menjelaskan bahwa *noice* itu merupakan sebuah aplikasi yang didalamnya dapat digunakan untuk mendengarkan sebuah *audiobook* maupun konten lainnya yang ingin didapatkan sesuai dengan keinginan pengguna. Hal unik yang terdapat pada *audiobook* ini tidak hanya sekedar suara orang yang sedang bercerita saja namun juga memberikan kesempatan kepada para penggunanya untuk meng-*upload* hasil karya tulisanya menjadi bentuk audio yang

bisa didengarkan oleh seluruh masyarakat Indonesia. Aplikasi ini memberikan peluang dan kemudahan kepada para penulis yang karyanya ingin di *publish* secara gratis. Tentunya hal ini sangat cocok untuk para pelajar khususnya para siswa dalam mengembangkan *skill* menulis dan membuat karyanya. Tak hanya itu, aplikasi ini juga akan membantu para siswa untuk lebih berinovasi dan mengembangkan idenya dari referensi yang bisa didengarkan di aplikasi tersebut. Kolaborasi yang dilakukan antara proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan aplikasi *noice* ini akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Karena tidak hanya meningkatkan *skill* keterampilan menulis saja namun empat keterampilan lainnya juga dapat diasah dengan menggunakan kedua aspek tersebut.

Dalam suatu proses pembelajaran di dalam kelas, salah satu pembelajaran yang sulit untuk dilakukan yakni keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan suatu *skill* yang perlu diasah agar siswa dapat mengembangkan setiap ide yang ada menjadi rangkaian kalimat yang tertata dan terstruktur. Menurut Abidin, (2016) keterampilan menulis merupakan suatu kegiatan yang didalamnya meminta seseorang untuk dapat menyatakan pikiran dan perasaannya dalam bentuk tulisan yang nantinya akan berfungsi juga sebagai alat komunikasi kepada para pembaca secara tidak langsung. Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis teks cerita pendek.

Teks cerita pendek merupakan suatu rangkaian cerita yang didalamnya berisikan cerita fiktif dan imajinatif yang ditulis oleh seorang penulis dengan singkat, padat dan jelas. Menurut K.N. Widyatnyana, (2021) teks cerita pendek merupakan suatu karangan yang berasal dari penguasaan gagasan maupun ide yang dikembangkan oleh seorang penulis. Dari pernyataan tersebut maka dapat dijabarkan lebih lanjut bahwasannya teks cerita pendek itu merupakan suatu karangan yang dikembangkan hanya dari sebuah ide sederhana yang dituangkan oleh seorang penulis. Teks cerita pendek memiliki beberapa ciri yang selalu melekat pada rangkaian ceritanya yakni cerpen bersifat fiktif, memiliki susunan kata yang tidak lebih dari 10.000 (sepuluh ribu) kata, cerpen biasanya selesai dibaca dengan sekali duduk, memiliki bentuk cerita yang sangat singkat, memiliki diksi atau pilihan kata yang tidak rumit, hanya memiliki alur cerita tunggal atau satu jalan cerita saja, karakter tokoh pada cerpen sangat sederhana, dan dibagian akhir cerita biasanya terdapat pesan moral yang sangat mendalam sehingga membuat pembaca ikut merasakan kisah pada cerpen tersebut (Tarsinih Eni, 2018).

Selain ciri, teks cerita pendek juga memiliki dua unsur utama yakni unsur intrinsik dan unsur eksterinsik. Menurut Kosasih et al., (2023) Unsur intrinsik adalah unsur yang berada langsung pada cerpen itu sendiri sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur luar dari sebuah cerpen. Tak hanya itu cerpen juga memiliki struktur yang harus diikuti sesuai dengan aturannya. Teks cerpen ini terdiri dari teks cerita pendek dimulai dari abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda (Probowati & Yuliana, 2021). Pernyataan ini juga dikuatkan oleh seorang ahli yakni Attas et al., (2021) yang menyatakan bahwa struktur dari teks cerita pendek itu diawali dengan abstrak, diikuti dengan orientasi, komplikasi kemudian dilakukan evaluasi dan diberikan solusi. Meskipun terlihat mudah teks cerita pendek ini juga sering sekali sulit untuk dibuat oleh para siswa dengan berbagai alasan. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan sebuah *treatment* dan pembaharuan berupa kolaborasi antara model pembelajaran *Project based learning* dengan aplikasi *noice* sebagai media yang nantinya akan menunjang pembelajaran di dalam kelas.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan di kelas XI SMK Sangkuriang 1 Cimahi ini diterapkan untuk melihat respons atas perlakuan yang diberikan terhadap teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran berupa *Project Based Learning* dan aplikasi bernama *noice*. Salah satu capaian pembelajaran yang ingin di capai yakni siswa dapat membuat sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur dan strukturnya sesuai dengan kemampuan diri. Selain itu diharapkan juga siswa dapat mempublikasikan karyanya ke sebuah *platform* digital agar karyanya dapat dinikmati dan diapresiasi oleh para pengguna aplikasi tersebut.

## **METODE**

Metode penelitian adalah suatu cara atau teknik dalam penelitian yang cermat dan sistematis untuk memecahkan suatu analisis yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini sesuai dengan pernyataan Fadli, (2021) yang menjelaskan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Jenis penelitian pada artikel yang berjudul “Respons Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Noice* pada Pembelajaran Teks Cerita Pendek Kelas XI di SMK Sangkuriang 1 Cimahi” ini akan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu jenis metode penelitian menggunakan data kualitatif yang diuraikan secara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini juga memperlihatkan hasil

data sebagaimana adanya, tanpa manipulasi atau pengolahan lainnya. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni dengan cara menyebarkan angket kepada siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan data mengenai respons siswa mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dan aplikasi *noice* dalam pembelajaran teks cerita pendek di kelas XI SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Sebelum menunjukkan hasil dari data angket yang telah diberikan pada siswa. Peneliti memberikan beberapa langkah penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model tersebut, yaitu: (a) pendidik menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran mulai dari modul ajar, instrumen penilaian, angket, media pembelajaran, dan juga lembar kerja peserta didik; (b) pendidik melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*; (c) peserta didik mengerjakan tugas dalam bentuk kelompok maupun individu; (d) peserta didik dan guru melakukan evaluasi dan membuat simpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan bersama.

Berikut ini merupakan hasil respons siswa terhadap angket yang diberikan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dan juga aplikasi *Noice*:

Tabel 1 Hasil Angket Respons Siswa Terhadap Model dan Media Pembelajaran

No	Nama	Pernyataan Positif					Pernyataan Negatif				
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1	AN	4	4	4	3	4	1	1	1	1	1
2	ASN	3	3	3	3	4	1	1	2	2	2
3	AM	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2
4	BS	4	4	4	3	4	2	2	2	2	2
5	DL	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2
6	DF	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2
7	DCY	4	4	4	4	3	2	2	3	2	2
8	EE	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2
9	FSP	4	4	4	3	3	1	1	2	2	2
10	FND	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2
11	HN	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2
12	IN	4	3	3	3	4	2	1	2	2	1
13	IRA	4	4	3	3	3	2	2	1	1	2
14	KA	4	4	3	3	4	2	1	2	2	1

15	LCNA	3	3	3	3	3	2	1	2	1	1
16	MI	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2
17	N	3	4	3	4	3	2	2	2	2	1
18	NW	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1
19	NF	4	4	3	4	4	2	2	3	2	2
20	NA	3	3	3	3	3	1	2	2	1	1
21	OZP	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2
22	RRK	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2
23	RN	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2
24	RI	3	3	3	4	3	2	1	2	1	2
25	RES	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1
26	RM	3	4	4	4	4	2	1	2	2	2
27	SN	3	4	3	4	3	2	1	2	1	2
28	SFN	3	3	3	4	4	3	2	2	2	2
29	SA	3	3	3	4	3	3	2	2	1	2
30	SAAN	3	4	4	4	4	2	1	2	1	2
31	SR	3	4	4	4	4	2	1	2	2	2
32	SAD	3	4	3	4	4	2	2	2	1	2
33	WS	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2
34	ZZS	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
	Sangat Setuju	41%	53%	35%	50%	44%	0	0	0	0	0
	Setuju	59%	47%	65%	50%	56%	6%	0	6%	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0	0	76%	56%	85%	56%	76%
	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	18%	44%	9%	44%	24%

## Pembahasan

Tabel 1 merupakan perhitungan dari hasil respons siswa terhadap sepuluh pernyataan yang disajikan untuk dianalisis tingkat kepraktisan dan keefektifannya, pada saat menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan aplikasi *Noice* pada pembelajaran teks cerita pendek di kelas XI SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Setelah melakukan pengumpulan data dengan memberikan lembar angket kepada 34 siswa di kelas XI AKL 1, terdapat hasil yakni: (a) pada pernyataan positif nomor satu mengenai kemudahan model pembelajaran *Project based learning* dan aplikasi *noice* menunjukkan respons siswa yang sangat setuju sebesar 41% dan siswa yang setuju sebanyak 59%; (b) untuk pernyataan kedua mengenai pembelajaran yang menyenangkan menghasilkan pernyataan positif sebanyak 53% siswa menyatakan sangat setuju dan 47% siswa menyatakan setuju; (c) pernyataan ketiga mengenai model dan aplikasi yang mudah dipahami mendapatkan respons sebanyak 35% menyatakan sangat setuju dan 65% siswa setuju dengan pernyataan tersebut; (d) pernyataan keempat mengenai aplikasi yang

mebantu siswa dalam berimajinatif menghasilkan hasil yang sama yakni memperoleh 50% untuk pernyataan setuju dan sangat setuju dan pernyataan positif; dan (e) pernyataan positif kelima mengenai pengalaman pembelajaran yang menarik memperoleh hasil 44% siswa sangat setuju dan 56% siswa setuju dengan pernyataan yang diberikan mengenai aplikasi dan juga model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran menulis teks cerita pendek di dalam kelas.

Adapun jawaban siswa saat menjawab kuisioner pada pernyataan negatif menunjukkan bahwa: (a) soal pertama mengenai model dan aplikasi yang sulit dipahami menghasilkan 6% siswa menyatakan setuju 76% siswa menyatakan tidak setuju dan 18% menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan pertama; (b) lalu untuk pernyataan kedua mengenai model dan aplikasi yang membosankan pada saat pembelajaran dimulai mendapatkan jawaban sebesar 56% tidak setuju dan 44% siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut; (c) pernyataan ketiga mengenai model dan aplikasi yang terlalu bertele-tele menghasilkan 6% siswa setuju 85% siswa menyatakan tidak setuju dan sebanyak 9% siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan; (d) pernyataan keempat mengenai aplikasi yang tidak memiliki keunikan tersendiri menghasilkan sebanyak 56% siswa menyatakan tidak setuju dan 44% siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan negatif tersebut; dan (e) pada pernyataan terakhir sebanyak 76% siswa menyatakan tidak setuju dan 24% siswa menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan negatif yang diberikan terhadap model pembelajaran dan juga aplikasi yang digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas. Diantara pernyataan tersebut menghasilkan rata-rata jawaban setuju dengan pernyataan positif sebanyak 55% dan tidak setuju dengan pernyataan negatif sebanyak 70%. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan mengenai respons siswa terhadap model dan juga media yang digunakan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas dan juga kemudahan dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dan aplikasi *Noice* di kelas XI SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Hal ini sejalan dengan Syafila & Jayanti, (2022) dalam jurnal yang berjudul “Analisis Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Efektivitas Keterampilan Menulis Cerpen” yang menyatakan bahwa model pembelajaran PJBL ini dinilai efektif penggunaannya untuk diaplikasikan pada keterampilan menulis teks cerita pendek karena memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksikan tugas dan menghasilkan suatu *project* berupa karya tulis.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari pengisian angket yang dilakukan oleh siswa terhadap model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Noice* pada pembelajaran teks cerita pendek. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas XI AKL 1 SMK Sangkuriang 1 Cimahi ini memberikan respons yang cukup baik terhadap lembar angket yang diberikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil data angket yang memperoleh hasil yang cukup baik juga secara keseluruhan. Model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Noice* ini dapat dikatakan efektif dan dapat diterapkan pada siswa kelas XI SMK Sangkuriang 1 Cimahi.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Noice*, siswa mendapatkan keuntungan lebih dalam hal berkerjasama dengan tim, meningkatkan *Critical Thinking*, memunculkan kreativitas siswa, dan membuat siswa menjadi lebih berani dalam menuangkan ide ataupun gagasannya ke dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek di dalam kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2016). Pembelajaran Menulis Dalam Gamitan Pendidikan Karakter. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i1.2823>
- Afriana, J. (2015). Project Based Learning ( PjBL ) Makalah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 4–17.
- Attas, S. G., Yarmi, G., & Darwin, D. (2021). *Minat Baca Cerpen Terhadap Pemahaman Struktur Cerpen Yang Baik Dan Benar Pembaca Rubrik Cerpen Portal Basabasi.Co*. 2(02), 10–15.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Haile G, A. M. and E. A. (2023). Strategi Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 88–100.
- Ismayani R Mekar, Sukawati Sary, P. A. (2019). *Analisis Hasil Observasi Penerapan Model Project Based Larning Dalam Mata Kuliah Menulis Bahan Ajar*. 6(2).

- K.N. Widyatnyana. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva for Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v10i2.695](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695)
- Kosasih, A. N., Sukamto, & Isnaini, H. (2023). Problematika Menulis Teks Cerpen Pada Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(1), 51–60. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jmpb-widyakarya/article/view/141/149>
- Probowati, A. rani, & Yuliana, R. (2021). Menelaah Struktur Teks Cerita Pendek Karya Siswa sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Media Nusantara*, 18, 279–284.
- Sary Sukawati, Ismayani R Mekar, P. A. (2018). Penerapan Metode Project Based Learning Bermuatan Iptek Dalam Mata Kuliah Penulisan Bahan Ajar. *Sematik*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Sukanti, Untari, E., Putra, A. P., & Devi, A. C. (2019). Innovation of Project Base Learning (Pjbl) On Outdoor Study For PGSD's Student Activity On Education Diffusion. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(5), 546–561.
- Syafila, I., & Jayanti, R. (2022). Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Efektivitas Keterampilan Menulis Cerpen. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 456–463. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1358>
- Tarsinih Eni. (2018). *Kajian Terhadap Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerpen "Rumah Malam Di Mata Ibu" Karya Alex R. Nainggolan Sebagai Alternatif Bahan Ajar*. 3(2), 1–26.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu. *Jurnal EduTech*, 5(1), 84–88. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/2982>