

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING (PJBL)* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI MENULIS DENGAN MENGUNAKAN *NARRATIVE TEXT*

Erlina Darmayanti

Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Kuningan Program PPG Daljab 2023

erlinadarmayanti48@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) memperoleh gambaran proses pembelajaran menulis siswa kelas IX dengan menggunakan media *puzzle game*; dan 2) memperoleh hasil pembelajaran menulis siswa kelas IX dengan menggunakan media *puzzle game*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Cisaga yang berjumlah 32 orang; Siswa laki-laki berjumlah 17 orang dan siswa perempuan berjumlah 15 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi melalui proses pencatatan dan evaluasi dalam kegiatan menulis. Data yang diperoleh dideskripsikan, dianalisis, dan kemudian direfleksikan. Pelaksanaan tindakan dibagi dalam dua siklus dengan tema yang berbeda-beda. Setiap siklus terdiri dari tiga tindakan. Pembelajaran pada siklus I bertema *Narrative Text (Legend)*, siklus II bertema *Narrative Text (Fairytale)*. Temuan pada siklus I menunjukkan siswa belum dapat mengerjakan *Fill in the blank* dari soal yang disediakan, pada siklus II siswa kebingungan ketika ditugaskan untuk membuat *summary* cerita *Narrative Text* yang dipilih, siswa masih memerlukan bimbingan guru untuk menyusun *puzzle* gambar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *puzzle* gambar dapat meningkatkan proses dan hasil belajar menulis siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 60 dan pada siklus II sebesar 81 dari rata-rata perolehan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dan perolehan nilai sangat signifikan.

Kata kunci: Pembelajaran Menulis; Teks Naratif; Permainan Puzzle

THE IMPLEMENTATION OF PROJECT-BASED LEARNING (PJBL) MODEL IN ENHANCING WRITING MOTIVATION USING NARRATIVE TEXT

ABSTRACT

The aim of this research is to: 1) obtain an overview of the writing learning process of class IX students using puzzle game media; and 2) obtain writing learning outcomes for class IX students using puzzle game media. The method used was Classroom Action Research with research subjects of class IX D students of SMP Negeri 1 Cisaga, totaling 32 people; There are 17 male students and 15 female students. Data collection was carried out by conducting observations, interviews, field notes, and documentation through the process of recording and evaluating writing activities. The data obtained is described, analyzed, and then reflected. Implementation of the action is divided into two cycles with different themes. Each cycle consists of three actions. Learning in cycle I has the theme Narrative Text (Legend), cycle II has the theme Narrative Text (Fairytale). The findings in cycle I showed that students had not been able to do Fill in the blank from the questions provided, in cycle II students were confused when they were assigned to create a summary of the selected Narrative Text story, students still needed teacher guidance to put together a picture puzzle. The conclusion of this research is that picture puzzle media can improve students' writing learning processes and outcomes. This can be seen from the increase in learning outcomes in each cycle. The average student learning outcomes in cycle I was 60 and in cycle II was 81. From the average score obtained, it can be concluded that this research was successful and the score obtained was very significant.

Keywords: *Writing Learning; Narrative Text; Puzzle Game*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara dan memahami bahasa sangatlah penting di era globalisasi saat ini, karena bahasa merupakan salah satu alat komunikasi, salah satunya

dengan mempelajari Bahasa Asing (Bahasa Inggris), Keberhasilan belajar bahasa asing juga sangat dipengaruhi oleh kematangan kita dalam menguasai seluruh komponen bahasa (*Pitasari, Reni. at All. 2023.*), dari belajar bahasa asing tentu saja banyak manfaat yang bisa kita dapatkan, salah satunya dalam dunia kerja, ketika kita menguasai bahasa asing maka akan mendapatkan kesempatan bekerja di tempat yang lebih baik, dapat meningkatkan peluang karir, menambah koneksi karena bisa berkomunikasi dengan banyak orang, membuka akses berbagai informasi penting dan masih banyak manfaat lainnya. Begitupun dengan manfaat mempelajari bahasa Inggris di sekolah, banyak manfaat yang bisa didapatkan yaitu: meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan penguasaan kosakata (*Vocabullary*), meningkatkan keterampilan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), menulis (*writing*). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa menguasai atau berbicara bahasa asing merupakan tuntutan dan keharusan bagi kita agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Ada empat aspek keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis), yang harus dikuasai siswa (*Magdalena, Sujiyati. 2023.*)

Bahasa Inggris menjadi bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan banyak negara untuk berkomunikasi satu sama lain. Mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis menjadikan bahasa Inggris salah satu bahasa yang paling penting untuk dipelajari. Seiring perkembangan Zaman, tuntutan untuk memiliki keterampilan berbahasa Inggris semakin meningkat. Meskipun demikian motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris masih dirasa kurang. peningkatan keterampilan berbahasa Inggris tingkat Usia Dini masih sangat diperlukan. (*Amalia, Shynta. 2023.*)

Dalam proses pembelajaran, membiasakan dan melatih siswa untuk menuangkan ide, opini, serta gagasan melalui tulisan adalah hal yang tak dapat dipandang sebelah mata. Kegiatan belajar menulis seharusnya diberi porsi yang sama besar dengan kegiatan membaca. Dua aktivitas itu pun, seharusnya berjalan beriringan. Sebab, seseorang akan mampu menulis apabila dia memiliki banyak bahan yang diperoleh dari membaca. Sebaliknya, seseorang akan butuh membaca sebanyak-banyaknya apabila dia ingin menyusun sebuah tulisan.

Pada hakikatnya keterampilan menulis merupakan bagian penting dalam mendukung proses belajar pada peserta didik, karena menulis merupakan salah satu cara yang digunakan untuk berinteraksi secara lisan atau langsung dengan orang lain. Kegiatan yang efisien dan bermanfaat adalah menulis. Menulis menjadi salah satu proses dalam menuangkan apa yang di lihat untuk di sampaikan secara tidak langsung. (*Zalukhu, 2023.*)

Dalam proses pembelajaran di kelas IX D pada materi *Narrative Text (Fairytale)* dongeng tentang cinderella, siswa dituntut untuk bisa mencari dan menentukan *generic structure* dari cerita dongeng tersebut. Dalam Bahasa Indonesia *Narrative Text* adalah Teks Naratif yang mempunyai aspek penting dalam pembelajaran. Menulis teks naratif adalah salah satu aspek penting dalam pendidikan bahasa yang melibatkan kemampuan siswa untuk mengorganisir ide-ide mereka menjadi sebuah narasi yang koheren dan bermakna (*Afryaningsih, 2023.*)

Sebagai guru mata pelajaran Bahasa Inggris, peneliti menemukan permasalahan yaitu rendahnya motivasi Peserta didik dalam menulis text Bahasa Inggris, permasalahan tersebut terlihat ketika peserta didik ditugaskan untuk menuliskan ringkasan/ summary hasil kerjanya dan kemudian dipresentasikan di depan kelas, Peserta didik cenderung tidak percaya diri serta terlihat kebingungan ketika disuguhkan LKPD materi Narrative Text (Fairytale) meringkas (summary) cerita yang telah ditayangkan oleh Guru melalui tayangan video. Sebagai seorang guru, penulis bertanggung jawab untuk memperbaiki kondisi ini sehingga Rendahnya motivasi Peserta didik dalam menulis (writing) text Bahasa Inggris dapat ditingkatkan. Peran saya sebagai guru harus mampu mengatasi rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris dengan model dan media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Mengembangkan keterampilan menulis narasi pada siswa dapat membantu mereka membangun imajinasi, melatih keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan memperkaya pengetahuan. Hal ini juga dapat mempengaruhi perkembangan pribadi siswa, membantu mereka mengekspresikan diri mereka dengan lebih baik ide dan perasaan (Sayuti, in Harefa, M. at al, 2023).

Ada beberapa faktor yang menyebabkan timbulnya masalah di atas, diantaranya: 1). Rendahnya penguasaan vocabulary siswa, 2). Kurangnya kesempatan waktu untuk berbicara dalam Bahasa Inggris, 3). Kurang inovatifnya model pembelajaran, 4). Kurangnya media ajar yang relevan dengan materi.

Faktor-faktor di atas telah disadari oleh guru sejak lama dan berbagai usaha telah dilakukan untuk mengatasinya. Misalnya dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dianggap paling sesuai dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun usaha tersebut masih belum menunjukkan hasil yang diharapkan, karena pemilihan Media dan metode ajar yang belum tepat, serta guru tidak memahami sintak-sintak model pembelajaran yang benar, dan pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan kompetensi dan target.

Sebelum memulai pembelajaran guru harus memodifikasi materi ajar tersebut semenarik mungkin supaya materi Bahasa Inggris yang disajikan mudah dipelajari oleh siswa. Salah satu upaya agar pembelajaran bahasa Inggris lebih dipahami oleh siswa yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran kontekstual yang menarik, menyiapkan materi Power Point (PPT) yang *relate*, menyiapkan Video dari channel Youtube (media audio visual) sehingga menimbulkan keingintahuan siswa dalam belajar, contohnya diawal pembelajaran guru menampilkan video tentang *Narrative Text (Fairytale)* dari Youtube. Kemudian guru juga memvariasikan pembelajaran dengan game interaktif yaitu *Puzzle Game* menyusun gambar *Narrative*, dan mencari *summary* cerita hingga mencari *Moral Value*.

Penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) merupakan suatu bentuk pembelajaran yang berfokus pada siswa. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran PjBL ini akan melatih pemikiran siswa dalam menghadapi masalah. Dalam PjBL, siswa bekerja secara kolaboratif dengan orang lain dan merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Selain itu, siswa dapat menjadi aktif dalam pencarian, dan proses pengambilan keputusan dengan

meningkatkan kemampuan mereka dalam keterampilan berpikir kritis (Harris, 2002; McGrath, 2002; Solomon, 2003; Nurhidayah J I, 2021).

Berikut Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)*

1. Pertanyaan mendasar

1. Peserta didik menebak judul cerita dari tayangan gambar yang diberikan guru melalui tayangan *Power Point* (PPT). (*Critical Thinking*)
2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang judul cerita yang ditayangkan.
3. Peserta didik ditayangkan sebuah video *fairytale* (*Cinderella*) dari chanel youtube: <https://youtu.be/DgwZebuLiXc>
4. Peserta didik menganalisis struktur teks dan *moral value* dari cerita sambil melihat video *fairytale*. (*Critical Thinking*)

2. Mendesain Perencanaan Proyek

1. Guru menyampaikan langkah – langkah kegiatan dan proyek yang akan dilakukan
2. Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah 5 orang. (Gotong Royong) (*Collaboration*)
3. Peserta didik menyusun *puzzle* gambar cerita yang akan dibuatkan ringkasannya. (Mandiri) (*Creativity*)
4. Peserta didik menuliskan *fairytale* yang dipilih dan mulai meringkas jalan ceritanya. (Mandiri) (*Creativity*)

3. Menyusun Jadwal Pembuatan proyek

Guru menyampaikan alokasi waktu dan produk akhir proyek berupa *story-telling* yang akan di presentasikan masing-masing kelompok di depan kelas, kemudian tugas berikutnya membuat video tentang *story telling* yang dipilih kemudian mengunggahnya melalui akun *social media* (Youtube/ Status Whatsapp) peserta didik.

4. Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek

1. Guru berkeliling kelas dan memonitor perkembangan proyek masing-masing kelompok.
2. Peserta didik dalam kelompoknya mempresentasikan hasil *summary* cerita yang dipilih di depan kelas secara bergantian.

5. Penilaian Hasil

Peserta didik dalam kelompoknya mempresentasikan hasil *summary* cerita yang dipilih di depan kelas secara bergantian.

6. Evaluasi

Guru memberikan umpan balik pada materi *Narrative text*, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang tidak dimengerti. Guru beserta peserta didik menyimpulkan materi bersama-sama. Dengan menggunakan media *Puzzle* pada proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu menyusun *Puzzle* dengan benar, siswa mampu mengidentifikasi *Puzzle* yang

telah tersusun, dengan menentukan judul cerita, *orientation*, *Complication*, *resolution*, *reorientation*, dan siswa juga harus mampu mencari *moral Value*. Kegiatan tersebut dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis, aktif, bekerjasama, tanggung jawab dalam kelompok kerjanya serta dapat mengembangkan keterampilan *writing*. Dalam proses tersebut guru memberikan penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (*writing*).

Pada pembelajaran menulis materi *Narrative Text (Fairytale)* dibantu menggunakan media *Puzzle* gambar, penulis lebih menekankan terhadap ketepatan siswa dalam mengidentifikasi dan menyusun *Puzzle* dengan benar. Seperti yang dikemukakan di atas tentang penggunaan media *Puzzle* gambar, maka penulis merancang kegiatan *writing* sebagai berikut:

Kegiatan sebelum *writing*

1. Pengajar bersama siswa melihat tayangan PPT, dan Video tentang beberapa contoh *Narrative* (dongeng) salah satunya Video dongeng Cinderella.
2. Pengajar bersama siswa menyimak tayangan video dan Guru menugaskan untuk menuliskan ringkasan cerita (*summary*) dari dongeng yang ditayangkan.

Kegiatan *writing*

1. Pengajar menampilkan beberapa gambar dongeng sesuai materi pembelajaran di hadapan siswa dan bertanya tentang judul gambar dongeng tersebut dengan menggunakan bahasa Inggris.
2. Pengajar membagikan puzzle yang berbeda sesuai pilihan kepada siswa sesuai tema pembelajaran.
3. Pengajar memberikan instruksi secara lisan kepada siswa untuk mengidentifikasi *Puzzle* dongeng, dengan mencari *generic structure* dari *Narrative text*.
4. Siswa secara berkelompok diminta untuk berbagi tugas dalam menyelesaikan LKPD, mengidentifikasi cerita dongeng menentukan *orientation*, *complication*, *resolution*, dan *reorientation*, kemudian setelah *puzzle* dongeng tersebut tersusun, siswa menempelkan hasil tugasnya di papan tulis, dan mampu mempresentasikannya di depan kelas.

Kegiatan sesudah *writing*

1. Siswa dan pengajar melakukan tanya jawab tentang *Puzzle* gambar, dongeng apa saja yang telah mereka identifikasi. Hal ini untuk mengetahui apakah siswa memahami maksud dan tujuan pembelajaran dengan tepat.
2. Masing-masing kelompok mampu mempresentasikan hasil tugas di depan kelas sesuai tema pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk melatih keterampilan *writing* masing-masing siswa, melatih keberanian, kepercayaan diri, dan penguasaan *vocabulary*.

Maka untuk evaluasinya yaitu siswa di minta untuk menceritakan atau meringkas kembali tentang dongeng yang mereka identifikasi, apakah cerita yang sudah diidentifikasi itu sudah tepat atau belum. Pengajar mencatat data siswa yang

sudah tepat dan belum dalam mengidentifikasi cerita dongeng tersebut, ketika siswa mempresentasikannya di depan kelas. Mengevaluasi siswa berarti mengukur seberapa tinggi tingkat keberhasilan siswa yang sudah dicapai dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi *writing* melalui media *puzzle* dilakukan selama pembelajaran berlangsung (*assessment for learning*) meliputi: Penilaian sikap, penilaian pengetahuan, penilaian keterampilan menulis (*writing*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom actionresearch*) dengan tujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, karena menggambarkan bagaimana suatu strategi pembelajaran digunakan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus atau lebih. Waktu yang digunakan untuk setiap siklus adalah 2 kali pertemuan dengan 2 kali pertemuan penyajian materi dan pada akhir pertemuan kedua diadakan evaluasi siklus. Setiap siklus ada 4 tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cisaga dengan jumlah rombongan belajar 31 Rombel terdiri dari kelas VII sebanyak 11 rombel, kelas VIII sebanyak 10 rombel dan kelas IX sebanyak 10 rombel. Guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris ada 7 orang dengan latar belakang pendidikan Bahasa Inggris. Kurikulum yang digunakan Kurikulum merdeka untuk kelas VII dan VIII sedangkan untuk kelas IX masih menggunakan kurikulum 2013. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Cisaga tahun pelajaran 2023/2024 berjumlah 32 orang siswa terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran Project Based Learning (PJBL). Pertama, dimulai dengan menetapkan pertanyaan mendasar yang akan menjadi fokus pembelajaran. Peserta didik akan diajak untuk menebak judul cerita dari gambar-gambar yang disajikan melalui tayangan Power Point (PPT), yang bertujuan untuk merangsang berpikir kritis. Kemudian, mereka akan menjawab pertanyaan guru tentang judul cerita yang ditampilkan dan menganalisis struktur teks serta nilai moral dari cerita yang diberikan melalui tayangan video *fairytale* Cinderella.

Langkah kedua adalah mendesain perencanaan proyek. Guru akan menyampaikan langkah-langkah kegiatan dan proyek yang akan dilakukan, termasuk pembentukan kelompok dan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok. Peserta didik akan bekerja secara kolaboratif dalam menyusun *puzzle* gambar cerita dan menuliskan ringkasan cerita, yang akan mendorong kreativitas dan tanggung jawab dalam kelompok kerja mereka.

Selanjutnya, langkah ketiga adalah menyusun jadwal pembuatan proyek, di mana guru akan memberikan alokasi waktu dan menetapkan produk akhir proyek berupa *story-telling* yang akan dipresentasikan oleh setiap kelompok di depan kelas. Tugas berikutnya adalah membuat video tentang *story-telling* yang dipilih dan mengunggahnya melalui akun media sosial peserta didik.

Langkah keempat adalah memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, di mana guru akan memantau perkembangan proyek masing-masing kelompok dan peserta didik akan mempresentasikan hasil summary cerita yang dipilih di depan kelas secara bergantian.

Setelah itu, pada langkah kelima, dilakukan penilaian hasil, di mana peserta didik akan mempresentasikan hasil summary cerita yang dipilih di depan kelas secara bergantian untuk dinilai. Terakhir, langkah keenam adalah evaluasi, di mana guru akan memberikan umpan balik pada materi Narrative text dan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang tidak dimengerti. Selain itu, guru bersama peserta didik akan menyimpulkan materi bersama-sama. Dengan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, kerjasama, tanggung jawab, dan keterampilan menulis, serta mendapatkan penilaian atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka yang dapat dilihat dari hasil di bawah ini.

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	32	30	50	80	59,69	5,948
Pos-test	32	20	70	90	77,03	5,367
Valid N (list-wise)	32					

Dari hasil analisis data yang disajikan dalam tabel Descriptive Statistics, terlihat bahwa penerapan model Project Based Learning (PJBL) telah berhasil meningkatkan motivasi menulis dengan menggunakan narrative text di antara peserta penelitian. Dalam pretest, rata-rata nilai peserta adalah 59,69, sementara setelah intervensi PJBL dalam posttest, rata-rata nilai meningkat menjadi 77,03. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis peserta setelah mengikuti pembelajaran dengan model PJBL. Rentang nilai yang lebih sempit pada posttest juga mengindikasikan bahwa intervensi tersebut berhasil dalam menciptakan konsistensi dalam peningkatan motivasi menulis di antara peserta. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa model pembelajaran PJBL dapat dijadikan sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis di lingkungan pendidikan. Guru dan pendidik dapat mempertimbangkan untuk menerapkan model ini dalam desain pembelajaran mereka guna memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan memotivasi bagi siswa. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan pentingnya integrasi model pembelajaran yang berbasis proyek dalam pengembangan keterampilan menulis siswa, yang dapat memperkaya proses pembelajaran dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia nyata yang semakin kompleks dan dinamis.

Penerapan model Project Based Learning (PJBL) dalam meningkatkan motivasi menulis dengan menggunakan narrative text memiliki potensi untuk memberikan pengaruh yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Dengan model ini, siswa tidak hanya belajar konsep-konsep secara teoritis, tetapi juga diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks proyek nyata yang menarik dan

bermakna bagi mereka. Melalui proyek-proyek tersebut, siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, membangun keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan kritis yang sangat dibutuhkan dalam dunia nyata. Selain itu, proyek-proyek ini juga dapat merangsang rasa ingin tahu dan minat belajar siswa, karena mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi topik-topik yang menarik dan relevan bagi mereka. Dengan demikian, penerapan model PJBL dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan berorientasi pada siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa untuk belajar serta mengembangkan keterampilan menulis mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis data yang disajikan dalam tabel Descriptive Statistics, terlihat bahwa penerapan model Project Based Learning (PJBL) telah berhasil meningkatkan motivasi menulis dengan menggunakan narrative text di antara peserta penelitian. Dalam pretest, rata-rata nilai peserta adalah 59,69, sementara setelah intervensi PJBL dalam posttest, rata-rata nilai meningkat menjadi 77,03. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis peserta setelah mengikuti pembelajaran dengan model PJBL. Rentang nilai yang lebih sempit pada posttest juga mengindikasikan bahwa intervensi tersebut berhasil dalam menciptakan konsistensi dalam peningkatan motivasi menulis di antara peserta. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa model pembelajaran PJBL dapat dijadikan sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis di lingkungan pendidikan. Guru dan pendidik dapat mempertimbangkan untuk menerapkan model ini dalam desain pembelajaran mereka guna memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan memotivasi bagi siswa. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan pentingnya integrasi model pembelajaran yang berbasis proyek dalam pengembangan keterampilan menulis siswa, yang dapat memperkaya proses pembelajaran dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia nyata yang semakin kompleks dan dinamis.

UCAPAN TERIMA KASIH

3. Dengan terselesaikannya jurnal ini, penulis haturkan terimakasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada:
4. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI yang sudah memberikan kesempatan pada saya dalam mengikuti PPG DALJAB angkatan III tahun 2023.
5. Universitas Kuningan sebagai penyelenggara PPG DALJAB Angkatan III Tahun 2023.
6. Dosen Pembimbing PPG DALJAB, Ibu, Dr. Nani Ronsani Thamrin, M. Pd., yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi terbaik.
7. Guru Pamong PPG DALJAB, Bapak, Eka Firmansyah, M. Pd., yang telah banyak membantu dan memberikan saran terbaik.
8. Kepala Sekolah, SMP Negeri 1 Cisaga, Bapak, Ujang Solihat Muslih, S. Pd. M. M., yang telah memberi kesempatan, Izin dan memfasilitasi penulis dalam pelaksanaan PPG DALJAB Angkatan III, tahun 2023.
9. Rekan Guru SMP Negeri 1 Cisaga yang telah mendukung serta memberikan saran, dan bantuan terbaiknya kepada penulis.

10. Orang tua, Suami, Anak serta keluarga yang memberikan motivasi, dukungan moril, materil selama pelaksanaan PPG DALJAB Angkatan 3 Tahun 2023.
11. Peserta didik kelas IX/D FASE D SMP Negeri 1 Cisaga yang telah banyak membantu, bekerjasama, mendukung penulis selama kegiatan PPG berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afryaningsih & Nurhaidah, N. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SDN 5 Rasau Jaya: <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/4919>
- Agustini & Anita. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Sampel Kelas II UPTD SDN Campor 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan: <https://jurnal.amalinsani.org/index.php/sehran/article/view/247>
- Alfiah, (2022). Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IX SMPN Konawe Selatan Melalui Metode Tutor Sebaya Pada Materi Narrative Text: <https://jurnalp4i.com/index.php/secondary/article/view/1400>
- Harefa, M. at al, (2023). Improving Narrative Text Writing Skills Using Project Based Learning Techniques in Elementary School: <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i3.4919>
- Nurhidayah, J, I. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/2019/1/012043/meta>
- Shynta, Amalia. (2023). Penerapan Pendekatan Komunikatif Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Tingkat Usia Dini Pada Pondok Pesantren Ainul Yaqin Jamb: <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/4950>
- Suharno, 2023, Meningkatkan Antusias Belajar Bhasa Inggris Materi Teks Naratif (Memberi dan Meminta Informasi terkait Fairy Tales) Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas IX. 2 SMP Negeri 1 Sindangjaya. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5549>
- Suharno, (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas VIII. 2 Semester 2 Melalui Writing Games Di SMPN 1 Sindangjaya: <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/1940>
- Sujiyati, (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris dengan Penerapan Video Pembelajaran Siswa Kelas IX SMPN 171 Tahun Ajaran 2022/2023: <https://comserva.publikasiindonesia.id/index.php/comserva/article/view/715>
- Zalukhu, Fitri, Fajar, Dkk. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning: <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3506>