

Received : 20-12-2020
Revised : 25-01-2021
Published : 15-03-2021

IMPROVING STUDENTS' ACHIEVEMENT IN CREATING BROCHURE BY USING MEDIA OF ANIMATION VIDEO TO THE TENTH GRADE OF MIPA 1 SMA NEGERI 1 TONGAS PROBOLINGGO

Surya Dewi Fatmawati

SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo, Indonesia
suryadewi2242@gmail.com

Abstract:

This classroom action research was intended to improve the tenth grade students' writing achievement in creating brochure at SMAN I Tongas Probolinggo by applying media of animation video. The respondents of this classroom Action research (CAR) were class XMIPA 1 that was determined purposively. The class XMIPA 1 were chosen as the subjects of this research because the class had more complicated problem dealing with writing and their average score in writing was the lowest among three existing classes that was 70.2 in the first semester. This CAR consisted of two cycles, in which each cycle covered four main stages including: the planning of the action, the implementation of the action, classroom observation. Meanwhile, the supporting data were gathered from interview and documentation. The result of the average score of the writing test in the first cycle was $M=70,75$ that was classified in the fair category. This result did not achieved the standard average score requirement in this research that was $M \geq 75$. Besides, based on the classroom observation that was done in the first cycle, it was found that the students' involvement in the process of writing activities was 45%. Therefore, the actions were proceeded to the second cycle by revising the first action cycle such as: optimalizing the students' participation in the process of writing activities, giving enough clues about the present tense 'command sentences', brochure and the way to apply media of animation video to the students. The results of the average score of the writing test in the second cycle was better $M=75.86$ that was classified in the good category. Besides, the students' involvement in the writing process improved from 45% in the first cycle up to 84,6% in the second cycle. It means that both the students' writing test and the students' involvement in the writing process improved in the second cycle and fulfilled the target of this research. Based on the results, it could be concluded that the use of video animation media could improve the tenth st grade students' writing achievement at SMAN I Tongas Probolinggo in two cycles. Then it is suggested to The English teacher to apply media of animation video as the alternative way of English teaching technique, especially in teaching writing a brochure. This is expected to facilitate and to help the students collaborate and share knowledge and experiences with their classmate to solve the writing problems.

Keywords: *creating; brochure; media of animation video*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional dan Bahasa Asing Pertama yang diajarkan di Indonesia. Hal ini menjadi satu dari subject penting yang harus dipelajari oleh peserta didik di SMA. Bahasa Inggris bukan hanya digunakan untuk komunikasi tetapi juga sebagai skill/keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi persaingan tinggi di era revolusi industry 4.0. (Isknews.com:2020) Pada dunia kerja, bahasa Inggris banyak diterapkan sebagai bahasa utama dalam komunikasi di era revolusi industri 4.0. Karena Bahasa Inggris selalu digunakan sebagai bahasa utama dalam sistem digital industri yang berjalan pada era sekarang. Oleh karenanya, H.M. Hartopo menilai, kefasihan generasi muda dalam berbahasa Inggris mampu meningkatkan daya saing SDM pada persaingan tenaga kerja yang semakin terbuka.

Berdasarkan peran penting dari Bahasa Inggris di era revolusi industry 4.0, pendekatan - pendekatan, metode-metode, dan teknik- teknik pembelajaran Bahasa Inggris perlu terus dikembangkan. Tujuan dari penggunaan teknik-teknik adalah untuk memfasilitasi peserta didik agar dengan mudah dapat belajar dan mempraktikkan Bahasa Inggris. Berdasarkan pada Kurikulum K-13 yang sudah disesuaikan dengan kondisi Pandemic Covid-19 dan menghadapi Revolusi Industri 4.0, tujuan Pembelajaran di SMA adalah untuk membuat para peserta didik dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Keterampilan berkomunikasi berbahasa Inggris dapat diraih melalui pengembangan dari empat keterampilan utama diantaranya, berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

Seperti skill bahasa yang lain, menulis memerankan peran penting dalam konteks mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia. Seperti disampaikan oleh Hirsch (di dalam Hughey et.al, 1983:6) untuk Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua khususnya, yang mana kebutuhan-kebutuhan individu dan tujuan-tujuannya dengan tinggi tervariabel, menulis adalah sebuah piranti efisien untuk memfasilitasi dan memancing skill bahasa lain yang dikolaborasikan dalam kegiatan menulis. Harmer (1998:2) menambahkan bahwa alasan-alasan untuk mengajar menulis untuk siswa bahasa Inggris sebagai bahasa asing adalah untuk penguatan, pengembangan bahasa, gaya mengajar, dan yang terpenting adalah sebagai skill dasar.

Dari tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA, menulis adalah salah satu dari skill/keterampilan yang harus dikuasai peserta didik disamping keterampilan lain seperti mendengarkan, berbicara, dan membaca. Banyak usaha dilakukan untuk membuat peserta didik bisa mempraktikkan Berbahasa Inggris. Hal ini bisa dilihat dari design syllabus yang ada saat ini dimana aktifitas yang komunikatif didesain untuk mengembangkan penguasaan Bahasa Inggris untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris.

Menurut Sri Harnani (2020) Pembelajaran Daring adalah Sistem pembelajaran yang dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Membuat brosur dianggap penting, karena berdasarkan situasi yang terjadi saat ini yaitu penyesuaian kurikulum yang memangkas banyak KD dan menentukan jika Brosur, phamplet dan semua jenis alat untuk menyampaikan promosi terhadap barang, jasa dan event adalah salah satu KD yang terpilih untuk dipertahankan karena manfaatnya yang akan berlangsung hingga di dunia kerja untuk para peserta didik nantinya, hal ini didukung oleh pernyataan Nurjaya di

dalam artikelnya yang berjudul Pengertian dan tujuan short functional text beserta contohnya (Februari, 2016) yang menyatakan jika short functional text seperti Brosur dan phamphlet digunakan dalam kebutuhan sehari-hari, maka dari itu dianggap penting dan bermanfaat.

Cara mengajar yang biasanya hanya menggunakan cara tradisional seperti mengacu pada buku teks yang minim akan contoh-contoh dan gambar-gambar menarik membuat peneliti memilih video animasi sebagai media untuk menyampaikan materi brosur dengan cara yang lebih bervariasi dan up to date agar siswa tidak merasa mudah bosan dan disesuaikan dengan keadaan saat ini dimana semua pembelajaran dilakukan dengan cara daring dengan menggunakan ICT juga mengintegrasikan TPACK. Kelebihan video animasi yang dipilih oleh penulis sebagai media untuk mengajar membuat brosur salah satunya dikutip dari artikel Kamrianti Riamli (2018), yang menyatakan jika Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

Di masa pandemic Covid-19 yang masih berlangsung hingga saat ini, dimana pembelajaran yang dilakukan sebagian besar adalah pembelajaran daring, kita sebagai seorang guru dituntut untuk memutar otak bagaimana pembelajaran daring yang benar – benar baru ini bisa berjalan secara efektif untuk peserta didik kita saat ini. Berbagai teknik dan inovasi baru sangat diperlukan untuk terus dikembangkan untuk bisa mencapai tujuan. Hingga kita bisa berhasil menemukan suatu cara dan strategi yang mana yang paling efektif untuk diterapkan dalam mengajarkan ke - empat skill bahasa Inggris. Maka dari itulah maka Penelitian Tindakan Kelas ini sangat perlu untuk terus dikembangkan dan dilakukan agar sebagai guru kita mempunyai tolak ukur keberhasilan penerapan metode – metode, teknik –teknik, dan pendekatan – pendekatan yang cocok di masa sekarang ini.

Dari uraian latar belakang diatas maka masalah peningkatan kompetensi menulis sangat penting, mendesak untuk dipecahkan dan dicarikan solusi, dan tanpa melupakan akar permasalahannya. Dalam kaitannya dengan kompetensi berbicara ada beberapa identifikasi masalah yang mendasari kegiatan ini, antara lain (1) Apakah dengan video animasi keterampilan membuat brosur siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Tongas tahun Ajaran 2020/2021 dapat meningkat dan (2) Apakah dengan video animasi motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar pembelajaran membuat brosur pada siswa kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo tahun pelajaran 2020/2021 dapat meningkat.

METODE

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian tindakan.

Menurut Carr dan Kemmis di Burns (2010: 5), penelitian tindakan adalah bentuk penyelidikan self-reflective yang dilakukan oleh peserta dalam situasi sosial untuk meningkatkan praktik mereka sendiri dan situasi di mana praktik dilakukan. Setuju dengan Carr dan Kemmis, Richards, dan Farrell (2005: 171) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai ruang kelas penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di ruang kelasnya sendiri untuk menyelesaikannya masalah dan masalah pengajaran praktis. Membawa tentang perbaikan bukanlah hanya manfaat yang diperoleh dari melakukan penelitian semacam ini. Melalui

prosesnya dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian tindakan, guru dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam banyak masalah dalam pengajaran dan pembelajaran serta menjadi lebih ahli dalam menyelidiki praktiknya sendiri.

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo yang terletak di Desa Tongas Wetan Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo. Sekolah kami memiliki 18 ruang kelas. Sekolah kami juga terdiri dari 1 ruang Kepala Sekolah, 18 ruang kelas, 1 Mushollah dan 2 bagian toilet putra dan putri. Penelitian ini akan dilakukan pada kelas X MIPA 3. Ruang kelas yang dipakai besar dan jumlah siswa kelas X MIPA 3 adalah 40. Untuk sekolah kami tidak memiliki peralatan electronic yang memadai sehingga menggunakan peralatan sederhana yang bisa menunjang penelitian ini. Penelitian dilakukan pada semester pertama tahun akademik 2020/2021. Itu dilakukan dari oktober hingga november, 2020. Tindakan dilakukan sesuai dengan jadwal untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang saat ini masih disusun sesuai kurikulum. Setiap pertemuan adalah 80 menit.

Waktu pelaksanaan untuk siklus pertama adalah pada tanggal 15 Oktober 2020 untuk pertemuan pertama dan 16 Oktober pada pertemuan kedua masih dalam siklus 1. Waktu yang dipilih adalah pada pagi hari antara jam 07.00 WIB hingga jam 08.20 WIB. Sedangkan untuk siklus yang kedua peneliti memilih waktu pada tanggal 19 Oktober 2020 pada pertemuan pertama pada pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.20 WIB, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada 20 Oktober 2020 pada jam yang sama dengan pertemuan pertama.

Subjek yang diteliti

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa kelas X MIPA 3 Tahun Ajaran 2020/2021. Para siswa berjumlah 40 orang dimana 25 orang adalah siswa perempuan dan 15 siswa adalah siswa laki-laki. Usia mereka rata-rata adalah 14-15 tahun.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa opini, hambatan, preferensi, dan harapan para peserta. Mereka digunakan sebagai data utama. Sementara itu, data kualitatif berupa skor. Mereka hanya digunakan untuk mendukung yang kualitatif. Untuk mendapatkan data yang disebutkan sebelumnya, teknik pengumpulan data berikut

a) Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti selaku guru bahasa Inggris untuk mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang apa yang sebenarnya terjadi di proses pembelajaran Menulis. Selama implementasi tindakan peneliti mencatat apa yang terjadi di kelas menggunakan gaya naratif. Pengamatan termasuk isi dari SK dan KD sebagai serta buku-buku kursus yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Selain itu juga bisa menggunakan guru bayangan agar bisa mencatat permasalahan apa saja yang terjadi pada proses pembelajaran sehingga bisa mengambil tindakan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

b) Wawancara

Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa untuk dikumpulkan informasi lebih rinci tentang pendapat mereka mengenai pengajaran dan belajar menulis sebelum dan sesudah tindakan dilaksanakan. Wawancara telah direncanakan tetapi tidak terstruktur. Artinya,

peneliti menanyakan beberapa tapi dia memberi kesempatan kepada siswa dan guru untuk mengatakan semuanya terkait dengan proses belajar mengajar menulis.

c) Test

Ada dua jenis tes pre-test dan post-test. Pre-test adalah untuk mendiagnosis kelemahan siswa sementara post-test digunakan untuk mengukur pencapaian dan penguasaan siswa. Itu juga digunakan untuk mencari tahu apakah ada perbaikan atau tidak.

d) Dokumentasi

Guru membuat dokumentasi terhadap aktivitas siswa pada saat menulis bisa melalui video maupun foto juga portofolio karya tulisan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa. Setelah mengamati dokumentasi yang dilakukan maka guru bisa mengetahui kelemahan siswa sehingga bisa menentukan apakah ada perbaikan atau tidak penguasaan siswa dalam menulis.

Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif mengikuti model analisis yang diusulkan oleh Anne Burns (2010). Ini terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan pembuatan kesimpulan. Pertama, data reduksi adalah proses mengubah data menjadi sejumlah kecil ringkasan laporan. Pada langkah ini, peneliti memilih, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah bentuk data. Kedua, data presentasi berarti mengatur informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan mengklasifikasikan semua data yang telah melewati proses reduksi data.

b. Analisis data kuantitatif

Peneliti menganalisis data dari pre-test dan post-test secara kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif dalam bentuk skor rata-rata. Dengan cara ini, skor siswa dalam pre-test dan post-test akan dibandingkan untuk melihat perbaikan dari kemampuan menulis siswa

Prosedur Penelitian

Peneliti mengikuti desain penelitian tindakan kelas yang disarankan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) dalam Madya (2006: 67). penelitian dilakukan melalui lima fase dalam siklus penelitian: pengintaian, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model penelitian tindakan di atas menunjukkan iteratif atau rekursif alam. Ini berarti bahwa siklus pertama dapat menjadi siklus spiral yang berkelanjutan sampai Peneliti mencapai hasil yang memuaskan. Untuk lebih spesifik, langkah-langkah dalam penelitian tindakan dijelaskan sebagai berikut:

1) Pengamatan

Pada fase ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi awal untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang sifat dan konteks masalah penelitian. Peneliti mengamati aktivitas siswa dan kemampuan siswa di kelas X MIPA 3 pada proses pembelajaran, selain itu, ia melakukan pre-test untuk melihat sejauh mana ketrampilan menulis siswa.

2) Perencanaan.

Setelah melakukan pengamatan pada kelas X MIPA 3, peneliti menemukan permasalahan pada siswa yaitu rendahnya keterampilan siswa dalam menulis. Maka guru menyiapkan metode dan media yang menarik untuk pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Peneliti menyiapkan media berupa video animasi yang menarik bagi siswa.

3) Pelaksanaan

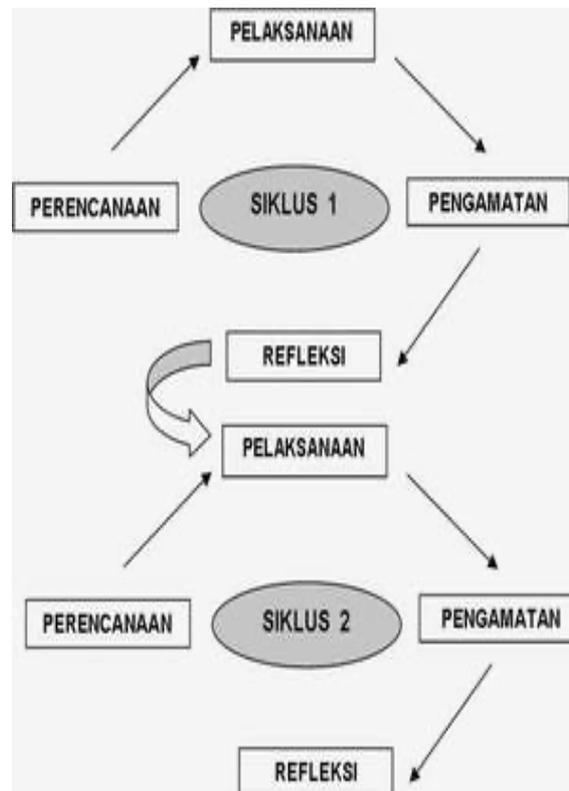
Pada tahap ini peneliti mulai memperkenalkan video animasi pada siswa, setelah itu peneliti menggunakan video animasi pada siswa dan siswa menarasikan melalui tulisan video animasi berdasarkan kemampuan mereka masing-masing. Guru mengamati dan memberikan penilaian terhadap siswa.

4) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap subjek yaitu siswa kelas X MIPA 3 terkait efek dari penggunaan video animasi strip pada keterampilan menulis siswa. Dalam proses pengamatan ini peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa mengamati secara langsung kekurangan siswa.

5) Refleksi

Dalam tahap ini peneliti mengevaluasi penggunaan video animasi bagi keterampilan menulis siswa, apakah penggunaan video animasi berhasil atau tidak. Jika pada siklus ini belum berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus yang berikutnya.



Gambar 1. Prosedur PTK menurut McTaggart

HASIL

Laporan Hasil Tindakan Pada Siklus 1

Tindakan siklus 1 dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis, tanggal 15 Oktober 2020. Praktikan pada pertemuan pertama adalah peneliti. Sedangkan, pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 16 Oktober 2020 dengan Praktikan adalah peneliti sebagai Guru Bahasa Inggris di kelas X MIPA 1. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus pertama mencakup merencanakan kegiatan, mengimplementasikan, mengobservasi, dan merefleksi kegiatan.

Pengimplementasian dari setiap tindakan berdasarkan pada RPP yang dibuat oleh peneliti yang sudah dikonsultasikan pada pihak Sekolah yaitu SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo. pertemuan pertama dilaksanakan berdasarkan pada RPP 1 dan pertemuan kedua berdasarkan pada RPP 2 (RPP 1 dan RPP 2 terlampir pada lampiran 4 dan 5). Materi-materi yang diajarkan mencakup genre brosur dan media video animasi. Topik pada siklus pertama adalah brosur untuk kepentingan promosi produk, jasa dan perusahaan untuk publik.

Prose evaluasi melalui observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan untuk mengevaluasi keaktifan dan kepasifan siswa terlibat dalam proses belajar pembelajaran membuat brosur melalui media video animasi. Panduan observasi dengan bentuk checklist digunakan untuk mengevaluasi keterlibatan siswa didalam pembelajaran. Lembar observasi checklist terlampir dalam Appendix 6,7,8, dan 9. Disamping itu, catatan lapangan/ field note juga digunakan dalam masing-masing pertemuan pada proses pembelajaran membuat brosur dengan media video animasi. Sebagai tambahan untuk mengolah nilai evaluasi, terdapat produk evaluasi yang digunakan dalam tindakan ini. Produk evaluasi dalam bentuk test kemampuan membuat brosur. Terlebih lagi, observasi digunakan untuk mengukur kualitas dari feedback juga digunakan untuk mengukur hasil penelitian. Instrument ini digunakan untuk mendukung apakah video animasi berguna atau tidak untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat brosur.

Hasil Observasi

Observasi kelas dilakukan secara berkelanjutan oleh peneliti selama proses pembelajaran membuat brosur menggunakan media video animasi pada tiap pertemuan. Hal ini ditujukan untuk melakukan proses evaluasi untuk mengumpulkan data utama. Petunjuk observasi dalam bentuk formulir checklist digunakan untuk mengevaluasi proses. Indikator-indikator yang diobservasi adalah partisipasi siswa selama proses belajar pembelajaran menggunakan media video animasi, yang melibatkan perhatian siswa, jawaban siswa pada tiap pertanyaan lisan yang disampaikan oleh guru/ peneliti, respon siswa pada setiap pertanyaan guru, respon siswa pada penjelasan guru tentang video animasi, dan respon siswa terhadap penjelasan guru tentang brosur.

Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran membuat brosur dengan media video animasi melingkupi tiga tahapan utama., yaitu prewriting, writing, rewriting. Kegiatan prewriting ditujukan untuk mengaktifkan latar belakang pengetahuan untuk topik yang menjadi target. Di kegiatan ini, peneliti menyajikan foto-foto brosur melalui video animasi. Kemudian, peneliti menanyakan beberapa pertanyaan untuk memancing dan mengarahkan siswa berfokus pada topik yang akan dibahas, yaitu brosur. Contoh-contoh pertanyaan yang disajikan peneliti adalah sebagai berikut 'What are the pictures about?', 'Where do you usually find them?', 'What are their functions?', 'Have you ever tried to design them by yourself?'. Siswa mengekspresikan apa saja yang mereka ketahui tentang topik walaupun beberapa siswa masih menggunakan kata-kata dari bahasa ibu karena merujuk pada terbatasnya vocabulary Bahasa

Inggris. Terdapat sekitar 8 siswa yang bisa menjawab pertanyaan lisan peneliti, dan hampir semua siswa memperhatikan dengan seksama ketika peneliti menyajikan video animasi. Kemudian, sekitar 26 siswa memberikan respon positif pada pertanyaan-pertanyaan yang diberikan selama penyajian video animasi. Ketika peneliti menjelaskan tentang brosur, 13 siswa memberikan respon positif dengan menanyakan beberapa poin yang tidak mereka pahami. Pada tahapan menulis, semua siswa mengikuti dan mengerjakan kegiatan ini. Pada akhirnya, dalam tahap 'rewriting', para siswa diminta untuk bekerja didalam kelompok yang beranggotakan 3 orang. Mereka dijelaskan tahapan-tahapan pembuatan brosur dengan video animasi sebagai media untuk memotivasi dan memberikan penjelasan tentang brosur lengkap mulai dari definisi, generic struktur, hingga language featuresnya. Beberapa siswa masih menanyakan beberapa poin terkait cara penyusunan brosur. Masih terdapat sekitar 23 siswa yang mengalami kebingungan bagaimana langkah-langkah pembuatan brosur. Berdasarkan data tersebut tidak semua siswa menjalankan prosedur dan kegiatan membuat brosur hingga selesai.

Kegiatan observasi kelas pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa 19 siswa atau 45% secara aktif terlibat di dalam proses pembelajaran membuat brosur dengan media video animasi. Mereka telah memenuhi indicator-indikator untuk terlibat secara aktif di dalam kelas, seperti memperhatikan, menjawab pertanyaan-pertanyaan lisan dari guru, merespon pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan selama pembelajaran menggunakan video animasi, dan merespon penjelasan guru terkait brosur. Bagaimanapun juga, 24 siswa atau 55% masih enggan untuk menjawab pertanyaan dan merespon penjelasan guru. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan jika para siswa tersebut belum memberikan respon positif pada media video animasi.

Pada pertemuan kedua dilakukan dengan prosedur pembelajaran yang sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Pelaksana penelitian pembelajaran saat ini juga masih tetap sama dengan peneliti sebagai guru Bahasa Inggris. Disini, guru memberikan sebuah contoh brosur tentang resep makanan yang ada di restaurant. Dengan menggunakan bantuan media video animasi. Di dalam pertemuan ke dua ini, terdapat 32 siswa memperhatikan, 18 siswa dapat menjawab pertanyaan lisan dari guru, 21 siswa merespon pertanyaan-pertanyaan yang diberikan selama proses pembelajaran, 20 siswa merespon penjelasan guru tentang brosur, dan 30 siswa merespon dengan positif ketika disajikan media video animasi. Dengan kata lain, observasi yang dilakukan menghasilkan 22 siswa atau sekitar 60,5% terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran membuat brosur dengan media video animasi. Fakta ini berarti bahwa partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran membuat brosur masih belum memenuhi target yang diharapkan, yaitu 75% subjek secara aktif terlibat di dalam proses belajar mengajar membuat brosur dengan media video animasi.

Hasil Tes Membuat Brosur Pada Siklus 1

Disamping proses evaluasi, produk evaluasi dalam bentuk tes membuat brosur juga dilaksanakan setelah tindakan pada siklus 1 dipertemuan ke dua (pada 16 Oktober 2020). Tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis siswa dengan membuat brosur setelah tindakan pertama diberikan. Di dalam tes membuat brosur, topic yang diberikan adalah brosur tentang menu, produk, jasa, event, dan perusahaan. Disini siswa diminta untuk memilih satu dari topik-topik yang disajikan di atas, kemudian, mereka menulis brosur secara individu. Mereka mengerjakan brosur dalam waktu 2x 15 menit, dan mengumpulkan hasil pekerjaannya di dalam ruang tugas yang disajikan di Google Classroom.

Hasil yang diolah menunjukkan bahwa kebanyakan produk brosur yang dibuat siswa masih belum bisa dipahami atau belum komunikatif. Para siswa masih membuat beberapa kesalahan terutama pada cara mengorganisasi dan mengembangkan ide-ide mereka. Kebanyakan dari mereka menyertakan informasi yang tidak relevan dan banyak pengulangan yang tidak perlu untuk isi dari brosur tersebut. Disamping itu, kebanyakan dari siswa menulis bentuk kalimat present tense bukan dalam bentuk ‘command sentence’.

Nilai-nilai hasil produk dari tes membuat brosur pada siklus 1 disajikan pada table 1.

Tabel 1. Hasil tes membuat brosur pada siklus 1

Number of Subjects	Scorer 1	Scorer 2	Average
1	62.5	68.75	65.625
2	75	75	75
3	87.5	81.25	84.375
4	62.5	62.5	62.5
5	56.25	62.5	59.375
6	75	75	75
7	81.25	81.25	81.25
8	81.25	81.25	81.25
9	56.25	62.5	59.375
10	56.25	56.25	56.25
11	56.25	56.25	56.25
12	56.25	56.25	56.25
13	68.75	62.5	65.625
14	62.5	62.5	62.5
15	68.75	68.75	68.75
16	75	75	75
17	75	75	75
18	75	75	75
19	62.5	68.75	65.625
20	75	75	75
21	68.75	68.75	68.75
22	81.25	81.25	81.25
23	56.25	62.5	59.375
24	68.75	62.5	65.625
25	68.75	68.75	68.75
26	68.75	68.75	68.75
27	87.5	87.5	87.5
28	81.25	81.25	81.25
29	75	75	75
30	75	75	75
31	75	75	75
32	75	75	75
33	68.75	62.5	65.625
34	62.5	62.5	62.5
35	62.5	62.5	62.5
36	75	75	75
37	81.25	75	78.125
38	81.25	81.25	81.25
39	75	81.25	78.125
Total scores			2759,375

Nilai mean pada hasil produk membuat brosur adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\text{The total of the average scores}}{\text{Jumlah keseluruhan pencapaian siswa.}}$$
$$M = \frac{2759}{39}$$
$$M = 70,75$$

Di dalam tes siklus 1 seluruh siswa mengikuti tes membuat brosur. Berdasarkan table 3, perbedaan antara penilai satu dan penilai 2 sangat dekat, hal ini terjadi karena system penilaian yang dipakai oleh peneliti dan rekan sejawat pengajar Bahasa Inggris adalah sama. Peneliti menggunakan system penilaian dari CBC. Kriteria penilaian hanya dibagi menjadi empat poin jadi perbedaan yang ada tidak begitu berarti. Berdasarkan table 3 di atas, ditemukab bahwa pencapaian tes membuat brosur pada siklus pertama adalah 70,75 (M=70,75). Nilai mean tersebut dikategorikan cukup. Hal ini berarti nilai masih belum mencapai persyaratan nilai target pada penelitian ini, yaitu ≥ 75 sesuai KKM. Dengan kata lain siklus pertama belum berhasil.

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas, menunjukkan jika masih perlu dilaksanakan siklus kedua karena nilai mean yang dicapai para siswa masih belum memenuhi target kategori baik yaitu ≥ 75 sesuai KKM. Siklus kedua dilaksanakan dengan merivisi teknik pembelajaran membuat brosur dengan video animasi.

Hasil Refleksi Pada Siklus Pertama

Refleksi dilakukan setelah hasil observasi dan hasil tes membuat brosur diketahui. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 60,5% subjek secara aktif terlibat didalam proses belajar pembelajaran membuat brosur dengan media video animasi. Sedangkan sisa dari subjek sekitar 39,5% masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka masih enggan menjawab pertanyaan lisan dari guru. Juga, mereka memberikan respon negative pada penjelasan guru tentang brosur dan belum sepenuhnya menyimak video animasi yang diberikan.

Berdasarkan pada prodik evaluasi, telah diketahui bahwa pencapaian menulis siswa masih belum bisa meningkat melalui media video animasi. Hasil dari tes membuat brosur pada siklus pertama menunjukkan masih biasa-biasa, hasil tes membuat brosur para siswa masih 68,61 (kategori cukup). Hal ini berarti target nilai mean membuat brosur dalam penelitian ini belum mencapai keberhasilan. Ada beberapa factor yang mempengaruhi hasil tersebut. Hal ini bisa disebabkan oleh factor-faktor berikut ini:

1. Penggunaan media video dalam pembelajaran membuat brosur adalah masih pertama kali dialami oleh para siswa
2. Para siswa masih belum bisa menggunakan simple present tense terutama 'command sentence.'
3. Para siswa masih belum bisa menentukan bagian-bagian brosur dengan efektif.

Maka dari itu, tindakan pada siklus kedua adalah diperlukan pemecahan masalah untuk siklus pertama. Tindakan pada siklus kedua dilaksanakan dengan merivisi RPP yang sudah dilaksanakan pada siklus pertama dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan siswa dan kesalahan-kesalahan yang dibuat pada tes membuat brosur pada siklus pertama. Kelemahan para siswa berhubungan dengan cara mengorganisasikan ide-ide pada tiap kalimat menjadi kalimat yang koheren dan menulis kalimat simple present tense dengan bentuk 'command

sentence' yang benar. Maka dari itu, di dalam merevisi RPP peneliti yang berperan sebagai guru menjelaskan simple present tense dalam bentuk, 'command sentence' dan memberikan latihan-latihan soal tentang 'command sentence'. Dalam kegiatan ini, peneliti sebagai guru melingkari kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh para siswa di dalam brosur yang dibuat oleh para siswa sebelumnya dan dibahas di dalam kelas daring melalui zoom. Hal ini dilakukan agar para siswa memahami kelemahan dan kesalahan mereka dalam membuat brosur, jadi para siswa akan lebih mudah merevisi dan mengedit brosur mereka dengan tahapan yang benar, kemudian membuatnya menjadi lebih baik.

Kesimpulannya, revisi pada teknik pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat brosur melalui media video animasi dari kategori cukup menjadi kategori baik, yaitu mencapai nilai mean ≥ 75 (\geq nilai KKM).

Laporan Hasil Tindakan Pada Siklus 2

Tindakan pada siklus 2 dilakukan karena tindakan yang sudah diberikan pada siklus pertama belum mencapai target tujuan penelitian. Pembelajaran pada siklus 2 ini juga dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan ketiga dilakukan pada 19 Oktober 2020 dengan peneliti langsung yang juga berperan sebagai guru Bahasa Inggris, dan pertemuan ke empat dilakukan pada 20 Oktober 2020. Pelaksana tindakan juga peneliti langsung sebagai guru Bahasa Inggris. Tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan hampir sama dengan siklus pertama, yaitu tahap persiapan, implementasi, observasi dan evaluasi, dan refleksi dari tindakan.

Implementasi atau pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada revisi RPP dari siklus pertama yang dibuat oleh peneliti. Di dalam siklus 2, peneliti sebagai guru Bahasa Inggris membahas kesalahan-kesalahan siswa pada pembuatan brosur. Hasil revisi dari RPP 3 dan RPP 4 dilampirkan pada lampiran 5 dan 6. Materi yang disajikan mencakup, genre brosur, simple present tense dalam bentuk 'command sentences', dan penggunaan video animasi sebagai media penunjang pembelajaran.

Hasil Observasi

Pada siklus ke dua, para siswa telah menunjukkan rasa ketertarikan dan antusiasme di dalam proses belajar pembelajaran membuat brosur menggunakan media video animasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada pertemuan ke tiga bahwa sekitar 33 siswa atau 84,6% terlibat aktif di dalam proses pembelajaran membuat brosur menggunakan media video animasi. Mereka secara aktif bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan, memperhatikan dengan seksama, merespon penjelasan guru tentang brosur dan menyimak dengan antusias video animasi yang disajikan. Sedangkan sekitar 6 siswa atau 15,4% masih pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Sebelum para siswa memulai kegiatan membuat brosur pada pertemuan keempat, peneliti sebagai penyelenggara tindakan membahas kesalahan-kesalahan penulisan yang dibuat oleh siswa pada siklus 1. Sejak kesalahan yang umum ditemukan ada pada grammatical error penggunaan bentuk simple present tense 'command sentences', peneliti memberikan catatan pada poin tersebut. Pertama, peneliti menyajikan gambar-gambar brosur melalui PPT, kemudian menanyakan beberapa pertanyaan untuk membangun persepsi awal para siswa untuk identifikasi brosur dan dilanjutkan dengan kegiatan menganalisis dengan penyajian video animasi yang berisi penjelasan menarik tentang brosur menggunakan seorang karakter guru perempuan yang identic dengan peneliti sebagai guru. Untuk kemudian meminta siswa

membuat brosur berdasarkan salah satu dari beberapa topik yang dipilih dan disajikan melalui video animasi oleh peneliti.

Di dalam pembelajaran ini ditemukan sekitar 36 siswa yang antusias dan memberikan perhatian pada pembelajaran, dan sekitar 25 siswa termotivasi dengan menunjukkan respon yang positif ingin tahu lebih jauh kegiatan apa kemudian yang akan di instruksikan. Kemudian peneliti mereview dan mendiskusikan kembali membuat brosur dan tahapannya dengan lebih mendalam. Kemudian 24 siswa dapat merespon secara antusias. Sebelum mereka beranjak pada kegiatan membuat brosur, mereka diminta membuat dan menuangkan ide secara bebas. Kemudian, mereka dijelaskan cara mendesign dan membuat brosur termasuk membuat content brosur yang eye-catching dengan mengaplikasikan struktur bahasa yang sederhana pada present tense bentuk 'command sentence'. Disini guru berperan juga sebagai peneliti membagi kelas menjadi group dengan anggota 3-4 siswa untuk membuat brosur. ketika peneliti menjelaskan cara membuat brosur dengan bantuan media video animasi. Sekitar 33 siswa merespon dengan menanyakan beberapa poin pembuatan brosur yang disajikan dalam video animasi yang belum mereka pahami.

Setelah siswa mengumpulkan pekerjaan mereka pada pertemuan ke tiga. Peneliti menganalisis lembar kerja dari hasil bekerja kelompok, dan didapatkan perkembangan dan peningkatan yang cukup berarti dari segi design dan dari segi content sudah mengalami banyak peningkatan secara tampilan yang fullcolor dan content yang lebih to the poin dan eye-catching. Ditemukan sekitar 11 kelompok atau sekitar 33 siswa, yang berarti sudah sekitar 85% siswa sudah mengalami peningkatan untuk membuat brosur.

Pada akhirnya, dengan prosedur yang sama pada pertemuan sebelumnya, pertemuan keempat dilaksanakan. Pada pertemuan ini peneliti sebagai guru mereview pertemuan sebelumnya dan memberikan beberapa pertanyaan terkait pertemuan sebelumnya dan mulai memberikan pertanyaan terkait topik yang akan dibahas yaitu membuat brosur dengan berbagai situasi yang berbeda. Mulai dari brosur untuk menawarkan produk, jasa sampai event. Dalam kegiatan ini ada sekitar 25 siswa secara aktif menjawab pertanyaan guru. Setelah guru menyajikan sebuah contoh brosur tentang menu, sekitar 35 siswa termotivasi secara tinggi untuk mencari kata-kata sulit dan mengidentifikasi penggunaan tenses pada brosur tersebut.

Untuk tugas, guru meminta siswa untuk membuat brosur secara individu dengan menyajikan beberapa foto dan gambar design brosur yang belum terisi dengan content bahasa. Disini guru juga menyajikan berbagai situasi yang berbeda sesuai dengan foto dan gambar design yang disajikan. Siswa diminta untuk memilih salah satu gambar/design untuk kemudian dibuat sebuah brosur yang menarik dan bernilai jual sebagai alat promosi. Dalam kegiatan ini ditemukan sekitar 37 siswa yang memberikan respon positif tentang membuat brosur dan sekitar 34 siswa merespon pertanyaan yang ditujukan. Sedangkan semua siswa memberikan perhatian penuh pada pertemuan keempat ini.

Dapat diambil kesimpulan jika, observasi yang didapatkan selama siklus kedua bahwa 36 siswa atau sekitar 92% secara aktif terlibat di dalam proses pembelajaran membuat brosur menggunakan media video animasi daripada yang sudah terjadi pada siklus pertama. Dengan kata lain, para siswa secara aktif ikut serta dalam proses membuat brosur dan menemui standard proses evaluasi yaitu $\geq 75\%$ siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran membuat brosur menggunakan media video animasi.

Berdasarkan pada hasil observasi diatas, media video animasi memiliki kelebihan dan bermanfaat bagi siswa, diantaranya:

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih antusias dan bersemangat.
2. Dapat membantu peserta didik untuk membuat design brosur menjadi lebih eye-catching.
3. Dapat membantu peserta didik untuk lebih bisa secara akurat menentukan penggunaan bahasa yang sederhana dan menarik untuk promosi.
4. Dapat membantu peserta didik menjadi lebih percaya diri bekerja sama dalam kelompok.
5. Dapat menstimulasi peserta didik untuk lebih aktif memberikan pendapat pada proses pembelajaran
6. Dapat menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan yaitu membuat brosur.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar subjek menegaskan jika media video animasi menarik, sangat memotivasi dan bermanfaat.

Hasil Tes Membuat Brosur Pada Siklus 2

Produk evaluasi dalam bentuk penilaian menulis dilakukan pada akhir sesi pada siklus kedua yaitu pada 20 Oktober 2020. Topik yang disajikan adalah brosur tentang produk, jasa dan event/kegiatan. Disini, para siswa diminta untuk memilih salah satu topik yang disajikan secara individu, kemudian menulis dan membuat brosur tersebut semenarik mungkin dan berdaya jual untuk tujuan promosi. Waktu yang disediakan untuk siklus ini adalah 2x15 menit atau sekitar 30 menit melalui zoom meeting dan dilanjutkan pembimbingan melalui Whatsapp group dan google classroom.

Tabel 2. Hasil Tes Membuat Brosur Menggunakan Media Video Animasi Pada siklus 2

Number of Subjects	Scorer 1	Scorer 2	Average
1	68.75	68.75	68.75
2	75	75	75
3	87.5	87.5	87.5
4	75	75	75
5	75	75	75
6	75	75	75
7	81.25	75	78.125
8	81.25	81.25	81.25
9	75	75	75
10	75	75	75
11	75	75	75
12	75	75	75
13	75	75	75
14	75	75	75
15	68.75	68.75	68.75
16	75	75	75
17	75	75	75
18	75	75	75
19	75	75	75
20	78	78	78
21	75	75	75
22	75	75	75
23	62.5	62.5	62.5
24	75	75	75
25	75	75	75
26	75	75	75

27	87.5	87.5	87.5
28	75	75	75
29	75	81.25	78.125
30	75	75	75
31	81.25	75	78.125
32	81.25	81.25	81.25
33	75	75	75
34	70	70	70
35	70	70	70
36	75	75	75
37	87.5	81.25	84.375
38	81.25	81.25	81.25
39	81.25	75	78.125
Skor Total			2.465,625

Nilai Mean pada hasil siswa membuat brosur adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\text{Jumlah total nilai rat-rata}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}}$$

$$M = \frac{2.958,625}{39}$$

$$M = 75,86$$

Berdasarkan pada table 4, dapat dilihat pada nilai rata-rata, pencapaian nilai tes adalah 75,86 (M=75,86). Nilai ini diklasifikasikan pada kategori nilai baik. Hal ini menunjukkan bahwa nilai mean dari penelitian ini sudah mencapai target yang disyaratkan yaitu ≥ 75 . Maka dari itu, tindakan dihentikan dan tidak dilanjutkan. Disamping itu, dari hasil brosur yang dibuat siswa., telah ditemukan bahwa kebanyakan hasil karya brosur yang dibuat oleh siswa telah mengalami peningkatan. Kebanyakan isi dari brosur sudah layak dan dapat dipahami maksudnya dan design yang mereka buat sangat menarik dan eyecatching, intinya brosurnya sudah memenuhi tujuan umumnya yaitu dapat dikomunikasikan sebagai media promosi barang, jasa dan event. Hanya sedikit kesalahan penulisan bahasa yang ditemukan.

Hasil Refleksi Pada Siklus 2

Pada siklus ini, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran membuat brosur. Sebanyak 92% siswa terlibat secara aktif di dalam proses belajar mengajar membuat brosur menggunakan media video animasi. Hal ini mengindikasikan jika kebanyakan siswa telah memahami apa yang harus mereka lakukan di dalam proses belajar mengajar membuat brosur menggunakan video animasi.

Terlebih lagi, hasil nilai yang dicapai siswa pada siklus dua ini meningkat dengan signifikan. Hal ini terindikasi dari hasil perolehan nilai mean pada rata-rata pencapaian siswa yang dikategorikan baik (M=75,73), yang berarti bahwa target nilai mean pada tes membuat brosur telah terpenuhi. Ada beberapa factor yang mempengaruhi hasil tersebut, diantaranya:

1. Video animasi yang disajikan pada siswa membahas lebih dalam tentang brosur dan langkah-langkah pembuatannya.
2. Para peserta didik telah mampu menggunakan kalimat present tense dengan bentuk 'command sentences' dengan baik dan benar.

3. Para peserta didik termotivasi dan tertantang dengan penyajian video animasi yang mereka anggap menarik dan interaktif.

Sejak hasil pencapaian dari tes membuat brosur telah mencapai target nilai mean pada penelitian ini. Maka penelitian tindakan ini dihentikan.

PEMBAHASAN

Berikut adalah diagram yang menggambarkan hasil checklist observasi pada siklus pertama dan siklus kedua.



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan pada diagram 4.1 di atas, dapat dilihat jika keterlibatan siswa secara aktif pada siklus kedua lebih tinggi daripada siklus yang pertama. Peningkatan yang terjadi dari 45% pada siklus pertama dan naik menjadi 86,4% pada siklus kedua. Para siswa memberikan respon positif selama proses belajar pembelajaran membuat brosur menggunakan media video animasi. Hasil secara nyata dari Diagram 4.1 di atas, mengindikasikan jika Penelitian Tindakan Kelas ini telah berhasil memenuhi standard pencapaian yang diinginkan pada siklus kedua.

Berdasar pada hasil analisis pencapaian nilai pada tes membuat brosur, dapat di tegaskan bahwa hasil pencapaian nilai membuat brosur siswa masih belum mencapai tujuan penelitian. Rata-rata, pencapaian nilai membuat brosur siswa diklasifikasikan sebagai cukup ($M=70,75$) jadi nilai mean masih belum mencapai target nilai mean yaitu ≥ 75 . Ada beberapa factor yang menyebabkan hasil tersebut, seperti karena ini adalah pertama kali bagi peserta didik membuat brosur dengan media video animasi, siswa-siswa tidak dapat memahami membuat brosur dengan penggunaan bahasa yang sederhana menggunakan somple present 'command sentences' dan dengan design yang menarik yang dicontohkan didalam media video animasi dengan tepat pada siklus pertama.maka dari itu, tindakan pada siklus kedua dilaksanakan dengan merivisi teknik pengajaran yang digunakan pada siklus pertama.

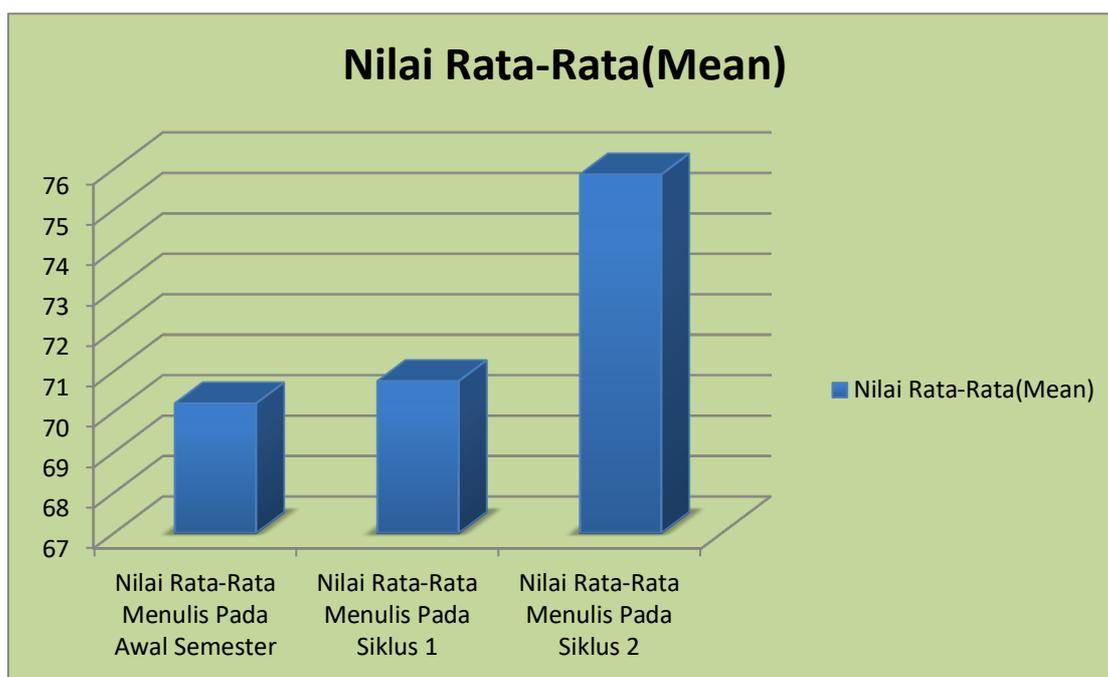
Setelah mendapatkan tindakan pada siklus kedua, para siswa dapat meningkatkan pencapaian nilai membuat brosur. Pada nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa, mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu dari (70,75) yang dikategorikan pada kategori cukup

pada siklus pertama, menjadi kategori bagus (75,86) pada siklus kedua., dan target dari nilai mean dapat dicapai. Hal ini dapat terjadi karena hasil revisi teknik mengajar yang sedikit berbeda dari sebelumnya. Contohnya pada siklus pertama para siswa tidak diberikan petunjuk yang cukup tentang brosur, media video animasi dan penggunaan tata bahasa yang benar, pada siklus 2 para siswa diberikan petunjuk yang cukup dan mendalam tentang aspek-aspek materi tersebut. Hal ini sangat membantu siswa untuk menemukan kelemahan dan kesalahan yang mereka buat, seperti menulis present tense ‘command sentences’. Maka dari itu, masalah semacam itu dapat diselesaikan di dalam siklus kedua. Sebagai hasilnya, hasil pencapaian nilai membuat brosur pada siswa mengalami peningkatan pada siklus kedua.

Tabel berikut ini mempresentasikan peningkatan nilai membuat brosur pada siklus pertama dan siklus kedua.

Tabel 3. Peningkatan nilai membuat brosur siswa pada siklus pertama dan kedua

	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Mean	70,75	75.86



Gambar 2. Diagram Hasil Nilai Rata-Rata Pencapaian Siswa dalam Membuat Brosur

Dari table 3 dan Diagram 2 diatas, nilai mean dari hasil pencapaian siswa dalam membuat brosur telah meningkat dari 70,75 atau kategori ‘cukup’ pada siklus 1 menjadi 75,86 atau kategori ‘baik’ dalam siklus 2. Ini berarti bahwa siklus kedua telah mencapai target nilai mean dari penelitian ini. Maka dari itu, peneliyien tindakan diakhiri.

Hasil anlisis observasi dan hasil analisis tes menulis mengindikasi bahwa sebuah teknik mengajar menggunakan media video animasi sangatlah efektif untuk mengajar membuat brosur. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kamrianti, R (2010), yang menyatakan bahwa kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai

dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik. Hasil dari penelitian ini memperkuat pernyataan dan mendukung pengaplikasian video animasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan mempermudah siswa dalam membuat brosur. Menurut Furoidah (2009), penggunaan media animasi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media animasi. Pernyataan ini memperkuat dan mendukung hasil penelitian yang dihasilkan oleh peneliti dengan sangat akurat.

Selanjutnya, hasil questioner menunjukkan jika para peserta didik merasa terbantu di dalam membuat brosur menggunakan media video animasi. Mereka mengatakan jika video animasi dapat meningkatkan rasa motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran membuat brosur. Dari video animasi yang berisi penjelasan tentang brosur dan bagaimana brosur dibuat mereka bisa meningkatkan kemampuan menulis kata-kata menggunakan simple present tense dalam bentuk ‘command sentences’ dengan akurat dan lebih terarah, selain itu, media video animasi yang disajikan oleh guru juga dapat mencairkan suasana sehingga para siswa merasa percaya diri dan mampu berinteraksi aktif di dalam pembelajaran dan juga mampu berinteraksi secara percaya diri dengan teman – teman satu kelompoknya. Selain itu, para peserta didik juga merasa termotivasi untuk dapat menjawab dan merespon pertanyaan-pertanyaan yang didistribusikan oleh guru secara aktif. Yang terpenting dari penyajian media video animasi adalah bahwa siswa telah mampu memahami genre teks brosur dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar. Pernyataan ini didukung oleh Artawan (2010), media animasi dalam proses pembelajaran ternyata dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks melalui stimulus audio visual yang akhirnya membuahkan hasil lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-fakta dan konsep. Pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dapat menciptakan pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan, tidak membosankan sehingga mempercepat proses penyampaian materi kepada siswa. Akhirnya, berdasarkan pada penjelasan di atas, video animasi adalah sebuah media alternative yang efektif untuk mengajar dan meningkatkan kemampuan menulis pada siswa, khususnya kemampuan dalam membuat brosur pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo.

SIMPULAN

Berdasarkan pada tes membuat brosur pada kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat brosur. Hal ini dapat dilihat dari standar nilai mean pada siklus kedua, yang dikategorikan ‘baik’ ($M=75,86$) dibandingkan dengan nilai mean siswa pada siklus pertama, yang diklasifikasikan ‘kurang’ ($M=70,75$). Hasil yang dicapai sudah memenuhi target standar nilai yang ditentukan pada penelitian ini. Ini berarti, bahwa pengaplikasian media video animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya membuat brosur. Kesimpulannya, media video animasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat brosur pada kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo.

Berdasarkan pada hasil observasi kelas, keterlibatan para peserta didik di dalam proses belajar mengajar meningkat dari 45% pada siklus pertama dan naik menjadi 86,4% pada

siklus kedua. Hasil yang dicapai sudah memenuhi standar yang ditentukan di dalam penelitian ini. Ini berarti bahwa aplikasi media video animasi dapat memotivasi para peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar menulis and memberikan kesempatan kepada mereka untuk berinteraksi aktif dan komunikatif dengan teman sekelas mereka secara daring. Ringkasnya, media video animasi dapat memotivasi minat siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran membuat brosur pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo

Saran

Guru Bahasa Inggris Pada SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo disarankan untuk menggunakan media video animasi sebagai cara alternative dalam mengajarkan membuat brosur untuk meningkatkan kualitas skill menulis para siswa dan meningkatkan pencapaian menulis siswa. Khususnya jika para peserta didik mengalami masalah dengan membuat brosur dan jenis teks yang lain.

Para siswa SMA Negeri 1 Tongas Probolinggo disarankan untuk mempraktikkan dan meningkatkan kemampuan menulis mereka melalui media video animasi.

Hasil dari penelitian diharapkan untuk memberikan informasi pada peneliti di masa depan untuk melaksanakan penelitian lanjutan, seperti; peningkatan kemampuan menulis siswa dalam membuat brosur atau teks yang lainnya menggunakan media video animasi atau media pembelajaran lainnya yang innovative dan menarik menggunakan design penelitian yang berbeda seperti penelitian eksperimental.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elliot, J. A. 1991. *Action Research for Educational Change*. Milton Keynes: Open University.
- Kemmis S. Mc. Taggart. R. 1992. *The Action Research Planne*. Victoria: Deaken University.
- Muzaffer Uysal; Daniel Fesenmaier (12 November 2012). *Communication and Channel Systems in Tourism Marketing*. Routledge. pp. 11 2. ISBN 978-1-136-58697-2.
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis, Siapa Takut?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.