

Peningkatan Keterampilan Menulis *Dialog* Melalui Media *Aplikasi Comic Strip* di Kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang Tahun Ajaran 2021/2022

Atiek Indriyastuti
atiekmuhsan@gmail.com
SMA Negeri 7 Semarang

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan siswa dalam menulis dialog di Kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang semester 1 Tahun Pelajaran 2021-2022 sebagai hasil penggunaan Media *Aplikasi Comic Strip*. Penelitian ini juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan menulis dan sikap belajar siswa selama pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik siklus yang terdiri dari dua tindakan siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Alat pengumpulan data yang digunakan untuk data kuantitatif berupa tes menulis dan data kualitatif digunakan lembar observasi atau pengamatan, lembar refleksi diri, lembar penilaian antar teman, dan rubrik penilaian kinerja. Hasil penelitian menunjukkan media *aplikasi comic strip* dapat meningkatkan keterampilan menulis dialog. Ketuntasan Belajar mengalami peningkatan dari kondisi awal 28,13% menjadi 50% pada siklus I dan meningkat menjadi 84,38% pada siklus II. Peningkatan keterampilan siswa dalam menulis dialog pada siklus I mencapai 5,31% dari rata-rata hasil belajar pada pra siklus dan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,40% dari rata-rata hasil belajar pada siklus I.

Kata Kunci: *menulis - dialog – media aplikasi comic strip*

Abstract

The purpose of this study was to determine the extent to which students' skills in writing dialogue in class X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang in the 1st semester of the academic year 2021-2022 were the result of using comic strip application media. This research is also used to determine the extent to which students' writing skills and learning attitudes improve during learning. The method used in this research is a classroom action research method with a cycle technique consisting of two cycle actions, namely cycle 1 and cycle 2. Data collection tools used for oquantitative data in the form of writing tests and qualitative data used observation sheets or observations, self-reflection sheets, assessment sheets among friends and performance assessment rubrics. The results showed that the comic strip application media could improve dialogue writing skills. Mastery learning has increased from the initial condition of 28,13% to 50% in cycle 1 and increased to 84,38% in cycle 2. The increase in students' skills in writing dialogue in cycle 1 reached 5.31% of the average learning outcome in cycle 2, an increase of 6,40% of the average learning outcomes in cycle 1.

Key Word: *write – dialogue – comic strip application media*

PENDAHULUAN

Untuk dapat menguasai keterampilan menulis dengan baik, seorang penulis harus dapat (1) menemukan masalah yang akan ditulis untuk dijadikan topik;(2) menentukan pembaca (*audience*) yang manakah tulisan tersebut ditujukan;(3)membuat rancangan (*draft*) karangan, dimana setiap teks memiliki masing-masing struktur atau susunan teks sesuai dengan kegunaan teks tersebut; (4) memiliki kemampuan menggunakan bahasa yang terdiri dari berbagai aspek seperti pemakaian kosa kata yang tepat, tata bahasa yang baik dan benar, penggunaan ejaan dan tanda baca yang benar; (5) menguasai kemampuan memulai sebuah paragraf yang akan ditulisnya dengan topik atau pokok bahasan yang dikembangkan menjadi kalimat sehingga akhirnya menjadi sebuah paragraf yang bermakna;(6) memiliki kemampuan memeriksa tulisan (*editing*).

Hasil pengamatan di kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang menunjukkan siswa memiliki prestasi yang kurang memuaskan. Pada pokok bahasan menulis dialog pada awalnya tidak ada siswa yang mendapatkan nilai amat baik yaitu dari rentang nilai 90-100 dan hanya 9 siswa yang mendapatkan nilai baik yaitu dari rentang nilai 80-89 dari 32 orang siswa. Siswa yang mendapatkan nilai cukup yaitu rentang 70-79 ada 15 siswa dan ada 8 siswa mendapatkan nilai kurang. Sehingga prosentase ketuntasan secara klasikal pada kelas X-IPS-3 tergolong masih sangat kurang yaitu 28,13%.

Siswa kelas X-IPS-3 menganggap bahwa keterampilan menulis teks dalam Bahasa Inggris sulit sekali. Hal ini disebabkan karena ada beberapa aspek kebahasaan (misalnya :pemakaian kosa kata yang tepat, tata bahasa yang baik dan benar, penggunaan ejaan dan tanda baca yang benar) yang harus dikuasai siswa apabila ia ingin terampil menulis teks berbahasa Inggris.

Penulis merasa kurang maksimalnya presentase ketuntasan minimal secara klasikal dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti berusaha mencari alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dalam menyajikan materi *dialog* dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media pembelajaran yang dipilih untuk penelitian ini adalah media *aplikasi comic strip*. Dengan media *aplikasi comic strip* siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilannya menulis dialog. Media *aplikasi comic strip* ini digunakan untuk meningkatkan daya kreatif siswa dalam menulis ulang cerita pendek dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Berlatar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, teridentifikasi 2 (dua) permasalahan sebagai berikut : (1) keterampilan menulis teks siswa masih rendah, sehingga diharapkan setelah menggunakan media *aplikasi comic strip* keterampilan menulis teks siswa terutama dalam menulis *dialog* meningkat. (2) guru peneliti belum menggunakan media *aplikasi comic strip* dalam mengajarkan keterampilan menulis

dialog. Diharapkan tindakan tersebut akan meningkatkan keterampilan menulis teks siswa terutama dalam menulis *dialog*.

Secara spesifik permasalahan ini dapat dirinci menjadi perumusan masalah penelitian yakni: Betulkah pembelajaran dengan menggunakan media *aplikasi comic strip* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis *dialog* pada siswa kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis *dialog* menggunakan media *aplikasi comic strip* pada siswa kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Menulis

Bell dan Burnaby (dalam Nunan 1989:141) menyatakan bahwa menulis adalah aktifitas kognitif yang kompleks dimana penulis membutuhkan untuk mempertunjukkan pengaturan sejumlah variabel secara bersamaan. Variabel menulis terdiri dari dua yaitu tingkat kalimat dan di luar kalimat. Dalam tingkat kalimat variabel menulis terdiri dari pengaturan isi, susunan, struktur kalimat, kosa kata, tanda baca, ejaan dan susunan huruf. Sedangkan di luar kalimat, variabel menulis terdiri dari penyusunan dan penggabungan kalimat menjadi sebuah paragraf yang koheren dan kohesif.

Tarigan (2008:15) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai.

Sedangkan Nurgiyantoro (2008:273) juga menyampaikan hal yang senada bahwa menulis adalah aktivitas aktif produktif, yaitu aktivitas yang menghasilkan bahasa.

Dialog

Secara etimologis dialog berasal dari bahasa Yunani $\delta\acute{\iota}\alpha$ (dia, jalan batu / cara) dan $\lambda\acute{o}\gamma\omicron\varsigma$ (logos, kata), sehingga dapat diartikan sebagai 'cara manusia dalam menggunakan kata'. Dialog merupakan percakapan timbal balik antara dua orang atau lebih. Berlawanan dengan diskusi yang punya kecenderungan menuju sebuah goal tertentu, mencapai sebuah persetujuan, memecahkan persoalan, atau memenangkan opini seseorang, dialog bukan sebuah teknik untuk memecahkan persoalan atau sarana resolusi konflik.

Dialog adalah sebuah literatur dan teaterikal yang terdiri atas percakapan secara lisan atau tertulis antara dua orang atau lebih. Sejarahnya berasal dari narasi, filosofi, atau lambang dedikasi yang dapat ditemukan di literatur Yunani kuno dan literatur India, khususnya pada seni kuno yaitu retorika.

Dialog adalah proses komunikasi antara 2 atau lebih agen, dalam dialog makna harus dipertimbangkan agar memenuhi kaidah semantis dan pragmatis.

Dialog bukanlah transaksi tawar-menawar tentang sesuatu untuk mencapai kesepakatan. Dialog juga bukan konfrontasi di mana pihak yang satu mempersoalkan sesuatu

dan pihak lain memberi pertanggung jawaban. Dialog juga bukan suatu adu pendapat untuk mencari keunggulan pendapat sendiri dan mengalahkan pendapat lain. Dialog adalah “percakapan dengan maksud untuk saling mengerti, memahami, menerima, hidup damai dan bekerja sama untuk mencapai kesejateraan bersama”.

Media Pembelajaran

Briggs (1977) dalam Bahri (2006: 120) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : alat peraga, foto, gambar, film, video dan sebagainya. Briggs juga mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Menurut Bahri (2006:124) dilihat dari jenisnya, media pembelajaran terbagi menjadi: (1) Media Auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset, CD; (2) Media Visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam, gambar bergerak, foto, lukisan, dan alat peraga; (3) Media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Dalam penelitian ini jenis media yg difokuskan adalah jenis media visual berupa kartu ajaib (magic card) dengan tema: benda, orang dan tempat.

Sudrajat (2008) menuliskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya : (1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik; (2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh siswa. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada siswa; (3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya;(4)Media menghasilkan keseragaman pengamatan;(5)Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis;(6)Media membangkitkan keinginan dan minat baru; (7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar;Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Ardiani (2008) menyatakan manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien.

Aplikasi Comic Strip

Komik Strip mirip dengan komik biasa yang berisi berbagai karakter, gambar, dan kotak dialog yang saling terkait. Namun, ada juga beberapa perbedaan utama di antara mereka seperti ukuran konten karena komik strip biasanya mengandung konten yang jauh lebih sedikit daripada komik. Perbedaan lainnya ada pada presentasinya, komik strip terdiri

dari beberapa bingkai yang digabungkan, sedangkan komik terdiri dari beberapa halaman. Untuk membuat komik strip, Agan memerlukan Software pembuat komik strip. Di sebagian besar Software ini, Agan mendapatkan berbagai karakter bawaan, adegan latar belakang, dan kotak dialog yang telah ditentukan sebelumnya. Plus, opsi untuk mengubah tampilan karakter, ukuran karakter, font teks, ukuran teks, dll. Juga tersedia. Pada beberapa Software, Agan dapat memuat dan menggabungkan karakter yang telah ditentukan dan adegan latar belakang dalam bentuk komik strip.

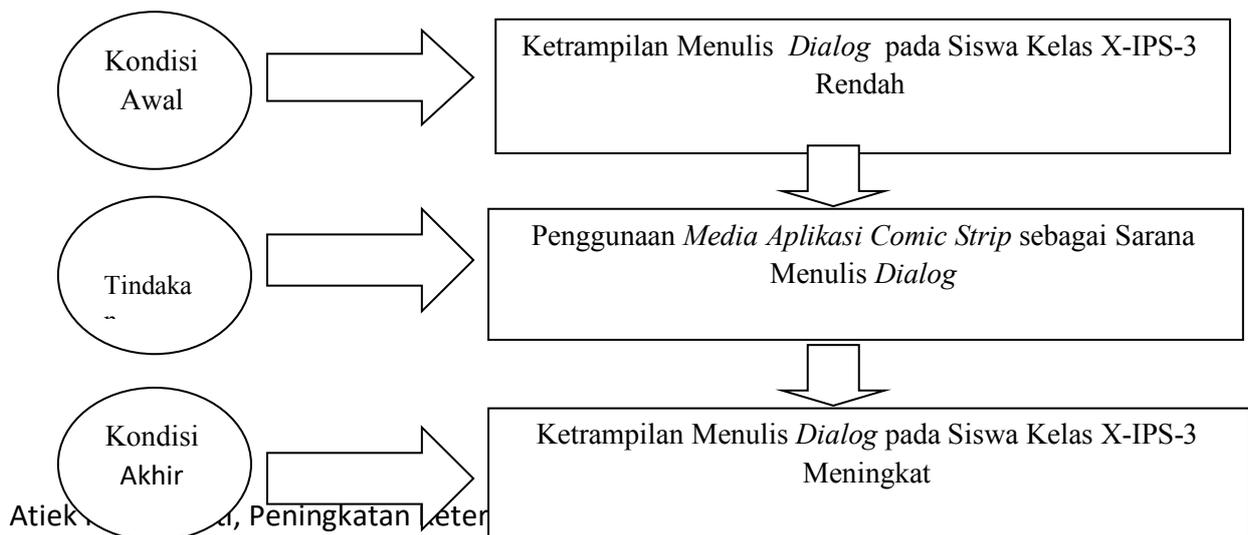
Proses pembuatan komik strip cukup sederhana di semua Software ini. Plus, sebagian besar dari ini juga dapat menyimpan komik strip dalam format gambar PNG, JPG, BMP, dll.

Gambar 1. Aplikasi Comic Strip



Kerangka Berpikir

Prosedur penelitian tindakan kelas merupakan siklus dan dilaksanakan sesuai perencanaan tindakan atau perbaikan dari perencanaan tindakan terdahulu. Penelitian ini memerlukan evaluasi awal untuk mengetahui masalah dan menemukan solusinya. Tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran menggunakan media aplikasi comic strip disertai dengan pendekatan, model, strategi, dan tehnik. Dalam setiap tindakan peneliti dan observer akan mengamati baik aktivitas maupun sikap siswa selama pembelajaran. Apabila dijabarkan dalam sebuah bagan maka akan didapati kerangka berpikir sebagai berikut:



Hipotesis yang diajukan dalam penelitian tindakan ini adalah” Jika dalam pembelajaran menulis dialog pada siswa kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang tahun pelajaran 2021/2022 menggunakan media aplikasi comic strip maka keterampilan menulis dialog siswa akan meningkat.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7, jalan Untung Suropati Semarang siswa kelas X-IPS-3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan yaitu pada awal bulan Juli sampai dengan akhir bulan September 2021 pada saat jam pembelajaran yaitu pada hari Senin. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 32 orang yang terdiri dari 7 orang siswa putera dan 25 orang siswa puteri.

Sumber data penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer pada penelitian ini diambil dari:1) hasil *pre-test* siswa sebelum tindakan berlangsung; 2) hasil lembar refleksi diri siswa; 3) hasil belajar siswa pada setiap siklus tindakan; 4) hasil observasi tentang sikap belajar siswa pada saat proses pembelajaran; 5) hasil observasi atau pengamatan mengenai kegiatan belajar dan sikap belajar siswa yang dikumpulkan selama tindakan berlangsung dari guru sejawat atau peneliti ahli (*expert*); dan 6) jurnal guru (*teacher’s anecdotal record*). Sedangkan sumber data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari : 1) data mengenai jumlah siswa-siswi kelas X-IPS-3 yang diperoleh dari daftar hadir kelas; 2) data studi pustaka yang menunjang penyusunan penelitian ini; dan 3) dokumentasi berupa foto- foto tentang kegiatan siswa selama siklus I dan II berlangsung.

Tehnik yang digunakan ada 2 (dua) macam yaitu tes dan non-tes. Tehnik tes yang digunakan untuk mengukur kemajuan hasil belajar siswa adalah keterampilan menulis . Sedangkan tehnik non-tes berupa observasi perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta lembar refleksi diri siswa setelah setiap siklus selesai dilaksanakan.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : lembar soal *pre-test* sebelum siklus I tentang menulis dialog tanpa menggunakan media aplikasi comic strip; lembar rubrik penilaian (*rubric assessment sheet*) yang dipergunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis dialog menggunakan aplikasi comic strip yang dipergunakan guru peneliti untuk menilai produk; lembar refleksi diri siswa dipergunakan untuk menggali kesulitan-kesulitan apakah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran siklus I; lembar pengamatan dipergunakan oleh guru sejawat untuk mencatat aktivitas dan tingkat motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung; studi pustaka tentang

peningkatan keterampilan menulis dialog menggunakan media aplikasi comic strip untuk mendukung penelitian ini, dokumentasi yang berupa foto-foto tentang kegiatan siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Untuk menganalisis data hasil penelitian peneliti menggunakan metode : (1) deskriptif, yaitu digunakan untuk upaya memecahkan masalah atau menjawab permasalahan yang dihadapi. (2) kualitatif, yaitu penggambaran dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan dengan katagori analisis data deskriptif kualitatif yaitu analisis data yang tidak dapat diukur melalui perhitungan dengan angka-angka melainkan dengan menggunakan kata-kata.

Validasi Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber data berasal dari guru kelas, siswa dan guru teman sejawat sebagai kolaborator. Sedangkan triangulasi metode yaitu data dari pengumpulan dokumen, hasil obeservasi dan keterampilan menulis.

Akhir dari pada penelitian tindakan kelas ini adalah tercapainya peningkatan keterampilan menulis dialog dan perubahan dalam sikap belajar siswa.

Tabel 1 Predikat hasil antar siklus

No	Nilai Persentase	Predikat
1	90% - 100%	Amat Baik
2	80% - 89%	Baik
3	70% - 79%	Cukup
4	60% - 69%	Kurang
5	≤ 59%	Kurang Sekali

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) ini di rancang untuk dilaksanakan dalam 2 siklus dimana siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, siklus II dilaksanakan juga dalam 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2x30 menit (60 menit). Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yang harus di jalani yaitu perencanaan, pelaksanaan/ tindakan, pengamatan/ observasi dan refleksi.

Siklus I

Merencanakan RPP dan skenario pembelajaran siklus I dengan alokasi waktu 2 x 30 menit (masa pandemi) RPP disusun secara blended yaitu untuk siswa yang melaksanakan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) dan siswa yang melaksanakan pembelajaran secara virtual. Menyiapkan materi *Talking about Future* yang akan disajikan untuk siswa. Menyiapkan contoh *dialog talking about future* yang akan ditunjukkan kepada siswa berikut dengan unsur-unsur yang berkaitan dengan penulisan *dialog*. Menyusun soal-soal evaluasi yang berkaitan dengan materi *talking about future* yang telah disiapkan. Menyiapkan instrumen penilaian.

Pelaksanaan (Acting)

Kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan materi *talking about future* dilakukan terlebih dahulu sehingga siswa mendapatkan gambaran tentang *talking about future*. Guru memberikan stimulus, dengan memberikan beberapa pertanyaan yang terkait dengan *talking about future*. Guru meminta siswa untuk memahami contoh dialog yang terdapat di buku teks Bahasa Inggris Kelas X. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan informasi tentang *social function*, *generic structure* dan *language features* dari cerita pendek tersebut. Secara berkelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 siswa, berdiskusi untuk menemukan informasi secara rinci tentang *social function*, *generic structure* dan *language features* dari dialog. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Kemudian guru meminta siswa untuk mencari contoh dialog terkait dengan *talking about future* dari sumber lain atau dari google, siswa berdiskusi untuk menentukan *social function*, *generic structure* dan *language features* dari dialog tersebut. Hasil diskusi ditulis di kertas manila kemudian diletakkan di atas meja masing-masing. Secara bergantian siswa saling melihat dan mencermati hasil karya temannya. Ketika memperhatikan hasil karya temannya siswa saling berkomentar untuk bertanya dan memberikan masukan, sehingga hasil karya masing-masing siswa menjadi lebih baik. Setelah pelaksanaan *window shopping* selesai, semua siswa kembali duduk dan mencermati kembali masukan dari siswa lain. Perbaikan dilakukan setelah memperoleh temuan atau permasalahan yang dihadapi selama melakukan *window shopping*. Setelah ada titik temu, salah satu siswa melanjutkan menyusun dialog.

Pembelajaran dilakukan sesuai acuan Kurikulum 2013 atau K 13.

Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi (pengamatan) yang harus dilakukan adalah mengamati perilaku siswa dalam pembelajaran menulis dialog pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang, memantau kegiatan pembelajaran dan penilaian keterampilan menulis dialog. Observasi dilakukan oleh teman guru, dengan menggunakan lembar penilaian observasi yang telah disiapkan oleh guru peneliti sebelumnya. Observer mengamati dan mencatat sikap dan tingkah laku siswa selama mengikuti pembelajaran dan penilaian keterampilan menulis dialog dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan. Catatan dari temuan-temuan selama proses pembelajaran dijadikan sebagai acuan untuk lebih meningkatkan pembelajaran dalam menulis dialog pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada siklus berikutnya.

Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi yang harus dilakukan oleh guru peneliti adalah mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mengolah data dari hasil lembar refleksi diri siswa, mencatat kelemahan-kelemahannya untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK tercapai. Guru peneliti juga melakukan diskusi dengan guru observer untuk membicarakan kekurangan-kekurangan, kendala-kendala dalam pembelajaran yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Hasil yang

diperoleh dari pengamatan dan hasil evaluasi pada siklus I, digunakan sebagai dasar apakah sudah memenuhi target atau perlu dilakukan penyempurnaan strategi agar di siklus II diperoleh hasil yang lebih baik.

Siklus II

Kegiatan siklus II dilakukan melalui tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) sebagaimana yang telah dilakukan dalam Siklus I, dan dengan melakukan perbaikan-perbaikan tindakan sesuai hasil refleksi pada pelaksanaan Siklus I.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu Merencanakan RPP dan skenario pembelajaran siklus II dengan alokasi waktu 2 x 30 menit per pertemuan. RPP disusun secara blended yaitu untuk siswa yang melaksanakan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) dan siswa yang melaksanakan pembelajaran secara virtual. Menyiapkan materi *talking about future* yang akan disajikan untuk siswa. Menyiapkan *media aplikasi comic strip* yang akan digunakan siswa untuk membantu menulis *dialog*. Menyusun soal-soal evaluasi yang berkaitan dengan teks yang telah disiapkan. Menyiapkan instrumen penilaian

a. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II banyak mengalami peningkatan. Mengacu pada saran, nasehat dan masukan dari observer tentang hal-hal yang perlu diperbaiki untuk lebih meningkatkan hasil pembelajaran dan proses kegiatan pembelajaran pada keterampilan menulis *dialog* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada siklus II dalam melaksanakan penilaian keterampilan menulis dialog di kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang menggunakan *media aplikasi comic strip*.

Siswa merasa terbantu, lebih senang dan bersemangat dalam menulis dialog *talking about future*. Dengan menggunakan *media aplikasi comic strip*, pada siklus II keterampilan menulis dialog *talking about future* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang meningkat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal belajar guru melakukan pra siklus (pre test) yaitu menulis *dialog* tanpa menggunakan *media aplikasi comic strip*. Pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukan tindakan siklus I. Hasil dari refleksi kondisi awal hasil belajar siswa kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang sebelum dilakukan tindakan pada siklus I didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Tes dalam Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Responden	Persentase %	Keterangan
----	-------	------------------	--------------	------------

1.	86-100	0	0	Amat Baik
2.	76-85	7	21,88	Baik
3.	70-75	10	31,25	Cukup
4.	60-69	13	40,63	Kurang
5.	0-59	2	6,25	Kurang Sekali
Jumlah		32	100	

Dari 32 siswa yang mengikuti tes pra siklus, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai amat baik atau 0%, 7 siswa atau 21,88% mendapatkan nilai baik, 10 siswa atau 31,25% mendapatkan nilai cukup sedangkan 13 siswa atau 40,63% mendapatkan nilai kurang sedangkan 2 siswa atau 6,25% mendapatkan nilai sangat kurang . Pada tabel di atas diketahui bahwa Ketuntasan Belajar Klasikal hanya 53,13% dimana persentase ini masih kurang dari indikator ketuntasan belajar minimal yaitu 70%.

Deskripsi Hasil Siklus I

Dari hasil tes pra siklus yang ditunjukkan oleh tabel di atas bahwa persentase Ketuntasan Belajar Klasikal masih sangat kurang oleh sebab itu peneliti mengambil tindakan pada siklus I yaitu dengan menyampaikan hasil keterampilan menulis *dialog* dengan memberikan informasi tentang kekurangan atau kesalahan dalam menulis *dialog* pada pra siklus. Pada siklus 1 setelah mendapat penjelasan yang lebih detail tentang kekurangan dan kesalahan yang telah dilakukan, dengan diberikan masukan dari guru. Siklus 1 dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan siswa dalam menulis *dialog* setelah mendapatkan teori atau informasi tentang cara menulis *dialog* dengan baik.

Dari siklus I diperoleh hasil seperti terlihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Tes dalam Siklus I

No	Nilai	Jumlah Responden	Persentase %	Keterangan
1.	86-100	0	0	Amat Baik
2.	76-85	9	28,13	Baik
3.	70-75	12	37,50	Cukup
4.	66-69	11	34,36	Kurang
5.	0-65	0	0	Kurang Sekali
Jumlah		32	100	

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam menulis *dialog* mengalami peningkatan. Ada 9 siswa atau 28,13% mendapatkan nilai baik, 12

siswa atau 37,50% mendapatkan nilai cukup sedangkan 11 siswa atau 34,36% mendapatkan nilai kurang. Dari tabel 3 diatas menunjukkan bahwa Ketuntasan Belajar Klasikal mencapai 65,63%. Namun penulis masih berusaha untuk lebih meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis *dialog*. Penulis berkonsultasi dengan para observer dengan cara meminta pendapat dan juga masukan untuk lebih meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis *dialog*. Dengan mempertimbangkan saran, masukan dan motivasi dari para observer, penulis melangkah ke siklus II.

Deskripsi Hasil Siklus II

Skenario pembelajaran siklus II penulis melakukan penilaian keterampilan siswa dalam menulis *dialog* dengan menggunakan *media aplikasi comic strip*. Penggunaan *media aplikasi comic strip* tersebut yaitu dengan menggunakan HP. Media tersebut digunakan bertujuan supaya siswa lebih tertarik, konsentrasi, senang dan bersemangat sehingga memudahkan siswa dalam menyusun dialog

Hasil dari siklus II diperoleh seperti terlihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Tes dalam Siklus II

No	Nilai	Jumlah Responden	Persentase %	Keterangan
1.	86-100	3	9,38	Amat Baik
2.	76-85	13	40,63	Baik
3.	70-75	14	31,25	Cukup
4.	66-69	2	18,75	Kurang
5.	0-65	0	0	Kurang Sekali
Jumlah		32	100	

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam menulis *dialog* dengan melalui *media aplikasi comic strip* mengalami peningkatan drastis. Dari 32 siswa yang diteliti ada 3 siswa atau 9,38% mendapatkan nilai amat baik, 13 siswa atau 40,63% mendapatkan nilai baik sedangkan hanya 14 siswa atau 31,25% mendapatkan nilai cukup dan hanya 2 siswa atau 18,75% mendapatkan nilai kurang. Dari tabel 2 di atas menunjukkan bahwa Ketuntasan Belajar Klasikal mencapai 93,75%.

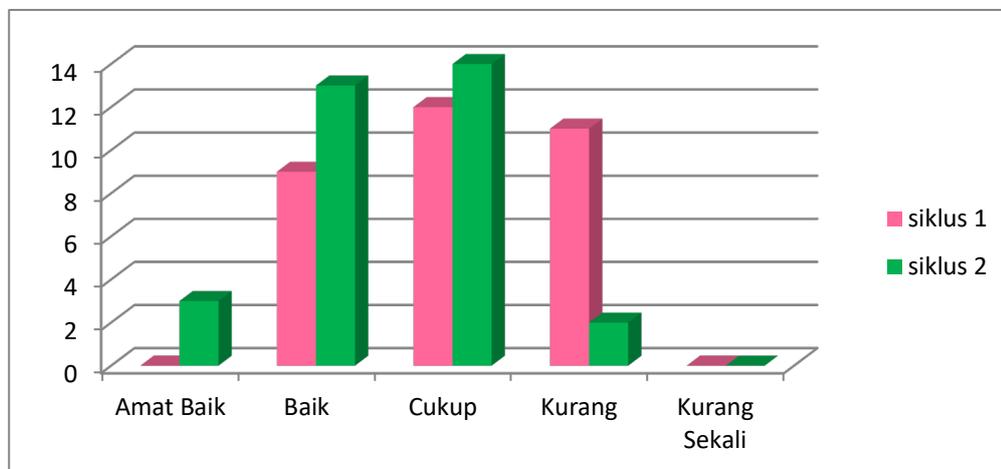
Rekapitulasi perbandingan hasil belajar antar siklus dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 4 Rekapitulasi Perbandingan Antar Siklus

URAIAN	NILAI		
	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II

Rata-rata	72,75	78,06	84.46
Tertinggi	88	95	98
Terendah	55	63	73

Diagram 1. Perbandingan Persentase Keterampilan Siswa Dalam Menulis Dialog Dengan Menggunakan Media Aplikasi Comic Strip



Keterangan :

Siklus I : 0 siswa masuk ke dalam kategori sangat baik, 9 siswa masuk dalam kategori baik, 12 masuk dalam kategori cukup, 11 siswa masuk dalam kategori kurang, 0 masuk dalam kategori kurang sekali

Siklus II : 3 siswa masuk ke dalam kategori sangat baik, 13 siswa masuk dalam kategori baik, 14 masuk dalam kategori cukup, 2 siswa masuk dalam kategori kurang, 0 masuk dalam kategori kurang sekali

Hasil Non Tes

Hasil non tes mencakup hasil yang diperoleh dari observasi berupa angket. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa merasa lebih senang, semangat, tertarik dan termotivasi sehingga menjadikan siswa lebih terampil dalam menulis *dialog* dengan menggunakan *media aplikasi comic strip*. Siswa merasa sangat terbantu dalam menulis *dialog* dengan menggunakan *media aplikasi comic strip*.

Dari angket yang ditujukan pada 32 siswa diperoleh informasi bahwa pada siklus I ada 17 siswa atau 53,13 % siswa tampak antusias dalam menulis *dialog*. Sebanyak 15 siswa atau 46,87 % siswa tampak berkonsentrasi dalam menulis *dialog* menggunakan *media aplikasi comic strip*. Sebanyak 15 siswa atau 46,87 % siswa tampak kreatif dalam menulis *dialog*. Sedangkan sebanyak 20 siswa atau 62,50 % siswa tampak tenang atau tidak gaduh selama pembelajaran.

Dari hasil tersebut kami sajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Aktifitas siswa selama pembelajaran Siklus I

No	Jumlah Responden	Persentase %	Keterangan
1	17	53,13	Antusias
2	15	46,87	Konsentrasi
3	15	46,87	Kreatif
4	20	62,50	Tenang

Pada siklus I berdasarkan tabel 4.5 dapat terbaca bahwa aktifitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan jumlah responden. Ada 17 siswa atau 53,13% tampak antusias dalam menulis *dialog*. Sebanyak 15 siswa atau 46,87% siswa tampak berkonsentrasi. Sebanyak 15 siswa atau 46,87% siswa tampak kreatif. Sedangkan sebanyak 20 siswa atau 62,50% siswa tampak tenang atau tidak gaduh.

Dari hasil tersebut kami sajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Aktifitas siswa selama pembelajaran Siklus II

No	Jumlah Responden	Persentase %	Keterangan
1	27	84,37	Antusias
2	20	62,50	Konsentrasi
3	22	68,75	Kreatif
4	24	75,00	Tenang

Pada siklus II berdasarkan tabel 4.6 dapat terbaca bahwa aktifitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan jumlah responden. Ada 27 siswa atau 84,37% tampak antusias dalam menulis *dialog* dengan menggunakan *media aplikasi comic strip*, sebanyak 20 siswa atau 62,50% siswa tampak berkonsentrasi, sebanyak 22 siswa atau 68,75% siswa tampak kreatif, sedangkan sebanyak 24 siswa atau 75% siswa tampak tenang atau tidak gaduh.

Pembahasan Hasil

Keterampilan siswa dalam menulis dialog tanpa menggunakan media aplikasi comic strip pada siklus I diperoleh hasil secara klasikal sebanyak 9 siswa atau 28,13% menempati kategori baik, sedangkan 12 siswa atau 37,50% menempati kategori cukup. Sehingga siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal ada 21 siswa atau 65,62%. Jika dibandingkan dengan keberhasilan siswa pada pra siklus yaitu hanya ada 7 siswa atau 21,88% siswa menempati kategori baik, sedangkan 10 siswa atau 31,25% menempati kategori cukup. Sehingga siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal hanya ada 17 siswa atau 52,13%.

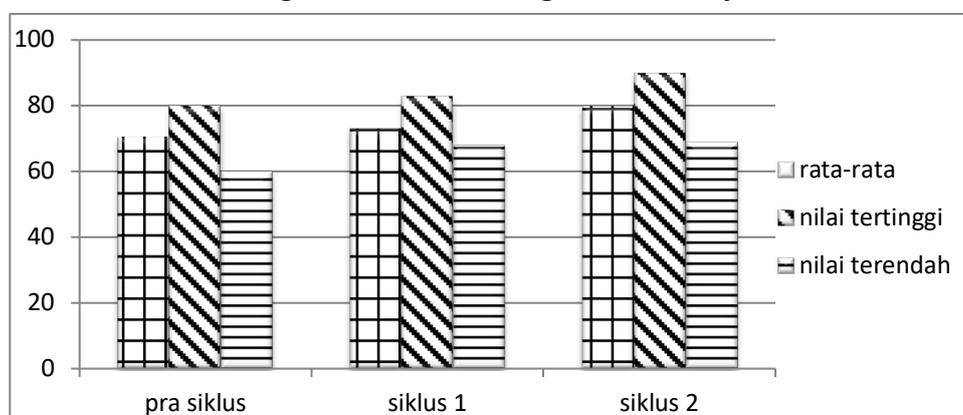
Sedangkan keterampilan siswa dalam menulis dialog dengan menggunakan media aplikasi comic strip pada siklus II diperoleh hasil secara klasikal sebanyak 3 siswa atau 9,38% menempati kategori amat baik, sebanyak 13 siswa atau 40,63% menempati kategori baik, sedangkan sebanyak 14 siswa atau 31,25% menempati kategori cukup. Sehingga siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal sebanyak 30 siswa atau 93,75%. Berdasarkan hasil tersebut diatas dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam menulis dialog dengan menggunakan media aplikasi comic strip mengalami peningkatan drastis.

Berdasarkan hasil pengamatan para observer dan learning log siswa, pada siklus II, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif sejalan dengan kemampuan dan kepribadian guru. Kemampuan guru yang diharapkan dalam menggunakan media aplikasi comic strip untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dialog antara lain dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, memotivasi siswa (kemampuan pedagogis) dan membantu memudahkan siswa dalam memunculkan ide-idenya, sehingga dengan kata lain guru tersebut dianggap mampu dan memiliki wawasan yang luas (kemampuan profesional) dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan kemampuan dan kepribadian guru yang baik akan meningkatkan kualitas, semangat dan motivasi siswa untuk lebih terampil dalam menulis dialog. Sehingga hasil belajar pada siklus II keterampilan siswa dalam menulis dialog dengan menggunakan media aplikasi comic strip meningkat.

Jika dibandingkan dengan hasil tes pada siklus I yang rata-rata 73,03, maka rata-rata nilai hasil tes pada siklus II yang mencapai 79,84 berarti mengalami kenaikan sebesar 6,81 atau 6,81%. Dibandingkan dengan hasil belajar pada pra siklus yang 70,50, maka hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,34%. Dengan demikian keterampilan siswa dalam menulis dialog dengan menggunakan media aplikasi comic strip pada siklus II sebagian besar siswa yaitu 93,75% benar-benar terampil menulis dialog. Perkembangan keterampilan siswa dalam menulis dialog dapat dilihat pada diagram 2 di bawah ini :

Diagram 2. Perkembangan Hasil Belajar



Keterangan

- Pra siklus nilai rata-rata 70,5 ; nilai tertinggi 80 ; dan nilai terendah 60
- Siklus I nilai rata-rata 73,03 ; nilai tertinggi 83 ; dan nilai terendah 68

- Siklus II nilai rata-rata 79,84 ; nilai tertinggi 90 ; dan nilai terendah 69

SIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan Menulis Dialog pada Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Aplikasi Comic Strip di Kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang tahun 2021/2022 Meningkatkan. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat terlihat dari meningkatnya rasa senang, semangat dan motivasi siswa dalam keterampilan menulis dialog dengan menggunakan media aplikasi comic strip. Guru juga bisa tampil lebih percaya diri karena bisa membuat situasi kelas menjadi lebih menyenangkan, bersemangat dan termotivasi. Keterampilan menulis dialog dengan menggunakan media aplikasi comic strip di kelas X-IPS-3 SMA Negeri 7 Semarang dapat meningkatkan prestasi hasil belajar. Keterampilan siswa dalam menulis dialog pada pra siklus rata-ratanya adalah 70,5, sedangkan pada siklus I rata-rata nilai mencapai 73,03 dan pada siklus II rata-rata nilai mencapai 79,84. Peningkatan keterampilan siswa dalam menulis dialog pada siklus I sebesar 2,53% dari rata-rata hasil belajar pada pra siklus dan hasil belajar pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 6.81 % dari rata-rata hasil belajar pada siklus I atau mengalami peningkatan sebesar 9,34 % jika dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar pada pra siklus.

Bagi para guru mata pelajaran Bahasa Inggris, hendaknya perlu menggunakan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai berbagai keterampilan di kelas. Para guru Bahasa Inggris perlu berlatih untuk mulai melaksanakan penelitian tindakan kelas sebagai syarat pengembangan profesi seorang guru sehingga mampu mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina. Tri. 2005. *Psikologi Belajar*. Semarang: CV. IKIP. Semarang Press.
- Arikunto, Suharsini.1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Bahri dan Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dadang Sulaiman, 1988, *Teknologi / Metodologi Pengajaran*, Depdikbud Ditjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK, Jakarta,
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006. Tentang Standart Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gilbert A. Churchil.1991. *Marketing Research Metodological Foundations*. New York: The Dryden Press.
- Hakim, Thursan. 2002. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Penerbit Puspa Swara.

- Harisiati, Titik. 1999. Penelitian Tindakan Sebagai Aplikasi Metode Ilmiah dan Pemecahan Masalah Pembelajaran bahasa Dalam Seminar FPBS IKIP Malang.
- Manser, Martin H. 1991. Oxford Learner's Pocket Dictionary. New York: Oxford University Press.
- Munadi, Yudhi. 2013, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Purwanto, Ngalm. 1984. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Ramadia Putra, Nusa. 2015. *Research & Development*, Jakarta: Rajawali Pers
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006. *Tentang Standart Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Riduan, 2004. *Belajar mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Alfabeta, Bandung
- Rustana, Cecep, 2002, *Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*, Direktorat Pendidikan dasar dan Menengah
- Siregar Eveline dan Hartini. 2014, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Ciawi Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Spencer, D.H. 2005. *Guided Composition Exercises*. Yogyakarta: Kanisius
- Sudaryo, dkk. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang : IKIP Press.
- Sujana, Nana dan Ahmad Rifai. 2009. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo
- Trianto. 2007. *Metode-metode Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Winata Putra, S Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.