

ANALISIS RESPONS PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA APLIKASI X UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN PADA KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 4 CIMAHI

Dipa Septya Nugraha¹, R. Ika Mustika², Agus Priyanto³.

¹⁻³IKIP SILIWANGI

¹dipa.septya1513@Gmail.com ²mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id

³gusjur_mahesa@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

Students in Indonesian language subject matter are required to master language skills, namely listening, speaking, reading and writing. These four skills are interrelated and equally important, but there are several occasions when learning language skills to be honed in detail, one of which is writing. The product of writing activities, one of which is short story text. Learning the main material for writing short story texts can be done through Project Based Learning. This research was conducted to know that response of model and learn media using a descriptive qualitative method on a 12-item response questionnaire of positive and negative statements, with a Likert scale of strongly agree, agree, disagree and strongly disagree. Research on the implementation of Project Based Learning assisted by the X application media to improve text writing skills in class XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi which has been carried out has received a good response from students. This is seen from the results of the response percentage of 74% which is adjusted to the response percentage criteria, which shows that the students' response to the research and learning that has been carried out is good or agree.

Keywords: Project Based Learning, Application, X, Short Story Text

Abstrak

Peserta didik pada materi pelajaran bahasa Indonesia dituntut perlu menguasai keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan sama pentingnya, namun ada pada beberapa kesempatan pembelajaran keterampilan berbahasa tersebut diasah secara detail, salah satunya ialah menulis. Produk dari kegiatan menulis, salah satunya teks cerpen. Pembelajaran materi pokok menulis teks cerpen tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap model dan media pembelajaran dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif terhadap angket respons 12 butir pernyataan positif dan negatif, dengan skala likert sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penelitian analisis penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen pada kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi yang sudah dilakukan mendapatkan respons yang baik daripada peserta didik. Hal itu ditinjau dari hasil presentase respons 74 % yang disesuaikan dengan kriteria persentase respons yang menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap penelitian sekaligus pembelajaran yang sudah dilakukan adalah baik atau setuju.

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

PENDAHULUAN

Berjalannya perkembangan zaman masa kini yang memasuki era abad 21 ditandai dengan adanya juga perkembangan teknologi dan informasi yang terus diperbaharui dan berinovatif. Hal itu berdampak dan mempengaruhi pada banyak bidang kehidupan sehari-hari, salah satunya sektor pendidikan melalui proses pembelajaran, baik model dan media pembelajaran. Tahun ajaran 2023 merupakan bagian dari abad 21.

Arianti & Pramudita (2022) terdapat prinsip pembelajaran masa kini, yaitu pada abad 21 yang memerlukan untuk mengusung sistem *blended learning* dengan adanya integrasi antara ilmu pengetahuan, teknologi, kemahiran untuk menyelesaikan masalah, juga melakukan penelitian pada kegiatan pembelajaran peserta didik baik di dalam atau luar kelas. Maka dengan adanya era globalisasi pada masa kini dalam dunia pendidikan, begitu penting hadirnya teknologi dan informasi yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadi bagian komponen dalam kegiatan pembelajaran, serta dalam pengintegrasian seseorang yang ikut serta berperan penting, ialah guru.

Daryanto & Karim (2019) menjelaskan bahwa pada pembelajaran abad 21 guru memiliki karakteristik seperti, berikut:

1. Guru mampu menyediakan, menginspirasi kegiatan belajar dan menuntut kreativitas peserta didik dengan memiliki pemikiran yang kreatif dan berinovatif, terlibat dalam memecahkan masalah secara digital dan kolaboratif dengan orang lain secara langsung maupun virtual.
2. Guru mampu mengatur juga mengembangkan daripada pengalaman belajar dan evaluasi belajar peserta didik secara digital dengan mengadaptasi pengalaman peserta didik dalam mengintegrasikan digital sebagai sumber belajar, penggunaan teknologi yang berguna bagi peserta didik untuk dapat membangun keinginan untuk mengetahui serta berpartisipasi secara aktif akan teknologi dan juga guru perlu mampu mengadakan evaluasi belajar yang bervariasi sesuai dengan teknologi juga konten materi daripada informasi yang sudah dipelajari oleh peserta didik.
3. Guru dapat menjadi acuan model untuk belajar dan berkegiatan di era digital dengan menunjukkan pada peserta didik keaktifan dalam penggunaan teknologi yang baru, mengarahkan peserta didik untuk berkolaborasi dan aktif dalam penggunaan media digital dengan mencapai pembelajaran yang inovatif, memfasilitasi peserta didik untuk

mengomunikasikan daripada ide peserta didik secara efektif pada media digital untuk kepentingan belajar.

Rahayu dkk. (2022) bahwa pembelajaran yang mengusung Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat terpisahkan daripada tuntutan kebutuhan pendidikan era, yaitu abad 21 baik peserta didik maupun guru. Salah satu daripada tuntutan tersebut, ialah perlu adanya penggabungan teknologi untuk media dalam kegiatan pembelajaran guna dapat mengembangkan kemampuan akademik peserta didik. Hal itu menjadi alasan bahwa peserta didik memerlukan belajar menggunakan sekaligus memanfaatkan teknologi secara efektif, agar berguna dalam kehidupan keseharian. Selain hal itu juga, guru dapat mendidik agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir secara inovatif, berkomunikasi dengan efektif, tingkat produktivitas yang tinggi, dan spiritual batin pada peserta didik. Maka dalam pembelajaran abad 21 selain adanya pengintegrasian antara teknologi, informasi dan komunikasi, hadirnya fasilitator guru berperan penting dalam pewujudannya. Hal itu dapat diterapkan pada setiap materi pelajaran di sekolah pada berbagai jenjang, salah satunya pada materi pelajaran bahasa Indonesia.

Peserta didik pada materi pelajaran bahasa Indonesia dituntut perlu menguasai daripada keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat daripada keterampilan tersebut saling berkaitan dan sama pentingnya, namun ada pada beberapa kesempatan pembelajaran keterampilan berbahasa tersebut diasah secara detail, salah satunya ialah menulis. Menurut Situmorang (2018) keterampilan menulis ialah kemampuan atau keahlian daripada seseorang akan mengungkapkan suatu ide pemahaman, perspektif, dan bentuk afeksi kepada pihak tertentu melalui bahasa tulis. Namun, sebelum seseorang pandai atau memiliki potensi terhadap tulisannya, perlu juga memiliki keterampilan membaca yang terampil, sebagaimana menurut Mustika & Lestari (2016) bahwa dalam menulis diperlukannya ide, buah pikiran, serta informasi pengetahuan lainnya yang didapatkan dari membaca. Jika keterampilan membaca dan menulis seseorang baik maka dapat menghasilkan banyak produk tulisan dan bacaan yang dapat dibagikan kepada orang lain, salah satunya teks cerpen.

Sugiarto (2019) bahwa cerpen adalah cerita pendek ialah bagian satu dari banyaknya produk karya sastra berjenis fiksi yang berbentuk prosa, serta dapat diselesaikan dalam “sekali duduk”. Materi cerpen ini sendiri terdapat dari berbagai jenjang, salah satunya pada kelas XI (sebelas) di mana peserta didik perlu mencapainya kompetensi pembelajaran mengonstruksi teks cerpen

yang biasanya berkisar 500-5000 kata di dalamnya dengan memperhatikan unsur pembangun teks cerpen tersebut, seperti instrinsik, ekstrinsik, struktur teks cerpen dan juga kaidah kebahasaan. Pembelajaran materi pokok menulis teks cerpen tersebut dapat dilakukan melalui *Project Based Learning*.

Mengenai *Project Based Learning* Abidin Saripah (2022) PJBL didefinisikan sebagai satu dari beberapa macam model pembelajaran yang bisa dipilih juga diterapkan guru di dalam kelas yang bertujuan memberi ruang atau wadah kepada peserta didik agar dapat ikut serta secara aktif membuat atau menyusun daripada proyek dengan potensi yang maksimal dari peserta didik. Sebagaimana penjelasan Anggraini & Wulandari (2021) bahwa PJBL ini bertujuan memberi wawasan yang luas pada peserta didik dalam uji menyelesaikan terhadap masalah dari oleh guru dan memberikan pengalaman pembelajaran pada peserta didik akan mengaitkan materi pembelajaran dengan keseharian peserta didik.

Pada materi teks cerpen guru mengintruksikan peserta didik dengan membuat kerangka dan juga lanjut mengontruksi cerpen secara detail merupakan bagian masalah yang perlu diselesaikan oleh peserta didik, seperti perlu memenuhi daripada ketentuan cerpen yang baik dan benar. Pembelajaran mengontruksi cerpen sendiri jika dilakukan secara konvensional dengan menulis pada lembaran kertas dapat berinovasi daripada mewujudkan pembelajaran abad 21 dengan menggunakan media pembelajaran teknologi media aplikasi, yaitu aplikasi X.

Prisanti & Faidah (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah instrumen atau komponen yang bisa berfaedah untuk kepentingan kegiatan pembelajaran guna mendorong pikiran, pendirian, minat dan juga perhatian peserta didik sehingga proses interaktif pembelajaran aktif antara guru dan peserta didik. Salah satunya media pembelajaran abad 21, ialah media pembelajaran berjenis multimedia interaktif. Menurut Darmawan dkk. (2017) multimedia interaktif adalah media yang tidak hanya diperhatikan namun dapat digunakan secara integrasikan daripada dua unsur bahkan lebih dari media-media seperti, teks, grafik, gambar, foto, audio dan animasi dengan pengguna bisa melakukan apapun sesuai yang dikehendaknya, salah satunya multimedia interaktif aplikasi X. X sendiri ialah nama baru dari media aplikasi Twitter yang merupakan media teknologi, informasi dan pada dasarnya berguna untuk berkomunikasi jejaring sosial secara digital dengan menggunakan internet. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menyalurkan ide pikiran untuk mawadahi karya sastra cerpen pada fitur *thread* atau pesan berantai pada aplikasi X.

Peneliti sudah melakukan penelitian terhadap penggunaan aplikasi X dalam pembelajaran menulis cerpen. Pada akhir penelitian sekaligus pembelajaran tersebut, peneliti melakukan penyebaran lembar kuisisioner respons kepada peserta didik terhadap pembelajaran sekaligus penelitian yang sudah dilakukan, khususnya penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan pembelajaran menulis cerpen kelas XI IPS 3 SMA Negeri 4 Cimahi. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis hasil daripada lembar kuisisioner respons tersebut, oleh karena judul penelitian ini adalah analisis respons penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen pada kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi.

METODE

Pada penelitian yang sudah dilakukan, metode yang dipilih peneliti ialah metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2021) penelitian kualitatif yaitu metode yang dapat diterapkan untuk melakukan penelitian pada keadaan alami objek di mana peneliti merupakan kunci daripada instrumen penelitian tersebut. Sedangkan Menurut Utami dkk., (2021) penelitian deskriptif dalam penerapannya meneliti terhadap status baik kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran maupun peristiwa terbaru bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal tersebut secara teratur, jelas dan terperinci sesuai fakta yang didapatkan dan diteliti.

Penelitian dilaksanakan dengan menjadikan peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 4 Cimahi sebagai objek dari penelitian serta penggunaan lembar angket sebagai teknik pengumpulan data yang diolah pada laman hasil dan pembahasan. Penelitian ini dilakukan saat pembelajaran tatap muka di kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi. Lembar kuisisioner tersebut juga menggunakan skala likert. Menurut Setiawan dkk., (2022) menjelaskan bahwa skala likert ialah skala yang didasarkan terhadap jumlah akan sikap responden dalam merespons pernyataan atau pertanyaan terkait suatu konsep atau variabel yang sedang diperhitungkan, dianalisis, dan diukur. Pada keempat skala tersebut memiliki skor yang berbeda satu dengan yang lainnya, seperti pada Tabel 1.

Teknik analisis data yang akan diolah melalui rumus menghitung skor respons, lalu menggunakan Ms. Excel untuk dapat mengolah dari data hasil angket tersebut, sehingga dapat diketahui dan dideskripsikan melalui kriteria presentase angket pada Tabel 2 terhadap

bagaimana respons media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada kelas XI IPS 3 SMA Negeri 4 Cimahi.

Table 1. Penilaian Skor Skala Likert

Penilaian Skala Responden	Skor Likert	
	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

$$S = T \times Pn$$

Keterangan:

S: Skor skala likert

T: Total jumlah responden

Pn: Pilihan angka skor likert

Setelah hasil skala likert pada satu pernyataan telah dihitung, dilanjutkan dengan penghitungan presentase yang didapatkan oleh pernyataan tersebut melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase angket} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Table 2. Kriteria Presentase Respons

Presentase	Kategori
75% - 100%	Sangat Setuju
50% - 74,99%	Setuju
25% - 49,99%	Tidak Setuju
0% - 24,99%	Sangat Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang didapatkan untuk menjawab daripada rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti, salah satunya dengan pengadaan angket kuisioner guna mengetahui respons peserta didik terhadap penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen pada kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi. Angket ini dibuat dan diajukan kepada peserta didik dengan berisi 12 pernyataan di dalamnya, terdiri dari enam butir pernyataan positif dan enam pernyataan negatif. Pernyataan pada angket dibuat oleh peneliti dengan menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bersama peserta didik. Angket ini sendiri diisi oleh 30 peserta didik yang turut serta mengikuti kegiatan pembelajaran dari tahap awal hingga akhir penelitian. Setiap responden dapat menilai dari setiap masing-masing pernyataan melalui pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 3. Hasil Angket Respons

No	Responden	Pernyataan												Jumlah skor peserta didik
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	
1	RAP	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	1	3	31
2	SN	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	2	31
3	TD	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	31
4	AMR	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	32
5	AI	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	32
6	DW	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	32
7	AH	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	33
8	RSM	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	33
9	SWA	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	2	33
10	VF	4	4	4	4	3	2	3	3	1	1	3	1	33
11	MPC	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	34
12	NPAL	4	4	3	3	4	4	1	1	2	2	3	3	34
13	TAS	4	4	3	3	4	4	1	1	2	2	3	3	34
14	MEN	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	35
15	SRM	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	35
16	AL	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	36
17	FAR	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	36
18	KSN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
19	LA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
20	SS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
21	MAIR	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	37
22	NO	4	4	3	3	4	4	3	3	1	1	4	3	37
23	DY	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38
24	SSR	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38
25	IAON	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	39
26	MRH	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
27	MSA	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	40
28	FLP	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	42
29	NEPP	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	42
30	DHF	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	45
Jumlah skor pernyataan		102	103	92	94	92	55	8	2	10	12	14	27	
Jumlah skor maksimal pernyataan		120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	
Jumlah skor peserta didik								1070						
Jumlah skor maksimal peserta didik								1440						

Tabel 4. Hasil Presentase Angket Respons

No	Pernyataan	Presentase	Keterangan
Pernyataan Positif			
1	Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> membantu saya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen.	85%	Sangat Setuju
2	Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> sangat efektif untuk melatih keterampilan menulis cerpen saya	86%	Sangat Setuju
3	Proyek 1 mengontruksi cerpen yang sudah saya lakukan terasa mudah untuk dikerjakan	77%	Sangat Setuju
4	Proyek 2 mengontruksi cerpen yang sudah saya lakukan terasa mudah untuk dikerjakan	78%	Sangat Setuju
5	Penggunaan aplikasi X mudah bagi saya untuk diakses	77%	Sangat Setuju
6	Aplikasi X membantu saya dalam menemukan ide untuk membuat teks cerpen	45%	Tidak Setuju
Pernyataan Negatif			
7	Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> tidak membantu saya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen	7%	Sangat Tidak Setuju
8	Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> sangat tidak efektif untuk melatih keterampilan menulis cerpen saya	2%	Sangat Tidak Setuju
9	Proyek 1 mengontruksi cerpen yang sudah saya lakukan terasa sulit untuk dikerjakan	8%	Sangat Tidak Setuju
10	Proyek 2 mengontruksi cerpen yang sudah saya lakukan terasa sulit untuk dikerjakan	10%	Sangat Tidak Setuju
11	Penggunaan aplikasi X sulit bagi saya untuk diakses	12%	Sangat Tidak Setuju
12	Aplikasi X tidak membantu saya dalam menemukan ide untuk membuat teks cerpen	22%	Sangat Tidak Setuju

Pembahasan

Bersumber pada Tabel 3 merupakan hasil daripada pengisian lembar angket respons seluruh peserta didik terhadap penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen pada kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi. Tabel 4 merupakan hasil dari pengisian setiap pernyataan baik positif dan negatif pada lembar angket kuisisioner penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen pada kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi melalui skala likert sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skor yang diperoleh terhadap setiap pernyataan positif dan negatif, lalu dihitung untuk mendapatkan presentasinya seperti pada Tabel 4.

Merujuk dari hasil presentase respons 85% peserta didik terhadap pernyataan nomor satu yang dikategorikan sangat setuju terhadap pernyataan tersebut, sesuai dengan penelitian Munirah dkk. (2021) yang menyimpulkan bahwa penerapan *Project Based Learning* membantu dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* membantu peserta didik XI IPS 3 dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Model tersebut dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerpen melalui langkah-langkahnya yang sesuai dengan pembelajaran yang sudah dilakukan, sehingga model tersebut dinilai dapat membantu peserta didik.

Merujuk dari hasil presentase respons 86% peserta didik terhadap pernyataan nomor dua yang dikategorikan sangat setuju, sesuai dengan penelitian Nazidah (2023) yang menyimpulkan bahwa *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan pikiran yang kritis dan kreativitas peserta didik dalam menulis teks cerpen, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* sangat efektif untuk melatih keterampilan menulis cerpen peserta didik XI IPS 3. Model yang digunakan oleh peneliti terhadap pembelajaran teks cerpen yang sudah dilaksanakan, dapat dikatakan efektif karena peserta didik melalui pengalaman proses belajarnya berhasil melatih kemampuan peserta didik itu sendiri.

Merujuk dari hasil presentase respons 77% peserta didik terhadap pernyataan nomor tiga yang dikategorikan sangat setuju, sesuai dengan penelitian Wulandari (2021) yang menyimpulkan bahwa *Project Based Learning* dapat membantu meningkatkan akan tingkat kreatif, kolaborasi, pikiran yang kritis dan komunikasi serta dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa proyek 1 mengontruksi cerpen yang sudah dilakukan oleh peserta didik XI IPS 3 mudah untuk dikerjakan. Melalui soal-soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan karakteristik kemampuan pengetahuan peserta didik juga ketentuan dalam keterampilan mengontruksi teks cerpen, serta model pembelajaran yang sesuai untuk melatih tingkat kreatif dan pikiran kritis peserta didik membuat proyek 1 mudah dikerjakan.

Merujuk dari hasil presentase respons 78% peserta didik terhadap pernyataan nomor empat yang dikategorikan sangat setuju, sesuai dengan penelitian Wulandari (2021) yang menyimpulkan bahwa *Project Based Learning* dapat membantu meningkatkan akan tingkat kreatif, kolaborasi, pikiran yang kritis dan komunikasi serta dapat memudahkan peserta didik

dalam kegiatan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa proyek 2 mengontruksi cerpen melalaui *Project Based Learning* yang sudah dilakukan mudah untuk dikerjakan.

Merujuk dari hasil presentase respons 77% peserta didik terhadap pernyataan nomor lima yang dikategorikan sangat setuju, sesuai penelitian Sakti (2023) menyimpulkan bahwa produk teknologi digital yang berkolaborasi dengan adanya Internet tidak membatasi peserta didik dalam belajar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi X yang diterapkan untuk pembelajaran mengontruksi teks cerpen mudah diakses oleh peserta didik XI IPS 3. Perangkat peserta didik yang mumpuni juga media aplikasi X yang sudah terkenal dikalangan warga daring, serta penggunaan aplikasi yang tidak rumit membuat peserta didik mudah untuk mengakses sekaligus mengontruksi teks cerpen di aplikasi X.

Merujuk dari hasil presentase respons 45% peserta didik terhadap pernyataan nomor enam yang dikategorikan tidak setuju mengenai pernyataan tersebut. Pada penelitian Bara dkk. (2022) kekurangan dari aplikasi X, yaitu terbatasnya pengguna menemukan pengguna lain yang dapat memposting pesan singkat serta balasan, juga tidak semua peserta didik merasakan manfaat dari aplikasi tersebut, terkhusus untuk menemukan ide dalam penulisan cerpen.

Merujuk dari hasil presentase respons 7% peserta didik setuju, serta sisa dari presentase tersebut, yaitu 93% tergolong sangat tidak setuju terhadap pernyataan nomor tujuh. Sesuai dengan penelitian Niswara dkk. (2019) yang menyimpulkan bahwa penerapan *Project Based Learning* memiliki kelemahannya sendiri, yaitu tidak cocok bagi peserta didik yang tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni akan model tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa bagi 7% peserta didik yang setuju bahwa pembelajaran *Project Based learning* tidak membantu untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen, terjadi karena faktor dari kelemahan model PJBL yang diterapkan pada langkah dan evaluasi pembelajarannya, sedangkan 93% sangat tidak setuju terhadap hal tersebut.

Merujuk dari hasil presentase respons 2% peserta didik setuju, serta sisa dari presentase tersebut yaitu 98% peserta didik tergolong sangat tidak setuju terhadap pernyataan nomor delapan. Sesuai dengan penelitian Niswara dkk. (2019) menyimpulkan bahwa PJBL memiliki kelemahannya sendiri, yaitu tidak cocok bagi peserta didik yang tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni akan model tersebut. Maka dapat disimpulkan bagi 2% peserta didik yang setuju bahwa pembelajaran *Project Based Learning* sangat efektif untuk

dapat melatih kemampuan terampil menulis teks cerpen, hal itu terjadi karena peserta didik tersebut merupakan bagian dari dampak kelemahan dari PJBL itu sendiri, sehingga menilai bahwa PJBL tidak efektif untuk melatih kemampuan menulis peserta didik, berbeda dengan 98% peserta didik yang sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Merujuk dari hasil presentase respons 8% peserta didik setuju, serta sisa dari presentase tersebut, yaitu 92% peserta didik sangat tidak setuju terhadap pernyataan nomor sembilan. Sesuai dengan penelitian Niswara (2019) menyimpulkan bahwa PJBL memiliki kelemahannya sendiri, yaitu tidak cocok bagi peserta didik yang tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni akan model tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa 8% peserta didik yang setuju bahwa proyek 1 mengontruksi cerpen yang sudah dilakukan oleh peserta didik XI IPS 3 merasakan kesulitan dalam pengerjaannya, hal itu terjadi karena peserta didik tersebut menilai bahwa soal-soal evaluasi pembelajaran baik pengetahuan atau keterampilan mengontruksi teks cerpen sulit untuk dikerjakan, sedangkan 92% peserta didik lainnya menyatakan sangat tidak setuju terhadap hal tersebut.

Merujuk dari hasil presentase respons 10% peserta didik setuju, serta sisa dari presentase tersebut, yaitu 90% peserta didik sangat tidak setuju terhadap pernyataan nomor sepuluh. Sesuai pada penelitian Uma dkk. (2022) menyimpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran yang menggunakan gawai, yaitu siswa memiliki perangkat gawai android. Maka dapat disimpulkan bahwa 10% peserta didik yang setuju bahwa proyek 2 mengontruksi yang sudah dilakukan terasa sulit, hal itu terjadi karena saat peserta didik akan mengontruksi cerpen di aplikasi X mengalami kendala, seperti sulit untuk menggunakan fitur aplikasi X untuk mengontruksi teks cerpen, berbeda dengan 90% peserta didik yang sangat tidak setuju akan hal tersebut.

Merujuk dari hasil presentase respons 12% peserta didik setuju, serta sisa dari presentase tersebut, yaitu 88% peserta didik sangat tidak setuju terhadap pernyataan nomor sebelas. Sesuai pada penelitian Uma dkk. (2022) menyimpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran yang menggunakan gawai, yaitu siswa memiliki perangkat gawai android. Maka dapat disimpulkan bahwa 12% peserta didik XI IPS 3 kesulitan saat mengakses aplikasi X, hal itu terjadi karena peserta didik tersebut mengalami kendala untuk membuat akun aplikasi X dan juga gawai yang berbasis android lama pun menjadi kendala sehingga tidak bisa mengunduh aplikasi X.

Merujuk dari hasil presentase respons 22% peserta didik yang setuju, serta sisa dari presentase tersebut, yaitu 78% peserta didik sangat tidak setuju terhadap pernyataan nomor dua belas. Tidak sesuai dengan penelitian Ulfah (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media digital membantu peserta didik untuk menambah wawasan dan pengalaman belajar yang baik, 22% peserta didik yang setuju bahwa saat peserta didik menggunakan aplikasi X tidak terbantu untuk menemukan ide dalam pembuatan teks cerpen terjadi karena peserta didik tersebut tidak menemukan wawasan juga pengalaman yang berkesan juga membantu dalam pengerjaan proyek tersebut, khususnya dalam menemukan ide-ide yang dapat dikembangkan menjadi teks cerpen, berbeda dengan 78% peserta didik yang sangat tidak setuju terhadap hal tersebut.

Pada hasil presentase respons setiap pernyataan baik positif dan negatif terhadap penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen pada kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi, skor seluruh peserta didik, yaitu 1070 yang dibagi dengan skor maksimal jika seluruh 30 peserta didik memilih skala pilihan sangat setuju (4), yaitu 1440, lalu dikalikan seratus persen, mendapatkan skor rata-rata 74%. Merujuk dari Tabel 2, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa peserta didik setuju terhadap penelitian sekaligus pembelajaran yang sudah dilakukan.

SIMPULAN

Penelitian penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks pada kelas XI IPS 3 SMAN 4 Cimahi yang sudah dilakukan mendapatkan respons yang baik dari peserta didik. Hal itu ditinjau dari hasil secara umum presentase respons 74%, lalu disesuaikan dengan kriteria persentase respons yang menjelaskan peserta didik XI IPS 3 setuju akan penerapan *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi X untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen. Begitupun dengan respons peserta didik yang tergolong positif terutama pada pernyataan bahwa *Project Based Learning* sangat efektif untuk melatih keterampilan menulis teks cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran *project based learning* dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arianti, N., & Pramudita, D. A. (2022). Implementasi pembelajaran abad 21 melalui kerangka *Community of Inquiry* dengan model *Think Pair Share*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(1), 67–76. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i1.50290>
- Bara, E. A. B., Nasution, K. A., Ginting, R. Z., & Kartini. (2022). Penelitian tentang Twitter. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 167–172. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/4531>
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadi, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis *English simple sentences* pada mata kuliah *Basic Writing* di STKIP Garut. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 202–211. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>
- Maryanti, D., Sujiana, R., & Wikanengsih. (2018). Menganalisis unsur intrinsik cerpen “Katastropa” karya Han Gagah sebagai upaya menyediakan bahan ajar menulis teks cerpen. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5), 788–794.
- Munirah, M., Yusuf, A. B., Dahlan, M., & Tasmiah. (2021). Penerapan model berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII H SMPN 21 Kota Makassar. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 272–280. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4744>
- Mustika, I., & Riana, L. D. (2016). Hubungan minat baca dan kebiasaan membaca karya sastra terhadap kemampuan menulis puisi. *Semantik*, 5(2), 15–31. <https://doi.org/10.22460/semantik.v5i2.p%25p>
- Nazidah, F. (2023). Pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP YPM 3 Taman Sidoarjo. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(2), 485–492.
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model *project based learning* terhadap *high order thinking skill*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i2.17493>

- Pratiwi, A. R. P., & Suprianto, B. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika kelas XI TAV di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1). <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n1.p%p>
- Prisanti, A. A., & Faidah, M. (2019). Kelayakan media pembelajaran Powtoon pada subkompetensi pengeritingan rambut teknik dasar siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut. *E-Journal UNESA*, 8(1), 14–17.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Saripah, I., Aeni, E. S., & Priyanto, A. (2022). Pembelajaran menulis teks cerpen dengan model *project based learning* (PjBL) untuk siswa kelas IX SMP PGRI 4 Cimahi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(5), 315–322. <https://doi.org/10.22460/parole.v5i5.11271>
- Setiawan, D. A., Huse, I. A., Yuliansyah, R., & Wasif, S. K. (2022). Pengaruh promosi, kualitas pelayanan, dan nilai pelanggan terhadap kepuasan konsumen Gojek. *JIP: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(9), 3134–3140. [Metadata jurnal/DOI perlu diverifikasi lebih lanjut.]
- Situmorang, N. M. Y. (2018). Meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui teknik *guiding questions*. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 166–171. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Tarihoran, E. (2019). Guru dalam pengajaran abad 21. *SAPA: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 4(1), 46–58. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.68>
- Uma, E. R. A., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada konsep perkembangbiakan tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.52889/jpig.v2i1.58>
- Utami, D. P., Melliani, D., Maolana, F. N., Marliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). Iklim organisasi kelurahan dalam perspektif ekologi. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2738–2746.

Wulandari, D. (2021). Penerapan *project based learning* dalam pengajaran *descriptive writing* untuk siswa Sekolah Muda Mandiri Semarang. *Harmoni: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 91–99. <https://doi.org/10.14710/hm.5.3.91-99>