

# Peningkatan Hasil Belajar *Writing* Melalui ‘*Mega De Shop*’ Siswa Kelas VII E Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017 / 2018 di Smp Negeri 2 Trenggalek

Dwi Margani Sa’adah  
[sdwimargani@yahoo.co.id](mailto:sdwimargani@yahoo.co.id)  
SMP Negeri 2 Trenggalek

## ABSTRACT

Writing is a type of skill of putting words to be a sentence which then becomes a paragraph which contains the main idea. This class Action Research is aimed at improving students' learning outcomes in the writing of students of class VII E SMP Negeri 2 Trenggalek. From the results of previous writing tests obtained data that only 46% of students who got score above KKM. This is caused by various things, namely; they are less able to explore topics, ideas are less clear, not well ordered sentences and some errors in the use of vocabulary, grammar and spelling. Another problem faced is the low motivation of learners in doing the task of writing. Likewise learning activities also less varied. Knowing that how important this writing skill is, this problem needs to be solved immediately. Mega De Shop is a learning technique that can facilitate learners to be more active in finding vocabulary as a basic writing because Mega De Shop is a technique by using the image media combined with the learning steps of Two Stay Two Stray model which has been modified. So by using this technique can improve student learning outcomes. The issues that are important to know related with this research is we formulated as follows: "How to improve the results of learning writing through" Mega De Shop "in class VII E students of odd semester 2017/2018 school year at SMPN 2 Trenggalek? To solve the existing problem, researchers used "Mega De Shop" in learning. This research is a Classroom Action Research consisting of 4 stages of 2 cycles. From the action done on cycles 1 and 2 obtained good results because there is an increase in the ability of students of SMP Negeri 2 Trenggalek in writing as it is known from the condition before the research that is 14 students or exactly 47%, in cycle 1 then up 20% to 67% ie 20 students. In cycle 2 it rises 24% to 90% or 27 students who reach KKM. Based on the results obtained from analyzing the data sources used, we can conclude that Classroom Action Research through "Mega De Shop" can improve students' ability in writing skill in grade VII E students of SMP Negeri 2 Trenggalek. This can be inferred from the increase in the number of students who achieve the minimum mastery criteria in the class.

**Keywords:** Learning result, Writing, Mega de shop

## PENDAHULUAN

Sesuai dengan Permendikbud no 58 tahun 2014 tentang Kurikulum SMP/MTs dalam Lampiran 1 untuk mata pelajaran bahasa Inggris bahwa kompetensi Inti untuk peserta didik kelas VII adalah peserta didik mampu mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Sedangkan kompetensi yang tercakup dalam dimensi ketrampilan adalah *listening, speaking, reading dan writing*. Jadi *writing* adalah salah satu diantara ketrampilan tersebut. *Writing* dalam hal ini menyusun teks tulis adalah merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Untuk menguasai skill ini idealnya diperlukan penguasaan kosa kata yang memadai,

penguasaan grammar yang cukup dan penguasaan langkah-langkah retorika yang benar sesuai dengan jenis teks serta mempunyai imajinasi yang tinggi.

Kemampuan menulis/*writing* ini adalah ketrampilan yang dirasa sulit bagi peserta didik, karena termasuk ketrampilan yang produktif. Begitu juga bagi peserta didik di SMP Negeri 2 Trenggalek. Karena untuk menguasai ketrampilan ini diperlukan penguasaan kosa kata yang cukup memadai, penguasaan grammar yang baik serta ide atau gagasan yang baik dan jelas.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar di SMP Negeri 2 Trenggalek, ada beberapa kekurangan yang sering peserta didik lakukan dalam menulis yaitu kurang bisa menggali topic, ide atau gagasan kurang jelas, kalimat tidak tersusun dengan baik dan beberapa kesalahan dalam penggunaan kosakata, grammar dan spelling. Problem lain yang dihadapi adalah rendahnya motivasi peserta didik dalam mengerjakan tugas menulis / *writing*.

Kondisi ini menuntut adanya metode pembelajaran yang harus dirancang sedemikian rupa yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik sehingga peserta didik mampu mengerjakan tugas menulis teks dengan baik dan benar sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Dalam penelitian tindakan kelas ini penulis mencoba menggunakan model pembelajaran “*Mega De Shop*” . Model pembelajaran ini menerapkan metode yang kooperatif dan inovatif. Dalam model pembelajaran ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya adalah memunculkan sikap kooperatif pada peserta didik, peserta didik yang lemah bisa terbantu, dominasi guru dalam pembelajaran berkurang, peserta didik termotivasi pada hasil secara teliti karena bekerja dalam kelompok, dan pembelajaran menyenangkan karena ada unsur permainan yaitu dengan adanya peserta didik berkunjung ke kelompok lain untuk mencari/membeli informasi.

Kelebihan penggunaan “*Mega De Shop*” yang lain adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya, membiasakan siswa untuk bersikap terbuka terhadap teman, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat membantu guru dalam pencapaian pembelajaran karena langkah pembelajaran kooperatif mudah diterapkan di sekolah.

Fokus pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar *writing* melalui “*Mega De Shop*” . Model pembelajaran ini dipilih dengan harapan dapat menumbuhkan sikap kooperatif pada peserta didik, peserta didik yang lemah bisa terbantu, dominasi guru dalam pembelajaran berkurang, peserta didik termotivasi pada hasil secara teliti

Penelitian ini dilaksanakan pada di SMPN 2 Trenggalek secara individual, sedangkan rencana program dan langkah pembelajaran di kelas merupakan hasil kolaborasi dengan rekan guru pelajaran bahasa Inggris.

## KAJIAN PUSTAKA

Hasil belajar adalah gabungan dari 2 kata yakni kata hasil dan belajar. Kata hasil menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 343) adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) akibat usaha.

Sedangkan kata belajar menurut Sudjana (2010: 5) adalah:” suatu proses yang ditandai dengan adanya suatu perubahan pada diri seseorang” . Selanjutnya Hilgard dan Bower, dalam buku *Theories of Learning* (1975) seperti dikutip Purwanto (2000:84), mengemukakan bahwa belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah elakukan kegiatan belajar. Sesuatu itu bisa berupa kemampuan kognitif, psikomotor maupun afektif. Derajat kemampuan itu bisa diwujudkan dalam bentuk nilai.

*Writing* merupakan keterampilan yang harus dikuasai dan tidak hanya dipelajari di kelas karena akan dipergunakan pada berbagai bidang kehidupan nantinya. Meskipun demikian, ruang kelas merupakan tempat untuk mempelajari dan mempraktikkan keterampilan *writing* yang tidak hanya diperlukan pada saat belajar di sekolah tetapi juga pada kehidupan di masa depan.

Menurut Hornby (1987: 996) *Writing is the representation of [language](#) in a [textual medium](#) through the use of a set of signs or symbols.* (*Writing* adalah penyajian/penyampaian bahasa dalam sebuah media tertulis melalui penggunaan serangkaian tanda-tanda atau simbol).

*Writing* adalah jenis ketrampilan merangkai kata perkata untuk dijadikan sebuah kalimat yang kemudian menjadi suatu paragraf yang didalamnya mengandung pokok pikiran atau gagasan utama. (Byrne 1993: 1).

*Writing* adalah gambaran dari kata-kata yang dibangun menjadi kalimat, dan kalimat kalimat disusun menjadi paragraf dan akhirnya tercipta sebuah teks. (Eagene Ehrlich and Daniel Murphy 1985 : 39)

Penulis dapat menyimpulkan dari berbagai pendapat di atas bahwa *writing* adalah bagian dari ketrampilan menyampaikan bahasa melalui penggunaan serangkaian tanda dan simbol yang disusun menjadi kata, kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf, paragraf menjadi sebuah teks yang berfungsi memberi informasi.

Menurut Zaini dalam Yusti Arini (2009) model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar. Dengan pemilihan metode, strategi, pendekatan, serta teknik pembelajaran, diharapkan adanya perubahan dari mengingat (*memorizing*) atau menghafal (*rote learning*) ke arah berpikir (*thinking*) dan pemahaman (*understanding*), dari model ceramah ke pendekatan *discovery learning* atau *inquiry learning*, dari belajar individual ke kooperatif, serta dari *subject centered* ke *learner centered* atau terkonstruksinya pengetahuan siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, rendah). Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran .

Berdasarkan Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini, Gambar adalah tiruan gambar atau bentuk yang dicoretkan pada kertas. Media gambar adalah jenis media dari aspek panca indera yaitu media visual (melihat). Dale (dalam Subana, 1998:322) menjabarkan bahwa guru dapat menggunakan gambar untuk memberikan gambaran tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih kongkrit bila diuraikan dengan kata-kata.

Melalui gambar, guru dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistis. Dalam membuat paragraf, siswa bisa menyusun kata-kata dari gambar yang dilihat. Selanjutnya, dalam materi pelajaran berbicara, siswa bisa mengkritik atau memuji gambar yang dijadikan media pembelajaran.

Subana (1998:322) menjelaskan manfaat gambar sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Menimbulkan daya tarik pada diri siswa.
2. Mempermudah pengertian atau pemahaman siswa.

3. Mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak.
4. Memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati.
5. Meningkatkan suatu uraian. Informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.

Macam-macam Metode Pembelajaran Cooperative Learning diantaranya; Jigsaw, Numbered Heads Together (NHT), Pembelajaran kooperatif tipe STAD ( Student Teams Achievement Divisions ), TAI ( Team Assited Individualization atau Team Accelarated Instruction), Group Investigation, CIRC ( Cooperative Integrated Reading and Composition), Two Stay Two Stray, Make a Match, Listening Team, Inside-Outside Circle, The Power of Two, TGT ( Team Game Turnament).

Menurut Elin Rosalin ( 2008:120) *Two Stay –Two Stray* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Dalam Revalina (2014: online) disebutkan bahwa teknik belajar Dua Tinggal Dua Tamu ( *Two Stay Two Stray*) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) . Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

Teknik belajar dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Tray*) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) dan bisa digunakan bersama dengan teknik kepala bernomor. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Teknik ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain (Anita Lie, 2008: 61). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah aktivitas pembelajaran dengan berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain untuk memaksimalkan kondisi belajar guna mencapai tujuan belajar.

Anita Lie ( 2008: 61) menyatakan teknik two stay two stray dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa;
- b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok lain
- c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka

- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Langkah-langkah teknik *Two Stay Two Stray* menurut Sugiyanto dalam Murwaeni (2013: online) adalah sebagai berikut:

- a. siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok berempat
- b. siswa bekerja sama dalam kelompok berempat
- c. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok lain
- d. dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka
- e. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- f. kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah teknik *Two Stay-Two Stray* yaitu

- a. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok berempat.
- b. Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama-sama.
- c. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat.
- d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok lain.
- e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka.
- f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g. Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.
- h. Setiap kelompok melaporkan hasil kerja kelompoknya.

*Mega De Shop* adalah sebuah inovasi pembelajaran yang penulis kembangkan dari model pembelajaran kooperatif. *Mega De Shop* ini terinspirasi dari tehnik pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Namun pada penerapannya ada beberapa langkah-langkah yang dimodifikasi dan digabungkan dengan penggunaan media gambar. Sehingga penulis memberi nama tehnik pembelajaran ini dengan nama *Mega De Shop* sebuah akronim dari Media Gambar Dengan Shopping.

*Mega De Shop* adalah tehnik pembelajaran yang menggunakan media gambar yang dipadu dengan langkah-langkah pembelajaran dari beberapa langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Adapun modifikasi yang dilakukan adalah; kalau pada *Two Stay Two Stray* dari tiap kelompok dua orang yang tinggal di kelompoknya, dua yang lain sebagai tamu berkunjung ke kelompok yang lain. Sedangkan pada *Mega De Shop* hanya satu orang saja yang tinggal di kelompoknya, sedangkan yang lain berkunjung ke kelompok yang lain. Penggunaan kata *Shopping* disini adalah karena ada langkah mencari informasi dari *display* (pajangan) hasil kelompok lain. Langkah ini menyerupai orang yang berbelanja, namun berbelanja yang dimaksud dalam hal ini adalah berbelanja informasi.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Mega De Shop* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok berempat atau berlima tergantung jumlah siswa dikelas.
- b. Guru memberikan gambar pada setiap kelompok untuk diidentifikasi bersama-sama.
- c. Siswa bekerja sama dalam kelompoknya mengisi tabel yang telah disediakan berdasarkan hasil identifikasi gambar.
- d. Setelah selesai, masing masing kelompok memajang gambar di dinding dengan dijaga oleh seorang anggota kelompok tersebut
- e. Anggota yang lain dari masing-masing kelompok bertugas sebagai pembeli yang akan berkunjung ke kelompok-kelompok yang lain untuk mencari/berbelanja informasi
- f. Seorang anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas sebagai penjual yang memberi/menjual informasi ke tamu pengunjung mereka.
- g. Pengunjung mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- h. Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.
- i. Setelah itu setiap kelompok melengkapi paragraf berdasarkan salah satu hasil *shopping* dari satu kelompok yang lain.
- j. Setelah tersusun paragraf masing-masing kelompok mempresentasikan hasil writing didepan kelas
- k. Guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan hasil writing tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *writing* dengan menggunakan model pembelajaran *Mega De Shop* . Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tagart

dalam Riyono ( 2005: 9) Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan alokasi waktu setiap siklus dua kali tatap muka dengan durasi 4 kali 40 menit.

Instrument yang digunakan dalam memperoleh data tersebut adalah data hasil belajar diperoleh dari instrument test ( selama KBM berlangsung) dan data hasil observasi diperoleh dari lembar pengamatan dan angket siswa.

Lembar pengamatan/observasi tersebut digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa dan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran. Lembar pengamatan siswa diisi oleh guru dan kolaborator. Sedang lembar pengamatan guru diisi oleh kolaborator.

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tehnik analisis deskriptif, baik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data tentang hasil belajar siswa dapat diketahui dari nilai siswa dalam test hasil belajar *writing*. Hasil belajar siswa dinyatakan tuntas jika siswa tersebut mendapat nilai hasil belajar  $\geq 75$ . Jika presentasi ketuntasan hasil belajar klasikal  $\geq 75$  % dan nilai rata rata hasil belajar kelas  $\geq 75$  maka siswa dianggap sudah memahami materi pembelajaran *writing*. Adapun kegiatan analisis data hasil test terdiri atas mengolah nilai, menentukan nilai rata rata dan menentukan rata rata ketuntasan belajar klasikal

Nilai *writing* diolah dengan cara memberikan skor dari masing-masing unsur teks . Kemudian menjumlah semua skor yang diperoleh siswa dari unsur-unsur tersebut lalu membagi jumlah skor itu dengan total skor maksimal kemudian dikalikan 100. Adapun rumus untuk menentukan hasil akhir adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum NS}{\sum N max} \times 100$$

Keterangan:

N : nilai akhir siswa

$\sum NS$  : jumlah semua nilai yang diperoleh siswa dari masing-masing unsur.

$\sum N max$ : jumlah nilai maksimal dari semua unsur.

Sedangkan nilai rata-rata ditentukan dengan cara menjumlah semua nilai perolehan seluruh siswa kemudian membaginya dengan jumlah siswa. Adapun rumus untuk menentukan nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$RN = \frac{\sum N}{\dots}$$



$$\sum S$$

Keterangan:

RN : Nilai rata-rata

$\sum N$ : Jumlah nilai seluruh siswa

$\sum S$ : Jumlah seluruh siswa

Presentasi ketuntasan dianalisa dengan cara membagi jumlah siswa yang telah tuntas dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikalikan 100 persen:

$$PK = \frac{\sum K}{\sum S} \times 100\%$$

Keterangan:

PK : Presentasi ketuntasan

$\sum K$  : Jumlah siswa yang tuntas

$\sum S$  : Jumlah seluruh siswa

100% : Standar presentasi ideal

Data yang diperoleh dari tes kemudian dipaparkan secara deskriptif untuk menggambarkan kondisi siswa berkenaan dengan kegiatan

## PEMBAHASAN

### SIKLUS 1

#### Perencanaan

Setelah mengidentifikasi masalah yang ada pada kelas yang jadi obyek penelitian dan mencari tahu penyebabnya seperti yang telah disampaikan pada latar belakang penelitian ini, penulis merancang media pembelajaran yang memungkinkan dapat mengatasi penyebab permasalahan-permasalahan yang timbul.

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa:

1. Silabus pembelajaran tentang menyusun teks lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan nama binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran.
3. Lembar observasi guru.

Selanjutnya peneliti menghubungi guru lain yang bertindak sebagai observer pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini.

### **Pelaksanaan**

Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 ( 2 x 40 menit ) dilakukan pada hari selasa, 7 November 2018. Pertemuan 2 ( 2 x 40 menit ) pada hari kamis, 9 Nopember di kelas 7E SMPN 2 Trenggalek. Langkah langkah pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan tehnik *Mega De Shop* adalah sebagai berikut; guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. Kemudian peserta didik mengamati video tentang binatang. Peserta didik mengikuti interaksi menyebutkan dan menanyakan nama dan jumlah binatang. Peserta didik menirukan contoh-contoh kalimat yang menyebutkan dan menanyakan nama dan jumlah binatang. Dengan bimbingan dan arahan guru, peserta didik mengidentifikasi ciri-ciri kalimat yang menyebutkan dan menanyakan nama dan jumlah binatang. Peserta didik menyebutkan nama dan jumlah binatang dengan menempelkan word cards di papan lalu peserta didik melengkapi tabel tentang jamak dan tunggal sesuai informasi yang ada di papan.

Langkah berikutnya setiap kelompok menerima gambar yang berbeda dari guru. Peserta didik menuliskan nama binatang dan jumlahnya sesuai dengan gambar yg diterima. Peserta didik memasang hasil kerja di dinding salah satu anggota kelompok berperan sebagai penjaga (penjual informasi). Anggota yang lain mendatangi kelompok yang lain untuk mendapatkan informasi tentang binatang yang ada di gambar (shopping informasi). Peserta didik mendiskusikan hasil tanya jawab dan menyimpulkannya dengan melengkapi dialog yang diberikan dalam kelompoknya. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kelompok. Guru dan peserta didik mendiskusikannya

Pertemuan kedua diawali dengan peserta didik diminta untuk mengamati lingkungan sekitar sekolah/kelasnya. Lalu Peserta didik mengidentifikasi nama dan jumlah binatang yang ada disekitar. Peserta didik mencatat nama dan jumlah binatang dilanjutkan dengan mendiskusikan hasil pengamatan. Peserta didik mempertanyakan nama dan jumlah binatang yang ada dalam bahasa Inggris dan Indonesia.

Kemudian peserta didik berlatih menuliskan dialog asking giving information tentang nama dan jumlah binatang. Satu anggota kelompok menulis dialog asking giving information tentang nama binatang dan jumlahnya. Peserta didik berikutnya melanjutkan menulis dialog berikutnya, Begitu seterusnya hingga peserta didik ke empat. Hasil kelompok dipasang di papan. Masing-masing kelompok melihat dan mengoreksi hasil kelompok yang lain lalu mendiskusikannya.

Pada akhir KBM peneliti memberi tugas pada peserta didik untuk menulis dialog asking giving information tentang nama dan jumlah binatang berdasarkan gambar berbeda yang diberikan sebagai evaluasi hasil belajar.

Pada siklus ini diketahui hasil tes peserta didik dalam *writing*, yaitu ada 20 peserta didik atau 67 % yang memperoleh nilai sama dan diatas KKM. Kalau dilihat dari kondisi sebelum penelitian, peserta didik yang tuntas sejumlah 14 peserta didik atau tepatnya 47%, sedangkan siklus 1 sejumlah 20 peserta didik atau 67%. Jadi ada kenaikan sebesar 20%. Namun jumlah ini belum memenuhi ketercapaian indikator pada penelitian ini yaitu lebih dari 22 peserta didik yang tuntas.

### **Pengamatan**

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran, juga mengamati langkah-langkah yang dilaksanakan penulis berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Pengamatan ini didasarkan pada point-point yang ada pada lembar observasi guru.

Penilaian juga dilaksanakan pada tes hasil belajar peserta didik di tahap akhir pembelajaran sebagai salah satu instrumen penelitian untuk mengamati tingkat kemampuan peserta didik.

### **Refleksi**

Setelah pelaksanaan dan pengamatan dilakukan, berikutnya peneliti bersama dengan observer mengadakan refleksi dari hasil pengamatan dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi peserta didik dan guru, lembar angket peserta didik serta lembar tes hasil belajar peserta didik. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui kendala yang mungkin timbul pada saat pelaksanaan penelitian maupun kekurangan-kekurangan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran melalui *Mega De Shop*.

Beberapa peristiwa atau kejadian maupun kekurangan yang ditemukan oleh observer diantaranya adalah:

- a. Ada satu tahap pembelajaran yang kurang maksimal dan perlu ditambahkan yaitu drill kosa kata/frase sebagai pembekalan untuk melakukan dialog untuk meminta dan memberi informasi antar teman.
- b. Pemberian materi tentang jamak dan tunggal perlu lebih banyak
- c. Pada saat shopping informasi beberapa siswa (*buyer*) kurang berinteraksi dengan kelompok lain karena siswa dapat melihat langsung gambar yang ditempel di dinding dan mengisi tabel tanpa berkomunikasi dengan siswa penunggu (*seller*).

- d. Perlu pembatasan waktu untuk kegiatan observasi di luar kelasnya, agar semua tahap kegiatan terlampaui dengan baik.

## **SIKLUS 2**

Siklus 2 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 ( 2 x 40 menit ) dilakukan pada hari selasa, 21 November 2018 pada jam pelajaran ke 3 dan 4. Dan pertemuan 2 ( 2 x 40 menit ) pada hari kamis, 23 November 2018 pada jam pelajaran pertama dan kedua di kelas 7 E SMPN 2 Trenggalek

### **Perencanaan.**

Setelah mengadakan refleksi dan menemukan beberapa alternatif pemecahan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul, selanjutnya peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik dan lembar angket peserta didik serta lembar test hasil belajar tertulis untuk peserta didik sesuai dengan RPP siklus 2.

### **Pelaksanaan**

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran sama dengan pada kegiatan siklus 1, namun ada beberapa perbedaan diantaranya yaitu materi yang dipelajari pada siklus satu adalah tentang binatang, sedangkan pada siklus 2 adalah tentang benda benda yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Sebelum melaksanakan shopping peserta didik di drill juga tentang ungkapan untuk menanyakan jumlah, nama benda dan menyebutkan/menjawab pertanyaan tentang nama dan jumlah benda benda yang ada di lingkungan sekitar, serta materi tentang adverb of place sebagai bekal untuk melaksanakan transaksi informasi. Pada langkah display gambar masing-masing kelompok di dinding juga diubah hanya didisplay di meja masing-masing kelompok.

### **Pengamatan**

Pada tahap ini observer melakukan kegiatan yang sama dengan siklus 1 yaitu mengamati runtutan kegiatan pembelajaran, mengamati kegiatan peserta didik dan atau mencatat aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran. Pengamatan ini didasarkan pada point-point yang ada pada lembar observasi peserta didik dan lembar observasi guru yang telah disiapkan.

### **Refleksi**

Dalam siklus 2 ini

- a. Tahap pembelajaran yang kurang maksimal pada siklus 1 sudah dilaksanakan lebih optimal yaitu drill kosa kata/frase sebagai pembekalan untuk melakukan dialog untuk meminta dan memberi informasi antar teman.
- b. Pemberian materi tentang jamak dan tunggal sudah lebih banyak
- c. Penambahan materi tentang adverb of place yang berkaitan dengan keberadaan benda benda di lingkungan sekitar
- d. Pada saat shopping informasi yang sebelumnya beberapa siswa (*buyer*) kurang berinteraksi dengan kelompok lain karena siswa dapat melihat langsung gambar yang ditempel di dinding dan mengisi tabel tanpa berkomunikasi dengan siswa penunggu (*seller*), pada siklus ini diubah dengan meletakkan object di meja saja. Sehingga siswa semua berinteraksi dengan kelompok lain melalui komunikasi dengan siswa penunggu (*seller*),
- e. Pembatasan waktu untuk kegiatan observasi di luar kelasnya, agar semua tahap kegiatan terlampaui dengan baik.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 dapat dinyatakan sebagai berikut. Pada siklus 1 ini diketahui hasil tes peserta didik dalam test *writing*, yaitu ada 10 peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM, sejumlah 20 peserta didik memperoleh diatas KKM Kalau diprosentase ada 33% yang belum mencapai KKM dan ada 67% peserta didik yang memenuhi KKM. Jikalau dilihat dari kondisi sebelum penelitian, peserta didik yang belum mencapai KKM sejumlah 16 peserta , yang tuntas sejumlah 14 peserta didik atau tepatnya 47%. Jadi ada kenaikan sebesar 20%. Namun jumlah ini belum memenuhi ketercapaian indikator pada penelitian ini yaitu 75 % dari peserta didik yang tuntas. Masih perlu peningkatan hasil belajar yang lebih baik lagi. Rata rata nilai yang diperoleh pun masih 69,33. Hal tersebut dapat jelas kita lihat dari tabel pencapaian hasil belajar peserta didik berikut ini:

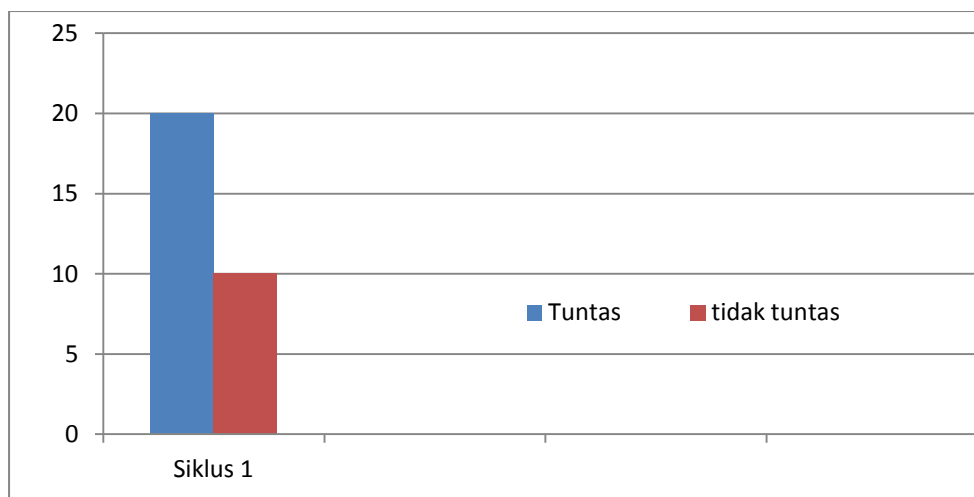
Tabel 1.1

Prosentase Hasil Tes Uji Kemampuan Menulis Siswa Siklus 1

No.	Nilai	Frek.	%	F xN	Keterangan	Jml.	
		(F)					
1	50	2	6,67	100	Tidak Tuntas	10	33%

2	55	1	3,33	55	Tidak Tuntas		
3	60	7	23,33	420	Tidak Tuntas		
4	65	1	3,33	65	Tuntas	20	67%
5	70	3	10,00	210	Tuntas		
6	75	13	43,33	975	Tuntas		
7	80	1	3,33	80	Tuntas		
8	85	1	3,33	85	Tuntas		
9	90	1	3,33	90	Tuntas		
<b>Jumlah</b>		30	100	2080	Tuntas		
<b>Nilai rata-rata kelas</b>				<b>69,33</b>			

Apabila dikonversikan dalam bentuk grafik, siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas akan menunjukkan hasil sebagaimana grafik siklus 1 berikut ini.



**Gambar 1. Grafik ketuntasan siswa siklus 1**

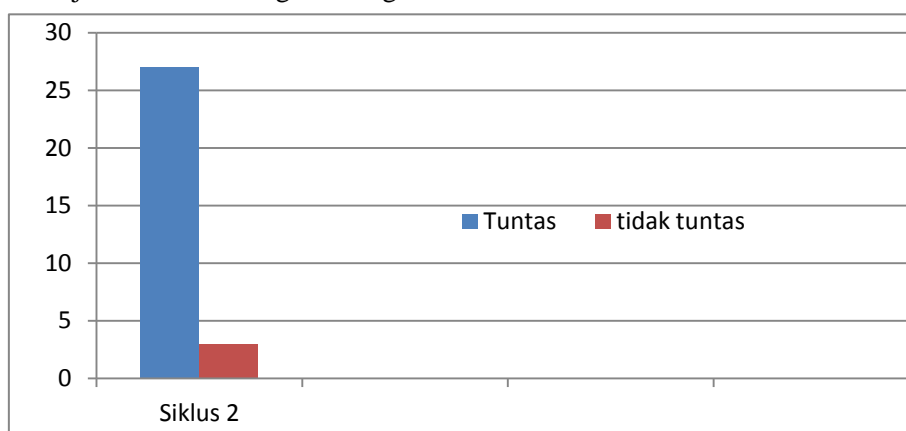
Kemudian setelah ada evaluasi dan perbaikan pada tindakan yang dilakukan pada siklus 2 diperoleh hasil yang baik. Pada siklus 2 ini ada peningkatan kemampuan atau prestasi peserta didik kelas VII E SMP Negeri 2 Trenggalek dalam *writing*. Sebagaimana diketahui dari kondisi sebelumnya di siklus 1 diperoleh data bahwa sejumlah 10 peserta didik belum mencapai KKM, dan ada sejumlah 20 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM atau jika diprosentasekan 33% tidak mencapai KKM dan 67% yang mencapai KKM. Pada siklus 2 ini yang tidak mencapai KKM turun 7 orang tinggal 3 peserta didik atau 10% dan yang mencapai KKM naik 7 orang menjadi 27 peserta didik atau 90%.

Rata rata nilai yang diperoleh 75,33. Hal tersebut dapat jelas kita lihat dari tabel pencapaian hasil belajar peserta didik pada tabel 1.2 berikut ini:

Tabel 1.2  
 Prosentase Hasil Tes Uji Kemampuan Menulis Siswa Siklus 2

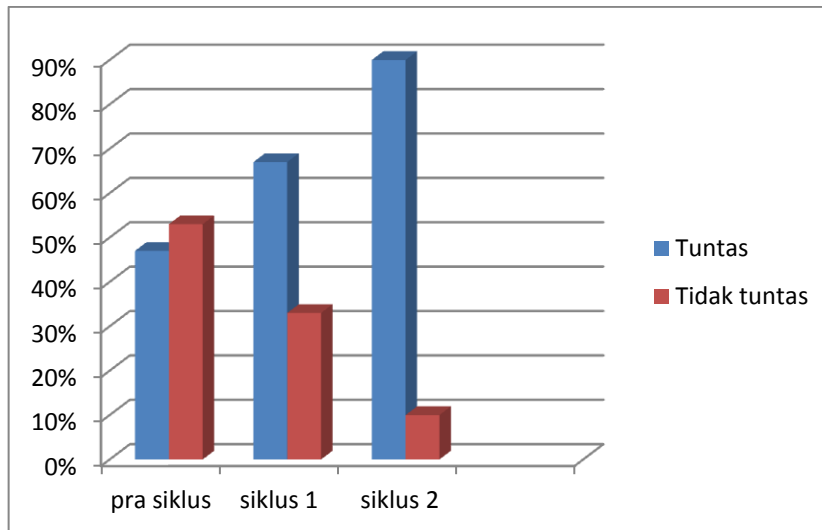
No.	Nilai	Frek. (F)	%	F xN	Keterangan	Jml.	
1	60	3	10,00	180	Tidak Tuntas	3	10%
2	70	7	23,33	490	Tuntas	27	90%
3	75	9	30,00	675	Tuntas		
4	80	7	23,33	560	Tuntas		
5	85	2	6,67	170	Tuntas		
6	90	1	3,33	90	Tuntas		
7	95	1	3,33	95	Tuntas		
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>	<b>2260</b>			
<b>Nilai rata-rata kelas</b>				<b>75,33</b>			

Apabila dikonversikan dalam bentuk grafik siswa yang tuntas dan belum tuntas akan menunjukkan hasil sebagaimana grafik siklus 2 berikut:



**Gambar 2. Grafik ketuntasan siswa siklus 2**

Perbandingan Peningkatan Prestasi Belajar dari Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 dapat kita lihat pada grafik berikut



**Gambar 3. Grafik perbandingan ketuntasan siswa pra siklus, siklus 1 dan 2**

Berdasarkan data data diatas maka dapat kita peroleh penjelasan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah mencapai indikator penelitian. Artinya penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan hasil belajar *writing* melalui ‘*mega de shop*’ siswa kelas VII E semester ganjil tahun pelajaran 2017 / 2018 di SMP Negeri 2 Trenggalek telah berhasil

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas diatas ditemukan data bahwa pada pra siklus yaitu sejumlah 14 siswa atau tepatnya 47% , pada siklus 1 kemudian naik 20% menjadi 67% yaitu 20 siswa dengan nilai rata rata hasil belajar 69,33. Pada siklus 2 naik 23% menjadi 90% atau 27 siswa yang mencapai KKM dengan rata rata hasil belajar 75,33. Dengan demikian prosentase ketuntasan klasikal dan nilai rata rata yang diperoleh sudah mencapai target penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, kami dapat menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan “*mega de shop*” dapat meningkatkan prestasi siswa dalam *writing*. Hal ini dapat disimpulkan dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum penelitian, siklus 1 dan siklus 2 .



## SARAN

Berdasarkan simpulan yang dapat ditarik dari hasil pembahasan, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti: agar selalu kritis terhadap permasalahan yang muncul dan berusaha mencari cara yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut.
2. Bagi guru/peneliti yang lain:
  - Untuk dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut dalam kaitannya dengan *writing*
  - Untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan “*mega de shop*” ini dikelasnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Byrne, Donn. 1993. *Teaching Writing Skill*. Longman Sinagapore. Singapore Publisher Ptd.Ltd.
- Heaton, J.B. 1989. *Writing English Language Test*. New York: Longman Inc.
- Johnson, D.W. & Johnson, R.T., 1991, *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (3rd edition), Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall
- Ehrlich, Eugene. Daniel Murphy. 1971. *Basic Grammar For Writing*. Amazon. Mc.Graw – Hill.
- Kemmis, S. Dan R. Mc. Taggart (Editor). 1988. *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru AG Sindo
- Ngalim Purwanto. 2002. *Prinsip Prinsip Dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Lie, Anita. 2008. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo. Jakarta.
- Riyono,Sugeng. 2005. *Panduan Praktis profesi Guru*. Trenggalek: Sumber Karya
- Revalina Nitra. 2014. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)* <http://selalusembilan.blogspot.com/2014/02/cooperative-learning-tipe-two-stay-two.html> diakses pada tanggal 28 Oktober 2014 pukul 22.00 WIB
- Rosalin, E.(2008). *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Karsa Mandiri Persada
- Subana, M dan Sunarti, 1998. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Yusti Arini. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif dan Aplikasinya sebagai upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran* (on line). [Yusti-arini.blogspot.com/2009/09/model pembelajaran kooperatif](http://Yusti-arini.blogspot.com/2009/09/model-pembelajaran-kooperatif). Diakses Tanggal 12 November 2014. Pukul 20.00 WIB.