

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA PEMBUATAN STRIP KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BAHASA INGGRIS

Kadek Ratnawati

SMA Negeri 2 Kuta, Badung, Indonesia; kadekratnawati1303@gmail.com

Abstrak. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui penerapan model PJBL pada pembuatan strip komik. Penelitian dilaksanakan di kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dengan melibatkan 36 orang siswa. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan materi *Expressions*. Data penilaian menulis siswa dikumpulkan dari rubrik penilaian menulis sedangkan tanggapan siswa terhadap penerapan model PJBL pada strip komik dikumpulkan dengan angket. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini dikatakan berhasil jika diperoleh skor rata-rata menulis siswa minimal berada pada kategori baik, dan nilai rata-rata tanggapan siswa terhadap penerapan model PJBL pada proyek strip komik minimal berada pada kategori positif. Hasil penelitian menunjukkan (1) skor rata-rata menulis siswa pada siklus I sebesar 77,36 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II diperoleh skor rata-rata menulis siswa sebesar 80,56 dengan kategori baik, (2) nilai rata-rata tanggapan siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta terhadap penerapan model PJBL proyek strip komik sebesar 43,78 dengan kategori positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PJBL pada proyek strip komik dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam pelajaran bahasa Inggris kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci: pembelajaran berbasis proyek, proyek strip komik, kemampuan menulis

Abstract. This class action research aims to improve students' writing skills through the application of PJBL model in comic strips project. The study was conducted in class X social 2 of SMA Negeri 2 Kuta in the second semester of the academic year 2019/2020 involving 36 students. This class action research consisted of 2 cycles with *Expressions* material. Student writing assessment data was collected from the writing assessment rubric while students' responses to the application of the PJBL model in the comic strips project were collected by questionnaire. The collected data was analyzed descriptively. This research is said to be successful if the student's average writing score is at least in good category, and the average value of student responses is in the positive category. The results showed (1) the average writing score of students in the first cycle was 77.36 with good category, whereas in the second cycle was 80.56 with good category, (2) the average value of responses Class X IPS 2 students of SMA Negeri 2 Kuta on the application of PJBL model in comic strips project amounted to 43.78 with positive category. These results indicate that the application of the PJBL model in comic strips project can improve students' English writing skills in class X social 2 SMA Negeri 2 Kuta in the academic year 2019/2020.

Keywords: project based learning, comic strips project, writing skill

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Bahasa berarti komunikasi, dan tanpa bahasa seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Pada jaman globalisasi seperti sekarang ini bahasa Inggris seakan sudah menjadi kemampuan wajib yang harus dimiliki oleh pelajar, mahasiswa ataupun para professional. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang artinya dalam berkomunikasi didunia Internasional kita harus menggunakan bahasa Inggris. Sri Handayani (2016) memaparkan bahwa salah satu hal yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan menghadapi *ASEAN Community* adalah penguasaan bahasa Inggris. Tidak menguasai bahasa Inggris berarti tidak dapat berkomunikasi dengan dunia internasional, oleh karena itu penguasaan bahasa Inggris pada level kelas menengah atas sangat ditekankan, diharapkan dengan penguasaan bahasa Inggris yang baik tersebut, mereka dapat menjadi individu-individu yang siap berperan aktif dalam persaingan global.

Syahputra (2014) dalam penelitiannya menyampaikan Kurikulum 2006 menghendaki pembelajaran berorientasi pada pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Orientasi pembelajaran pada keempat keterampilan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Penerapan dari keempat keterampilan bahasa tersebut pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta masih menemui kendala khususnya dalam pembelajaran keterampilan *Writing* (menulis) dan ternyata dalam proses pembelajaran kurang berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini terlihat pada siswa khususnya pada kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta masih lemah dalam menulis menggunakan bahasa Inggris. Kebanyakan dari mereka masih ragu dalam menuangkan ide yang mereka miliki kedalam bahasa Inggris. Keraguan tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman dalam menyusun kalimat sederhana dengan pola kalimat yang benar kedalam bahasa Inggris sehingga tak satupun gagasan bisa diekspresikan.

Terkait dengan permasalahan di atas, maka penulis mengadakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis bahasa Inggris dimana diperlukan adanya alternatif tindakan, yang dapat dilakukan adalah menerapkan strategi pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran yang dapat menumbuhkan kegairahan belajar siswa, meningkatkan sikap ilmiah, motivasi belajar, kerjasama, saling belajar, keakraban, saling menghargai dan partisipasi siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Sanjaya (2016) dalam bukunya bahwa PTK dilaksanakan dengan menerapkan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas proses pembelajaran.

Penulis menemukan sebuah strategi yang menarik guna meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris yakni dengan mengkolaborasikan

model pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan *Comic strips*. Megawati & Anugerahwati (2012) menyatakan bahwa komik strip diusulkan dalam pengajaran menulis tidak hanya karena bentuknya yang menarik, tetapi juga karena fitur menonjol mereka sebagai media untuk menyajikan konten, organisasi dan aspek tata bahasa. Hal tersebut didukung oleh Aliyah (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Komik membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam proses pembelajaran. Mereka termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan baik karena komik dapat menciptakan situasi baru dan menyenangkan.

Dalam kesempatan ini penulis mengkolaborasikan strategi ini dengan model pembelajaran *project based learning* yang merupakan model pembelajaran yang mengacu pada filosofis konstruktivisme, yaitu pengetahuan merupakan hasil konstruksi kognitif melalui suatu aktivitas siswa yang meliputi keterampilan maupun sikap ilmiah siswa, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan bermakna melalui pengalaman yang nyata. *Project based learning* memuat tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri (Siwa *et al.*, 2013). *Project based learning* adalah model pembelajaran otentik atau strategi di mana siswa merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek yang memiliki aplikasi dunia nyata di luar kelas (Baş, 2011).

Beberapa penulisan telah membuktikan bahwa model project-based learning dapat meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini didukung oleh penulisan Bas (2011) yang berjudul *Investigating the effects of project-based learning on students' academic achievement and attitudes towards English lesson*. Hasil penulisan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi akademik mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris, peningkatan aktifitas dan keyakinan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Penulisan Farid dan Pramukantoro (2013) juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan project based learning lebih baik dari kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin menyajikan pembelajaran *Project Based Learning* pada pembuatan *comic strips* untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris.

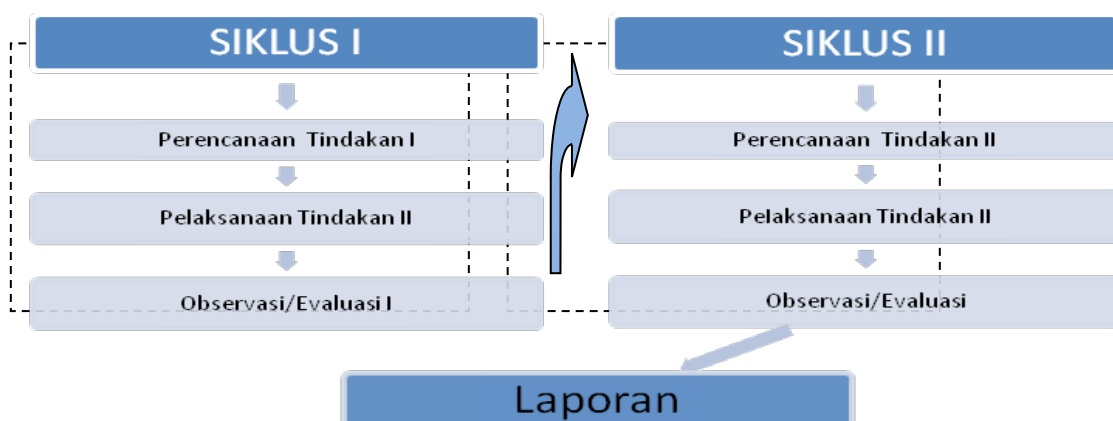
METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang secara umum bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *writing* siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta, dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang, terdiri dari 19 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan pada tahun ajaran 2019/2020. Alasan dilakukan penelitian di ke-

las ini karena saat melakukan observasi teridentifikasi masalah, yakni kemampuan siswa dalam menulis bahasa Inggris masih tergolong lemah.

Objek penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut; 1) Model *project-based learning* pada pembuatan *comic strip* yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri melalui perencanaan, pelaksanaan, evaluasi sebuah *comic strips project* yang dapat dilakukan diluar kelas dengan lebih menyenangkan; 2) Writing yaitu skor yang diperoleh siswa setelah membuat *comic strips project* dengan menggunakan rubric penilaian writing yang telah ditentukan terlebih dahulu; 3) Tanggapan siswa merupakan skor yang diperoleh siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta tahun ajaran 2019/2020 berdasarkan angket tanggapan terhadap penerapan model *project based learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan skala Likert.

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan dirancang dalam dua siklus. Namun, apabila pada kedua siklus tersebut belum tercapai hasil sesuai dengan standar yang ditetapkan, maka penelitian ini akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Prosedur penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan Kelas Prediksi Dua Siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengadakan refleksi awal untuk mengidentifikasi permasalahan serta keluhan yang dialami oleh siswa di SMA Negeri 2 Kuta tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan terungkap beberapa permasalahan sebagai berikut, yaitu: 1) pembelajaran bahasa Inggris masih berpusat pada guru (teacher centered), 2) keterampilan siswa dalam *writing* masih tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan yang terungkap, peneliti mencoba mengemukakan solusi yaitu menerapkan model *project-based learning* pada pembuatan *comic strip* dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga tercipta pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered). Hal tersebut dilakukan karena siswa sendirilah yang akan terlibat langsung dalam proses

pembelajaran, dan juga untuk meningkatkan kemampuan *writing* siswa melalui comic strips project yang dikerjakan dengan teman di setiap kelompok.

Sebagai tindak lanjut dari solusi yang peneliti kemukakan, maka peneliti menerapkan model *project-based learning* pada pembuatan *comic strip* ini melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas X IPS 2 dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, seperti pada Gambar 1 di atas.

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan tindakan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan sebagai berikut. 1) Tahap perencanaan tindakan I yakni; Menganalisis silabus tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dipelajari siswa pada pelaksanaan tindakan; Menjabarkan materi pembelajaran menjadi sub-sub materi sesuai dengan pedoman Kurikulum serta menetapkan materi pembelajaran; Merumuskan indikator hasil belajar, sebagai pembatasan tentang apa yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran; Menyusun RPP untuk pokok bahasan yang nantinya akan dipilih serta perangkat pembelajaran seperti LKS, kuis, tes akhir siklus, dan rubrik penilaian; Merancang media pembelajaran seperti teks percakapan dan lain sebagainya; Merancang kuesioner dan rubrik penilaian *writing* siswa dan menyiapkan pembahasan semua tes yang akan digunakan dalam penilaian; Melakukan orientasi awal dan pengenalan terhadap rencana penerapan model *project-based learning* pada pembuatan *comic strip*. 2) Tahap pelaksanaan tindakan I yaitu mempersiapkan sarana dan prasarana penunjang yang diperlukan selama proses pembelajaran, seperti mengecek alat/speaker yang digunakan dalam pembelajaran; melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan model *project-based learning* pada pembuatan *comic strips*. 3) Tahap Observasi I yaitu proses tindakan yang mencakup kesesuaian tindakan dengan perencanaan, mengobservasi aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas; mengevaluasi hasil pembelajaran pada siklus I berdasarkan hasil tes *writing* pada akhir siklus, untuk dilakukan tindak lanjut berupa penskoran dan balikan kepada siswa; mengevaluasi tanggapan siswa pada siklus I; mengevaluasi proses penerapan model *project based learning*, meliputi kendala-kendala yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan I. 4) Tahap Refleksi I dimana pada tahap refleksi dilakukan pada setiap akhir pembelajaran dan akhir siklus. Tahap refleksi I meliputi kegiatan menganalisa skor kemampuan *writing*, merangkum kendala-kendala yang ditemui selama tindakan, memikirkan peluang, dan rencana yang dilakukan untuk perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya.

Tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi dan refleksi pada siklus II sama seperti siklus I, hanya saja pada siklus II ada perbaikan perencanaan dan pelaksanaan tindakan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I. Siswa juga diberikan angket tanggapan siswa terhadap penerapan model *project based learning* pada akhir siklus II. Hasil

refleksi pada siklus II digunakan sebagai dasar untuk menyusun rekomendasi penelitian tindakan kelas ini, bagaimana kebaikannya, kekurangannya, maupun peluang untuk penerapannya. Teknik pengumpulan data dan instrumen adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Jenis Data	Sumber Data	Instrumen Penelitian	Waktu
Writing dalam comic strip project	Project Siswa	<i>Writing dalam comic strip</i> dengan menggunakan rubrik penilaian <i>writing</i>	setiap akhir siklus
Tanggapan siswa	siswa	Angket respon siswa	Setiap akhir siklus

Penjelasan dari masing-masing jenis data yang dikumpulkan beserta instrumen, teknik pengumpulan data dan sumber data yang digunakan adalah sebagai berikut. Data kemampuan *Writing* siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes menulis percakapan yang ada pada *comic strips project* yang dibuat pada setiap akhir siklus.. Format penilaian untuk tes *writing* ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Writing dalam Comic strip project.

CATEGORY	4	3	2	1
Format	<i>Complies with all the requirements for a comic strip. Has identification and description.</i>	<i>Complies with all the requirements for a comic strip. Has identification and description.</i>	<i>Complies with several of the requirements for a comic strip. Has identification and description.</i>	<i>Complies with less than 75% of the requirements for a comic strip.</i>
Ideas	<i>Ideas were expressed in a clear and correct organized. It was easy to understand the writer's ideas and main points.</i>	<i>Ideas were expressed in a pretty clear manner, but the organization could have been better.</i>	<i>Ideas were some what organized, but were not very clear. It took more than one reading to figure out what the teks was about.</i>	<i>The descriptive texts seemed to be a collection of unrelated sentences. It was very difficult to figure out what the comic strip was about.</i>

Details	<i>Several specific details support the points of the writer that demonstrate and further understanding of the comic strip's topic.</i>	<i>Specific details support the points of the writer and demonstrate understanding of the comic strip's topic.</i>	<i>Details support the points of the writer but do not always help make the meaning clear to the reader.</i>	<i>Few details with an unclear tie to the topic.</i>
Sentences	<i>All sentences are complete, well-constructed (no fragments, run-ons) and of varied structure.</i>	<i>All sentences are complete and well-constructed (no fragments, no run-ons).</i>	<i>Most sentences are complete and well-constructed.</i>	<i>Many sentence fragments or run-on sentences.</i>
Spelling, Capitalization and Punctuation	<i>Writer makes no errors in spelling, capitalization, and punctuation.</i>	<i>Writer makes 1-2 errors in spelling, capitalization, and punctuation.</i>	<i>Writer makes 3-4 errors in spelling, capitalization, and punctuation.</i>	<i>Writer makes more than 4 errors in spelling, capitalization, and punctuation.</i>

Data Writing siswa dikumpulkan melalui pemberian tes writing dalam bentuk penyusunan percakapan pada *comic strip project*. Pemberian skor untuk tiap item kalimat didasarkan pada Tabel 2. Skor yang telah diperoleh dikonversi dalam skala 100.

$$X = \frac{\text{skoryangdiperolehsiswa}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Keterangan: X = nilai yang diperoleh siswa

Nilai rata-rata (\bar{X}) kemampuan *Writing* siswa dianalisis dengan persamaan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: $\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa; N = Jumlah siswa

Ketuntasan kemampuan *Writing* siswa dapat ditentukan dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan Ketuntasan Klasikal (KK) yang digunakan di SMA Negeri 2 Kuta.

Ketuntasan Klasikal (KK) ditentukan melalui perumusan berikut.

$$KK = \frac{\text{Banyaksiswayangtuntas}}{\text{Banyaksiswayangikuttes}} \times 100\%$$

Kriteri penggolongan kemampuan *writing* siswa ditetapkan berdasarkan 5 jenjang katagori, yaitu:

Tabel 3. Kriteria penggolongan kemampuan writing dan project

Nilai Siswa	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat Kurang

Kriteria penilaian project siswa ditampilkan pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Rubrik penilaian *project* siswa

Skor	Kriteria
4	Lengkap, referensi, ilmiah, bermanfaat untuk tugas belajar berikutnya
3	Lengkap, referensi ilmiah, kurang/tidak bermanfaat untuk tugas belajar berikutnya
2	Lengkap, referensi, kurang/tidak ilmiah
1	Lengkap, kurang/ tidak referensi
0	Tidak lengkap

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥ 65 dan satu kelas dikatakan tuntas jika memenuhi Ketuntasan Klasikal (KK) $\geq 85\%$.

Tanggapan siswa terhadap penerapan model *project-based learning* pada pembuatan *comic strip* dikumpulkan dengan angket tanggapan siswa. Angket yang digunakan yaitu model skala likert. Pemberian skor untuk masing-masing kategori didasarkan pada Tabel 3. Rata-rata (\bar{x}) tanggapan siswa dianalisis dengan persamaan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa

Kriteria penggolongan tanggapan siswa berdasarkan 5 katagori, yaitu:

Tabel 5. Kriteria Penggolongan Tanggapan Siswa

No	Kriteria	Kategori
1	MI + 1,5 SDI	Sangat positif
2	MI + 0,5 SDI	positif
3	MI – 0,5 SDI	Cukup positif
4	MI – 1,5 SDI	Kurang positif
5	MI – 1,5 SDI	Sangat kurang positif

(diadaptasi dari Nurkencana & Sunartana, 1990)

Keterangan: MI = Mean Ideal; SDI = Simpangan Baku Ideal

MI = 1/2 (Skor tertinggi + skor terendah)

SDI = 1/6 (skor tertinggi – skor terendah)

Kriteria keberhasilan tanggapan siswa minimal berada pada kualifikasi positif.

Tabel 6. Pedoman Konversi Respon Siswa

No	Skor	Kualifikasi
1	$60 \leq \bar{X}$	Sangat positif
2	$50 \leq \bar{X} < 60$	positif
3	$40 \leq \bar{X} < 50$	Cukup positif
4	$30 \leq \bar{X} < 40$	Kurang positif
5	$\bar{X} < 30$	Sangat kurang positif

(Nurkencana & Sunartana, 1992)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk merubah kondisi awal menjadi kondisi yang diinginkan maka diperlukan serangkaian tindakan yang disebut dengan “SIKLUS”, didalam siklus itulah guru berkesempatan untuk menerapkan pendekatan, model maupun metode pembelajaran yang diyakini mampu merubah kondisi awal menjadi kondisi yang diinginkan. Keampuhan siklus yang dijalankan diuji melalui Test(dapat berupa ulangan harian maupun tes perbuatan/praktik)

sehingga diperoleh data kuantitatif yang dapat dipakai untuk membandingkan kondisi siswa sebelum dan setelah siklus (Huda, 2011).

Dalam penelitian ini digunakan sebuah inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan *comic strips* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis bahasa Inggris. Pada siklus I, RPP disusun sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai dari siswa. Pada pertemuan pertama pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kompetensi Inti (KI.4) yang diterapkan adalah Psikomotor khususnya dalam menulis. Yakni, Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan. Dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.2 Menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sederhana yang melibatkan tindakan memberikan ucapan selamat dan memuji bersayap (*extended*) dan menanggapi dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsure kebahasaan yang benar dan sesuai konteks. Dengan indikator pencapaian 4.2.1 Menyusun teks interaksi interpersonal memberi ucapan selamat dan memuji bersayap dengan menggunakan nomina singular dengan *a, the, this, those, my, their, dsb.* Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit atau 1 kali pertemuan. Agar pembelajaran tersebut menyenangkan dan bisa meningkatkan kemampuan *writing* siswa, penulis menerapkan model pembelajaran *project-based learning* dalam pembuatan *comic strips*. Penerapan model *project-based learning* tersebut tertuang pada langkah-langkah pembelajaran yang terbagi menjadi 3 kegiatan yakni pendahuluan, inti dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan setelah doa dan presensi diberikan apersepsi tentang *expressing giving congratulation dan complimenting someone* dengan mengajukan beberapa pertanyaan mendasar seperti “*Have you ever congratulating someone ?*”, “*have you ever complimenting someone?*”, “*when we need to do it?*”, “*how to do it?*”. Siswa belajar menanggapi pertanyaan yang diajukan. Setelah siswa memahami ungkapan -ungkapan yang akan dipelajari, peneliti membagi siswa menjadi 9 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang. Pada setiap kelompok peneliti memberikan tugas untuk menyusun sebuah percakapan untuk menyatakan ungkapan *Giving congratulation dan complimenting someone* yang dituangkan kedalam *comic strips project*. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan untuk satu siklusnya.

Data hasil kemampuan *writing* siswa pada *comic strips project* diperoleh dengan menggunakan rubrik penilaian praktik *writing* pada akhir siklus I. Sebaran skor rata-rata kemampuan *writing* siswa pada siklus menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk kemampuan *writing* sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Dimana 23 siswa sudah mampu berada pada kategori baik dan 13 siswa berada pada kategori sangat baik. Data Kemampuan *Writing* siswa dikumpulkan melalui penilaian *writing* dalam bentuk percakapan pada *comic strip project*. Pemberian skor untuk tiap item yang telah diperoleh dikonversi dalam skala 100.

Hasil analisis kemampuan *writing* siswa pada *comic strips project* di akhir siklus I diperoleh skor rata-rata 77,36. Skor rata-rata kemampuan *writing* siswa berada pada kategori baik. Berdasarkan data skor kemampuan *writing* siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta pada siklus I sudah memenuhi kategori keberhasilan penelitian, karena skor rata-rata kemampuan *writing* siswa pada *comic strips projects* sudah berada pada kategori baik. Dimana frekwensi siswa yang berada pada kategori sangat baik sebanyak 13 orang, siswa yang berada pada kategori baik sebanyak 23 orang dan siswa yang berada pada kategori cukup, kurang dan sangat kurang tidak ada. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta mampu menulis bahasa Inggris (*writing*) dengan model *project based learning* khususnya pada *comic strips project*.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan semua criteria keberhasilan penelitian dalam aspek *writing* siswa dalam *comic strips project* bisa tercapai dengan baik. Rata-rata skor *writing* siswa pada *comic strips project* di akhir siklus I adalah 77,36 berada pada kategori Baik. Dimana frekwensi siswa yang berada pada kategori sangat baik sebanyak 13 orang dan siswa yang berada pada kategori baik sebanyak 23 orang.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I terlihat masih ada beberapa kendala yang dihadapi yang akan menjadi refleksi untuk pelaksanaan siklus II. Adapun beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan penerapan *Project based learning* pada pembuatan *comic strips project* adalah sebagai berikut: 1) Siswa masih beradaptasi terhadap pembelajaran dengan penerapan model *project based learning* pada pembuatan *comic strips project*. 2) Pada proses pembelajaran khususnya dalam menyusun percakapan ke dalam *comic strips project*, mereka masih tampak menjiplak dan ternyata ada beberapa dari mereka masih mengcopy skrip yang sudah ada di internet atau buku referensi mereka. 3) Hasil dari *comic strips project* yang ditampilkan belum menunjukkan hasil maksimal, pemahaman *format, detail topic, sentence format, spelling, capitalization and punctuation dalam percakapan yang mereka susun* masih belum terlihat jelas. 4) Masih ada rasa takut dari sebagian siswa dalam menyusun percakapan dalam *comik strips*.

Bertolak pada temuan dari kegiatan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus I, maka diadakan upaya untuk memperbaiki proses tindakan pada siklus selanjutnya sehingga diharapkan kendala-kendala yang ditemukan selama proses pelaksanaan siklus I dapat diatasi. Adapun upaya-upaya yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Memberikan penjelasan secara mendalam tentang penerapan model pembelajaran *project based learning* khususnya pada *comic strips project*, memberikan motivasi kepada siswa terkait dengan materi yang dibahas dan kebermanfaatannya hal tersebut bagi mereka dikemudian hari. 2) Mengulang kembali materi yang sebelumnya sudah diberikan kepada siswa pada pertemuan berikutnya. 3) Memberikan refleksi terhadap semua hasil *project*

siswa yang berupa comic strip project, dan memberikan catatan langsung pada project yang akan dikembalikan tersebut. 4) Mengefektifkan kerja kelompok dengan menyampaikan teknik-teknik pembagian tugas dalam kelompok dalam merancang atau menggarap project, sehingga waktu yang dipergunakan menjadi lebih efektif. Sehingga seluruh siswa mampu berperan aktif dalam diskusi kelompok dan memaksimalkan pengerjaan project. 5) Memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk bertanya dan mengajukan pendapat mengenai materi yang dibahas selama proses pembelajaran berlangsung. Menunjuk atau mendekati siswa yang kurang aktif dalam bertanya atau memberikan pendapat untuk menyampaikan permasalahannya atau mencoba mengajukan pendapat sesuai dengan pengetahuannya. 6) Melakukan pendekatan secara individual kepada beberapa siswa yang mengalami masalah dalam belajar. 7) Guru melakukan wawancara terkait dengan kesulitan-kesulitan atau kendala-kendala yang dihadapi siswa tersebut selama proses pembelajaran.

Bertolak pada hasil data siklus I maka dilanjutkan dengan siklus II. Mengawali pelaksanaan tindakan pada siklus II yakni pertemuan pertama pada siklus ini dilaksanakan dengan materi menyatakan niat dan rencana (*expressing intention and plan*). Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga kegiatan yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup.

Pada kegiatan awal tetap diawali dengan doa, presensi dan motivasi pada siswa, kemudian memberikan apersepsi dengan menunjukkan sebuah gambar/foto peristiwa dan kemudian mengajukan beberapa pertanyaan dalam bahasa Inggris terkait dengan gambar tersebut. Dalam hal ini secara tidak langsung guru memperkenalkan topik pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti kegiatan pembelajaran dibagi kedalam beberapa tahap sesuai dengan model pembelajaran yang akan dilaksanakan yakni *project based learning*, Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial (*Start with the Essential Question*), Guru mengajukan pertanyaan mendasar tentang *expressing intention and a plan* seperti "do you have any plan for this weekend??", "what are you going to do to spent your holiday?", "what is your intend to do this weekend?". Tahap kedua, setiap kelompok mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa "memiliki" atas proyek tersebut. Guru membagi siswa menjadi 9 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang. Kelompok ini sama dengan anggota kelompok disiklus I. Setiap kelompok ditugaskan membuat percakapan tentang *expressing Intention and a plan* yang nantinya akan dituangkan kedalam *comic strips project*. tehnik pembuatan comic strips project serupa dengan apa yang telah disampaikan pada proyek sebelumnya. Tahap ketiga, Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*) Guru dan siswasecara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline

penyelesaian proyek, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru yakni menggunakan sebuah aplikasi digital comic, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara. Tahap keempat, Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*) Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswaselama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting. Kegiatan diakhiri dengan penutup yakni evaluasi dan doa.

Hasil observasi evaluasi proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan proses pembelajaran berjalan lebih baik bila dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya pada siklus I. kegiatan pembelajaran ini dilanjutkan hingga tiga kali pertemuan. Pada siklus II data hasil kemampuan *writing* siswa pada *comic strips project* juga diperoleh dengan menggunakan rubrik penilaian praktik *writing* pada akhir siklus. Data perolehan menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk kemampuan *writing* sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Dimana 21 siswa sudah mampu berada pada kategori baik dan 14 siswa berada pada kategori sangat baik.

Hasil analisis kemampuan *writing* siswa pada *comic strips project* di akhir siklus II diperoleh skor rata-rata 80,56. Skor rata-rata kemampuan *writing* siswa berada pada kategori baik. Berdasarkan data skor kemampuan *writing* siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta pada siklus II sudah memenuhi kategori keberhasilan penelitian, karena skor rata-rata kemampuan *writing* siswa pada *comic strips project* sudah berada pada kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta mampu menulis bahasa Inggris (*writing*) dengan model *project based learning* khususnya pada *comic strips project* di setiap kegiatan pembelajaran, khususnya *writing*. Hal ini diperkuat dengan tanggapan siswa terhadap penerapan model *Project based learning* pada pembuatan *comic strips project* yang dikumpulkan dengan menggunakan angket tanggapan siswa di akhir siklus II. Angket tanggapan yang diberikan sebanyak 36 angket, sesuai dengan jumlah banyaknya siswa yang ada dikelas tersebut. Hasil analisis data menunjukkan skor rata-rata untuk tanggapan siswa terhadap penerapan model *Project based learning* sebesar 43,78 dengan standar deviasi 1,65. Hasil tersebut menyatakan bahwa tanggapan siswa berada pada kategori positif. Ini mengindikasikan penerapan model *Project based learning* pada pembuatan *comic strips project* mampu menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran. Persentase siswa yang berada pada katagori sangat positif sebesar 33,33% dan kategori positif sebesar 66,67%, sedangkan kategori cukup positif, kurang positif, dan sangat kurang positif adalah 0%. Secara umum, nilai rata-rata tanggapan siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Kuta berada pada kategori positif.

Hasil analisis data tanggapan siswamenunjukkan penelitian dengan penerapan model Project based learning pada pembuatan comic strips project sudah mencapai kriteria keberhasilan, yaitu skor rata-rata sebesar 43,78 dan berada pada kategori positif. Sebaran tanggapan siswa mengungkapkan bahwa siswa senang dengan penerapan model Project based learning pada pembuatan comic strips project selama proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada peningkatan kemampuan writing. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Mulyati (2018) yakni Hasil penelitiannya menunjukkan 1) motivasi siswa meningkat setelah penerapan pendekatan ilmiah untuk strip komik media. 2) peningkatan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan nilai perolehan ketuntasan belajar, siklus pertama dari 65% menjadi 80% pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa pendekatan saintifik pada medium strip komik ini meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam menulis teks anekdot.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa simpulan terkait penerapan model *project based learning* pada *comic strips project* sebagai berikut: Penerapan model *project based learning* pada *comic strips project* pada pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan *writing* siswa di kelas X IPS SMA Negeri 2 Kuta tahun pelajaran 2019/2020. Hal tersebut dibuktikan dengan Pada siklus I skor rata-rata siswa yaitu 77,36 dan pada siklus II sebesar 80,56. Serta didukung dengan hasil tanggapan siswa pada skor rata-rata sebesar 43,78 dan berada pada kategori positif. Dari hasil yang didapat penulis memiliki keyakinan bahwa jika model *Project based learning* pada pembuatan *comic strips project* diterapkan pada pembelajaran writing akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan menulis yang menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan segala potensi yang dimiliki, bukan sebaliknya guru yang cenderung mendominasi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada I Made Murdia, S.Pd selaku Kepala SMAN 2 Kuta, Dr. I Wayan Widana, M.Pd, Dr. Ericka Darmawan, M.Pd, Yudha Kusnianto, S.Sos., M.Pd., Teddy Fiktorius, M.Pd., dan IJED (Indonesian Journal of Education Development) yang telah memfasilitasi publikasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Artini, N. P. J., & Muderawan, W. (2013). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kecerdasan emosional siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(2).
- Aliyah, A. N. (2017). *Using comic strips to improve the tenth grade students' writing skill in recount texts at SMAN 1 Tumpang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

- Bas, G. (2011). Investigating the effects of project based learning on students academic achievement and attitudes towards english. *TOJNED: The Online Journal of New Horisozon In Education*, 1(4), 1-15.
- Farid, M., & Pramukantoro, J. A. (2013). Pengaruh penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik digital di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 737-747.
- Handayani, S. (2016). Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai dalam menyongsong ASEAN Community 2015. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(1), 102-106.
- Huda, M. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Pustaka Pelajar.
- Megawati, F., & Anugerahwati, M. (2012). Comic strips: a study on the teaching of writing narrative texts to Indonesian EFL students. *Teflin Journal*, 23(2), 183-205.
- Mulyati, L. (2018). Penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2).
- Siwa, I. B., & Muderawan, I. W. (2013). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran kimia terhadap keterampilan proses sains ditinjau dari gaya kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(2).
- Syahputra, I. (2014). Strategi pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. *Jurnal Penelitian sosial keagamaan*, 17(1).
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.