

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

**“PENERAPAN *BLENDED LEARNING* SINKRON DAN ASINKRON UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS XI LINTAS MINAT
SMA TERPADU KRIDA NUSANTARA”**

**DWI ACHINTYA NANDARI WIDODO.,S.Pd
GURU BAHASA JEPANG
SMA TERPADU KRIDA NUSANTARA**

**PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2020

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang baru pertama kali dipelajari oleh peserta didik. Sama halnya dengan bahasa asing lainnya dalam bahasa Jepang terdapat empat kompetensi kemampuan bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajarnya yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan observasi penulis, peserta didik SMA Terpadu Krida Nusantara sudah terbiasa dengan bahasa Jepang namun pemahaman dalam penggunaan pola kalimat terutama penguasaan perubahan bentuk kata kerja, kata sifat, dan partikel masih rendah yang berdampak rendahnya dalam kemampuan menulis karangan. Oleh karena itu penulis menganggap sangat penting untuk melakukan penelitian.

Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi siswa akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar, desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai ditambah dengan kreativitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Dalam meningkatkan pemahaman mengenai pola kalimat tersebut maka perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, efektif dan sesuai capaian KD dan IPK sehingga transfer pemahaman siswa dapat terukur dengan baik. Terlebih lagi pada situasi pandemi saat ini, pembelajaran dilakukan secara daring sehingga interaksi dengan peserta didik menjadi minim. Oleh karena itu peran media menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Untuk itu penulis menggunakan platform *Zoom* (Sinkron) dan *Moodle LMS* (Asinkron) sebagai media interaksi tatap muka secara daring dan media *Power Point* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

2. Identifikasi Masalah

- a. Pemahaman pola kalimat yang masih rendah

- b. Kesalahan pola kalimat pada saat menulis karangan
- c. Semangat belajar siswa menurun saat pembelajaran daring

3. Analisis Masalah

- a. Mengapa pemahaman pola kalimat yang masih rendah?
- b. Mengapa masih terjadi kesalahan pola kalimat pada saat menulis karangan?
- c. Mengapa semangat belajar siswa menurun saat pembelajaran daring?

4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan dalam menerapkan *Blended Learning* Sikron dan Asinkron untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI Lintas Minat SMA Terpadu Krida Nusantara ?
2. Bagaimana implementasi dalam menerapkan *Blended Learning* Sikron dan Asinkron untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI Lintas Minat SMA Terpadu Krida Nusantara ?
3. Bagaimana efektivitas dalam menerapkan *Blended Learning* Sikron dan Asinkron untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI Lintas Minat SMA Terpadu Krida Nusantara ?

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui perencanaan, implementasi dan efektivitas dalam menerapkan *Blended Learning* Sikron dan Asinkron untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI Lintas Minat SMA Terpadu Krida Nusantara.

6. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa, PTK ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam belajar Bahasa Jepang.
- b. Bagi Guru, khususnya peneliti bermanfaat untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran Bahasa Jepang sesuai Kurikulum 2013 .
- c. Bagi Sekolah merupakan upaya inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan Sekolah, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar .

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Blended Learning

Model Blended Learning adalah pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual. Menurut Semler (2005) *“Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others’ weaknesses.”*

Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.

2. Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas dalam Ali (2010) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Ali (2010) menjelaskan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya.

2. Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
3. Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
4. Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung. Maka dibuatlah globe sebagai model dari bola bumi. Demikian juga benda-benda lain yang terlalu besar atau terlalu kecil, gejala-gejala yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat, gejala-gejala/objek yang berbahaya maupun sukar didapat, hal-hal yang terlalu kompleks dan sebagainya, semuanya dapat diperjelas menggunakan media pembelajaran.
5. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.
6. Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh uniformitas dalam pengamatan kalau binatang itu diamati langsung atau tiruannya saja dibawa ke depan kelas.
7. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan sebagainya.

3. Power Point

a. Pengertian Power Point

Microsoft Power Point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. Microsoft Power Point ini merupakan pengembangan dari microsoft lainnya. Aplikasi Microsoft Power Point ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi Power Point.

Pada 1987, Power Point versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. Power Point kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi overheadprojector

(OHP). Setahun kemudian, versi baru dari Power Point muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran. (Aqila Smart, 2012: 65). Microsoft pun mengakuisisi Forethought, Inc dan tentu saja perangkat lunak Power Point dengan harga kira-kira 14 juta 89 dolar pada 31 Juli 1987. Pada tahun 1990, versi Microsoft Windows dari Power Point (versi 2.0) muncul ke pasaran, mengikuti jejak Microsoft Windows 3.0. Sejak tahun 1990, Power Point telah menjadi bagian standar yang tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantoran Microsoft Office System (kecuali Basic Edition). Versi terbaru adalah Microsoft Office Power Point 2007 (Power Point 12), yang diliris pada November 2006, merupakan sebuah lompatan yang cukup jauh dari segi antar muka pengguna dan kemampuan grafik yang ditingkatkan. Selain itu, dibandingkan dengan format data sebelumnya yang merupakan data biner dengan ekstensi. Power Point versi ini menawarkan format data XML dengan ekstensi. (Aqila Smart, 2012: 66).

b. Fitur-Fitur Media Power Point

Penggunaan fitur-fitur media power point tentunya akan memberikan tambahan nilai estetika. Dimana dengan menggunakan fitur-fitur ini diharapkan presentasi akan menjadi lebih hidup. Dalam KBM siswa tertarik dahulu mengenai tampilan power point sehingga memungkinkan untuk memperhatikan apa yang diajar oleh guru dan menurut Erlina (2009: 2), membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana yang tidak membosankan.

Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Berbagai ragam fitur-fitur media power point yang bisa dipilih yaitu pemberian grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan word art, mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu slide ke slide berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, memberi bayangan, membuat chart dan bagan organisasi. Berikut ini akan dijelaskan mengenai beberapa cara untuk penggunaan berbagai fitur-fitur media *power point*.

4. Kegiatan Menulis

Kegiatan menulis merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan secara tertulis. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur yang hasilnya biasanya disebut dengan istilah karangan atau tulisan (Dalman, 2014:3).

Meskipun hasil dari kegiatan menulis ini sama, yakni berupa tulisan atau karangan, namun istilah menulis sering digunakan untuk tulisan ilmiah contohnya skripsi dan proposal. Sedangkan karangan merupakan hasil tulisan yang bejenis non ilmiah contoh mengarang buku harian atau mengarang bebas. Hasil dari penelitian berbentuk karangan dari peserta didik dengan tema-tema sesuai dengan materi yang sesuai dengan kelas XI.

BAB III

METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah siswa SMA Terpadu Krida Nusantara Tahun Pelajaran 2020/2021

2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

- a. Tempat : SMA Terpadu Krida Nusantara Cibiru Bandung.
- b. Waktu Pelaksanaan : 19 Oktober ~ 24 Oktober 2020

3. Deskripsi Siklus

1) Siklus I

a) Perencanaan

1. Menentukan kelas dan materi yang akan diteliti yaitu KD 3.2 materi tentang kesenangan (Kegiatan Wisata)
2. Membuat *Power Point* sesuai dengan materi
3. Membuat Video pembelajaran Asinkron
4. Menyiapkan link *zoom* dan moodle *LMS*

b) Implementasi Tindakan

1. Mengunggah PPT dan Video Pembelajaran yang sudah dibuat ke Aplikasi *moodle LMS*
2. Siswa mempelajari PPT dan Video Pembelajaran yang sudah di unggah
3. Siswa mengerjakan latihan karangan dengan media gambar dan mengunggah kembali ke aplikasi *moodle LMS*

c) Observasi dan Interpretasi

1. Melakukan pemeriksaan terhadap setiap karangan yang telah dikerjakan siswa
2. Menandai bagian-bagian yang salah

d) Analisis dan Refleksi

1. Menganalisis kesalahan pola kalimatnya

2. Menentukan rencana tindakan untuk siklus selanjutnya

2) Siklus II

a) Perencanaan

1. Menentukan kelas dan materi yang akan diteliti yaitu
2. Membuat *Power Point* dan Video Pembelajaran sesuai dengan materi
3. Membuat Video Pembelajaran

b) Implementasi Tindakan

1. Mengunggah PPT dan Video Pembelajaran yang sudah dibuat ke Aplikasi *moodle LMS*
2. Siswa mempelajari PPT dan Video Pembelajaran yang sudah di unggah
3. Siswa mengerjakan latihan karangan media *Mind Mapping* dan mengunggah kembali ke aplikasi *moodle LMS*

c) Observasi dan Interpretasi

1. Melakukan pemeriksaan terhadap setiap karangan yang telah dikerjakan siswa
2. Menandai bagian-bagian yang salah

d) Analisis dan Refleksi

1. Menganalisis kesalahan pola kalimatnya
2. Menentukan rencana tindakan untuk siklus selanjutnya

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Instrumen pelaksanaan kegiatan pembelajaran
 - a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - b) Media Pembelajaran berupa *Video Scribe* dan *Power Point*
 - c) LKPD dan Soal untuk membuat karangan sesuai tema
- 2) Karangan siswa sesuai tema yang telah ditentukan
- 3) Rubrik penilaian karangan siswa

5. Teknik Analisis Data

Karangan siswa yang sudah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rubrik penilaian sebagai berikut :

ASPEK	KRITERIA	SKOR
ISI	Cerita menarik, lengkap, terperinci, dapat memberi wawasan baru	41-50
	Cerita menarik, tidak lengkap, tidak terperinci, dan kurang bernilai	31-40
	Cerita kurang menarik, tidak lengkap, tidak terperinci, dan kurang bernilai	21-30
BAHASA	Penggunaan pola kalimat benar dan tepat	41-50
	Penggunaan pola kalimat benar tetapi masih ada kesalahan dalam penulisan	31-40
	Penggunaan pola kalimat tidak benar	21-30

Kriteria ketuntasan minimal yang telah disepakati di sekolah untuk kelas XI adalah 70 . Dapat dirumuskan dengan skor total sebagai berikut :

$$\text{Skor Total} = \text{Skor isi} + \text{Skor Bahasa}$$

Peserta didik dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 70, sedangkan predikat tidak tuntas untuk nilai kurang dari 70.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Terpadu Krida Nusantara, yang terletak di Jalan Desa Cipadung, Kecamatan Cibiru, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di kelas XI mengikuti kurikulum 2013. Kelas yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah XI LINTAS MINAT dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Seluruh siswa merupakan pemula dalam belajar bahasa Jepang.

1. Hasil Penelitian

a. Nilai Karangan Siswa Sebelum Diberikan Tindakan

Hasil pengamatan guru semenjak diawalinya tahun ajaran 2020/2021 bulan Juli sampai awal bulan Oktober menunjukkan keadaan seperti di bawah ini:

- a) Pemahaman pola kalimat masih rendah dilihat dari karangan yang telah disusun oleh siswa karena rata rata nilai di bawah 70 sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.
- b) Masih ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan dengan alasan tidak memahami materi pelajaran karena guru hanya memberikan modul di *LMS*.
- c) Masih ditemukan siswa yang menggunakan *google translate* dalam menyelesaikan latihan karangan sehingga tidak sesuai dengan pola kalimat yang diajarkan.

Tabel 4.1 Presentasi nilai karangan siswa

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	10 orang	>70	35 %
2	15 orang	<70	53 %
3	3 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	12 %

Mempertimbangkan keadaan di atas maka guru memutuskan untuk memberikan materi ajar tidak hanya berupa modul tetapi dengan memberikan materi melalui media *power point* dan video pembelajaran yang ditautkan pada *moodle LMS* (Asinkron) dan media *zoom* (Sinkron). Instrumen LKPD yang digunakan untuk latihan menulis yaitu media gambar.

b. Nilai Karangan Siswa Setelah Diberikan Tindakan Siklus I

a) Tahap Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan Tindakan Siklus I pada hari Kamis, 22 Oktober 2020. Materi bahan ajar Power point disematkan di *LMS* sebelum pembelajaran sinkron. Pembelajaran dilaksanakan tatap muka secara daring menggunakan Aplikasi *Zoom* selama 40 menit yang diikuti 10 orang siswa dan 18 orang siswa lainnya mengikuti pembelajaran secara asinkron. Tema materi pembelajaran adalah Kesenangan dengan Sub tema Kegiatan Wisata “トバへいったことがありますか”

Kegiatan pembelajaran tatap muka secara daring guru menampilkan PPT yang sudah dirancang. Pada tahap awal meliputi kegiatan berdoa, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai materi yang akan dipelajari. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi essensial dengan menampilkan contoh kalimat terlebih dahulu lalu siswa bersama-sama berdiskusi dan menyimpulkan apa pola kalimat yang sesuai dengan contoh kalimat lalu pemahaman kosakata, setelah ini siswa menerapkan kosakata tersebut ke dalam contoh kalimat yang sudah dijelaskan diawal. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami penggunaan pola kalimatnya, apabila siswa sendiri yang menemukan maka ilmu itu akan lama tertanam di dalam pikiran peserta didik. Setelah menyelesaikan semua materi essensial maka peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan tema pelajaran yang nantinya akan dianalisis.

b) Tahap Pengamatan/ Observasi Setelah Tindakan Siklus I

Tahap pengamatan atau obsevasi pada peserta didik meliputi aspek keterampilan menulis karangan dengan menggunakan pola kalimat yang benar. Data diperoleh

dari karangan yang telah dibuat siswa di buku latihan, difoto lalu diunggah kembali ke *Moodle LMS* pada bagian yang sudah disiapkan oleh guru.

Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	12 orang	>70	42 %
2	13 orang	<70	46 %
3	3 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	12%

c. Tahap Refleksi dan Perencanaan Setelah Tindakan Siklus I

Berdasarkan data hasil karangan yang telah ditulis dan kumpulkan oleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik sebesar 7 % .

Meskipun pemahaman pola kalimat mengalami peningkatan melalui hasil karangan yang telah ditulis peserta didik, tetapi masih ada beberapa orang peserta didik yang menyalin tugas temannya dan ada yang tidak mengerjakan tugas tersebut tepat waktu.

Hal hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki pada siklus II adalah:

- a) *Power Point* yang akan digunakan dirancang lebih menarik, efektif dan berpusat kepada siswa.
- b) Pada saat drill pola kalimat, siswa diberikan kesempatan menerapkan dalam latihan percakapan dengan teman.
- c) Instrumen LKPD yang akan digunakan adalah media gambar *Mind Mapping*
- d) Melakukan pendekatan khusus bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas karangan tepat waktu

d. Nilai Karangan Siswa Setelah Diberikan Tindakan Siklus II

c) Tahap Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan Tindakan Siklus II pada hari Rabu, 28 Oktober 2020. Materi bahan ajar Power point dan Video Pembelajaran disematkan di *LMS* sebelum pembelajaran sinkron. Pembelajaran dilaksanakan tatap muka secara daring menggunakan Aplikasi *Zoom* selama 40 menit yang diikuti 8 orang siswa dan 20 orang siswa lainnya mengikuti pembelajaran secara

asinkron. Tema materi pembelajaran adalah Kesenangan dengan Sub tema Makanan Khas “コーラはありますか”

Kegiatan pembelajaran tatap muka secara daring guru menampilkan PPT yang sudah dirancang. Pada tahap awal meliputi kegiatan berdoa, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai materi yang akan dipelajari. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi essensial dengan menampilkan kalimat terlebih dahulu lalu siswa bersama-sama berdiskusi dan menyimpulkan apa pola kalimat yang sesuai dengan contoh kalimat lalu pemahaman kosakata, setelah ini siswa menerapkan kosakata tersebut ke dalam contoh kalimat yang sudah dijelaskan diawal. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami penggunaan pola kalimatnya, apabila siswa sendiri yang menemukan maka ilmu itu akan lama tertanam di dalam pikiran peserta didik. Setelah menyelesaikan semua materi essensial maka peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan tema pelajaran yang nantinya akan dianalisis.

d) Tahap Pengamatan/ Observasi Setelah Tindakan Siklus II

Tahap pengamatan atau observasi pada peserta didik meliputi aspek keterampilan menulis karangan dengan menggunakan pola kalimat yang benar. Data diperoleh dari karangan yang telah dibuat siswa di buku latihan, difoto lalu diunggah kembali ke *Moodle LMS* pada bagian yang sudah disiapkan oleh guru.

Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	17 orang	>70	60 %
2	8 orang	<70	28 %
3	3 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	12 %

e. Tahap Refleksi dan Perencanaan Setelah Tindakan Siklus III

Berdasarkan data hasil karangan yang telah ditulis dan kumpulkan oleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik sebesar 18 % . Meskipun pemahaman pola kalimat mengalami peningkatan melalui hasil karangan

yang telah ditulis peserta didik, tetapi masih ada beberapa orang peserta didik yang menyalin tugas temannya dan ada yang tidak mengerjakan tugas tersebut tepat waktu. Hal hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki pada siklus II adalah:

- a) *Power Point* yang akan digunakan dirancang lebih menarik, efektif dan berpusat kepada siswa.
- b) Pada saat drill pola kalimat, siswa diberikan kesempatan menerapkan dalam latihan percakapan dengan teman.
- c) Instrumen LKPD yang akan digunakan adalah media gambar berseri.
- d) Melakukan pendekatan khusus bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas karangan tepat waktu

f. Nilai Karangan Siswa Setelah Diberikan Tindakan Siklus III

e) Tahap Pelaksanaan Siklus III

Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan Tindakan Siklus II pada hari Kamis, 12 Oktober 2020. Materi bahan ajar Power point dan Video Pembelajaran disematkan di *LMS* sebelum pembelajaran sinkron. Pembelajaran dilaksanakan tatap muka secara daring menggunakan Aplikasi *Zoom* selama 40 menit yang diikuti 15 orang siswa dan 13 orang siswa lainnya mengikuti pembelajaran secara asinkron. Tema materi pembelajaran adalah Kesenangan dengan Sub tema Cita-cita “しょうらい にほんに りゅうがくしたいです”

Kegiatan pembelajaran tatap muka secara daring guru menampilkan PPT yang sudah dirancang. Pada tahap awal meliputi kegiatan berdoa, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai materi yang akan dipelajari. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi essensial dengan menampilkan kalimat terlebih dahulu lalu siswa bersama-sama berdiskusi dan menyimpulkan apa pola kalimat yang sesuai dengan contoh kalimat lalu pemahaman kosakata, setelah ini siswa menerapkan kosakata tersebut ke dalam contoh kalimat yang sudah dijelaskan diawal. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami penggunaan pola kalimatnya, apabila siswa sendiri yang menemukan maka ilmu itu akan lama tertanam di dalam pikiran peserta didik. Setelah menyelesaikan semua materi essensial maka peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan tema pelajaran yang nantinya akan dianalisis.

f) Tahap Pengamatan/ Observasi Setelah Tindakan Siklus III

Tahap pengamatan atau observasi pada peserta didik meliputi aspek keterampilan menulis karangan dengan menggunakan pola kalimat yang benar. Data diperoleh dari karangan yang telah dibuat siswa di buku latihan, difoto lalu diunggah kembali ke *Moodle LMS* pada bagian yang sudah disiapkan oleh guru.

Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	27 orang	>70	96 %
2	0 orang	<70	0 %
3	1 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	0,04 %

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pola kalimat dengan menerapkan metode Blended Learning sinkron dan asinkron kelas XI Lintas Minat SMA Terpadu Krida Nusantara Cibiru Bandung Jawa Barat dapat disimpulkan sebagai berikut : “Penerapan metode Blended Learning sinkron dan asinkron dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI Lintas Minat SMA Terpadu Krida Nusantara Cibiru Bandung Jawa Barat yang terbukti adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Peningkatan prestasi belajar siswa dimana pada pra siklus dengan rata-rata kelas 53,81 persentase ketuntasan 35% mengalami kenaikan pada siklus I dengan rata-rata kelas 61,61 persentase ketuntasan 42%, pada siklus II dengan rata-rata kelas 78,68 persentase ketuntasan 60%, pada siklus III dengan rata-rata kelas 84,37 persentase ketuntasan 96%. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu ketuntasan di atas 70

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dalam upaya perbaikan Proses Belajar Mengajar (PBM), serta meningkatkan kemampuan menulis siswa, peneliti menyarankan beberapa hal antara lain :

1. Kepada Guru

- a. Guru mempersiapkan media dan modul pembelajaran yang menarik di saat pembelajaran daring.
- b. Guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk kolaboratif dalam menyelesaikan tugas.
- c. Guru dalam pembelajaran awal hendaknya memberikan penjelasan dan contoh pola kalimat yang akan digunakan dalam karangan.
- d. Guru dalam memberikan penugasan hendaknya memberikan stimulus gambar seperti mind mapping agar dapat membantu siswa dalam mengembangkan karangan

2. Kepada Pengambil Kebijakan dalam Pendidikan

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan diskusi untuk mengambil kebijakan pembelajaran.

b. Hasil penelitian ini akan penulis jadikan acuan perbaikan pembelajaran di tempat mengajar khususnya.

C. Penutup

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas dalam penyusunan PTK ini. Penulis menyadari bahwa PTK ini masih ada kekurangan meskipun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin. Hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, tidak ada kata-kata yang lebih indah melainkan saran dan kritik yang membangun dari seluruh pembaca demi kesempurnaan PTK ini. Akhirnya sebagai penutup penulis mohon maaf segala kekurangan dan kesalahan, serta penulis berdo'a semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhson. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759> (diakses tanggal 12 Oktober 2020)
- Atik Kurniawati. 2016. *Teknik Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.
Yogyakarta: Jurdik Biologi FMIPA UNY
- Dalman. 2014. *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herlina Putri Handayani. 2020. *Penerapan Dictogloss Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Hots Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang*. Kagami Vol. 11 No. 1, Mei 2020
<http://eprints.uny.ac.id/23986/2/bab%20dua.pdf> (diakses tanggal 22 Oktober 2020)
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2544> (diakses tanggal 29 Oktober 2020)
<https://sevima.com/pengertian-dan-manfaat-model-pembelajaran-blended-learning/> (diakses tanggal 1 November 2020)
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/1689> (diakses tanggal 1 November 2020)

LAMPIRAN

Hasil Pengolahan Data Penilaian Kelas XI Lintas Minat

No	First name	LKPD 1	LKPD 2	LKPD 3	Course total
1	Abdullah Sulaiman Tidar N	90	90	95	373.75
2	Amanda Shinta Agustina	75	75	75	333.13
3	Andi Ritzky Amalia Junaid	0	0	85	186.03
4	Ariesta Bramantyo Syatya P	60	75	95	298.75
5	Arlinda Anindyangingtyas	85	100	95	389
6	Athaya Salsabila Hariadi	95	100	100	399.3
7	Berlian Lauda Agung P	50	85	75	319
8	Gading Puspita Gantari H	50	100	80	325.46
9	Garneta Asmarandhini Putri K	75	85	90	358.13
10	Genadhi Alrizqi Suryo	100	95	80	473.13
11	Hanubawa Krisna Candramukti	85	85	85	363.6
12	Ilham Aditama Putra	80	75	75	338.63
13	Kania Aulia Andita	85	75	75	339.83
14	Kareena Rizqanandya Diva P	79	90	85	362.75
15	Keisha Adhi Zukhruf S	0	75	80	244.38
16	Keishaqiila Jeconea Averyl	0	0	-	108.6
17	Najla Ghaisani Nasution	0	80	75	263.2
18	Najwa Aulia Alfatihah	78	90	75	338.36
19	Putra Gastadirrijal Indra F	75	75	75	324.91
20	Raden Indah Muli Cahya	50	85	75	314.28
21	Rafif Sanika Mahawira	75	75	95	360.53
22	Raihan Malcolm Pramudyo	0	75	75	255.33
23	Risda purnama	75	85	90	358.13
24	Risma Nurandita	78	95	95	377
25	Syahnasya Lahujuta	50	80	78	315.5
26	Syifa Ega Shana Nydia	100	98	100	405.02
27	Theresia Silaban	60	75	95	339
28	Zulfikri Zaki Arizona	75	85	80	339
	Rata-Rata Kelas	61.6071	78.6786	84.3704	