

**BEST PRACTICE
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

**TEMA PENELITIAN
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA MELALUI
PENERAPAN MODEL BELAJAR PROJECT BASED LEARNING WITH
VIDEO PADA SISWA KELAS X MIPA 1
SMAN 3 CIBEBER**



**DISUSUN OLEH:
DIKI ARIYANDI, S.Pd**

**PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS
SMA NEGERI 3 CIBEBER**

*Blok ApiCita Jalan Pasirkuray Km. 15 Tegallumbu Ds. WanasariKec. Cibeber-Lebak 42394
NSS : 301300704039 NPSN : 69946232 e-mail : smn3.cibeber.apicita@gmail.com web : smn3cibeber-lebak.sch.id*

LEMBAR PENGESAHAN

Berdasarkan hasil penilaian Kepala SMAS Daar El Kutubdan Pengawas Wilbi III Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lebak Provinsi Banten dengan ini karya ilmiah *Best Practice* dengan judul **“Metode Praktikum Sederhana Pada Pembelajaran Biologi kelas 12 Di SMA Negeri 3 Cibeber”** dinyatakan sah sebagai karya ilmiah dan disetujui.

Lebak, 29 November 2020

Mengetahui :

Kepala Sekolah



Dr. SUBAR, M.Kom
NIP. 196503251991111001

Guru Bahasa Inggris

Diki Ariyandi, S.Pd
NUPTK. 9163765666130113

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, rahmat, serta karunianya, sehingga proses penyusunan karya ilmiah *Best Practice* dapat diselesaikan dengan baik.

Karya ilmiah dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Model Belajar Project Based Learning With Video Pada Siswa Kelas X Mipa 1 Sman 3 Cibeber”** ini dibuat sebagai dalam rangka melakukan pengembangan diri.

Tersusunnya karya ilmiah ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan metode-metode terapan dalam meningkatkan kualitas ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga mampu mencapai target pencapaian hasil pembelajaran seperti yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003.

Lebak, 29 November 2020

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halama
LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Tujuan	2
C. Manfaat	2-3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
A. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning).....	4
B. Media Pembelajaran.....	5-6
C. Media Pembelajaran Video	7
D. Aktivitas Belajar	8-11
BAB III PEMBAHASAN MASALAH.....	12
A. Strategi Pemecahan Masalah	12
B. Langkah-Langkah Implementasi	12-13
C. Hasil Yang Dicapai	14-19
D. Faktor-faktor Pendukung	20
E. Faktor-Faktor Penghambat	20
F. Dampak.....	20-21
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	22
B. Saran.....	22
Daftar Pustaka	23
Lesson Plan	24-35

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran yang wajib diikuti mulai dari tingkat SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi. Di masa kini Bahasa Inggris yang sudah menjadi suatu kebutuhan bagi hampir semua orang, karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Dengan berbahasa Inggris siapapun bisa berkeliling dunia tanpa rasa khawatir terkendala dalam komunikasi.

Dengan adanya bahasa Inggris di tingkat SMA diharapkan para generasi muda Indonesia mampu berbahasa Inggris dengan lebih baik sehingga diharapkan bangsa Indonesia mampu bersaing di dunia Internasional.

Tujuan pokok pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan 4 kompetensi dasar yaitu *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) dan *writing* (menulis). Keempat kompetensi itu saling berkaitan, sehingga satu kegiatan pembelajaran bisa digunakan untuk mempelajari satu atau lebih kompetensi yang ingin dikuasai. Keterampilan membaca dan menulis memegang peranan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan termasuk penguasaan pengetahuan berbahasa.

Karakteristik pembelajaran bahasa terutama bahasa Inggris berbeda dengan mata pelajaran yang lain karena fungsi bahasa sebagai alat berkomunikasi, sehingga dalam belajar bahasa terutama bahasa Inggris harus mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan komunikasi.

Namun pada kenyataannya peserta didik di SMA masih menghadapi banyak kendala dalam menguasai keempat kompetensi Bahasa Inggris tersebut, terutama dalam kompetensi berbicara (*speaking*). Kurangnya penggunaan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu faktor penyebabnya. Peserta didik SMA Negeri 3 Cibeber berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi yang cenderung jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Para peserta didik kebanyakan berasal dari keluarga yang kurang memperhatikan pendidikan, orangtua peserta didik cenderung sibuk bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Selain itu, kurangnya minat untuk belajar Bahasa Inggris adalah salah satu penyebab yang paling penting dalam pembelajaran, karena dengan sedikitnya minat terhadap Bahasa Inggris, tentu akan mempengaruhi terhadap proses belajar.

Hal ini juga menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas juga kurang mendukung penguasaan berbicara. Saat ini pembelajaran Bahasa Inggris lebih cenderung

pada pencapaian nilai tertulis. Peserta didik masih kurang percaya diri ketika harus tampil didepan kelas untuk melakukan presentasi menggunakan bahasa Inggris. Kurangnya latihan dan kekhawatiran membuat kesalahan dalam menggunakan bahasa Inggris merupakan kendala yang umum dijumpai. Peserta didik terkadang juga mengalami kebosanan ketika pembelajaran masih menggunakan metode- metode konvensional sehingga motivasi belajar rendah. Oleh karena itu guru juga harus berinovasi supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah *Project Based Learning* dengan media *Video* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 1 Negeri Cibeber semester 2 tahun pelajaran 2019- 2020?
2. Apakah *Project Based Learning* dengan media *Video* dapat meningkatkan keterampilan produktif berbicara peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Cibeber semester 2 tahun pelajaran 2019-2020?

C. Tujuan

Adapun tujuan penulis adalah:

1. Untuk mengetahui bahwa *Project Based Learning* dengan media *Video* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Cibeber semester 2 tahun pelajaran 2020-2021.
2. Untuk mengetahui bahwa *Project Based Learning* dengan media *Video* dapat meningkatkan keterampilan produktif berbicara peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Cibeber semester 2 tahun pelajaran 2020-2021

D. Manfaat

1. Manfaat teoretis

Hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan gambaran umum mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan *Project Based Learning*.

2. Manfaat praktis

Hasil yang diperoleh dari penulisan best practice ini diharapkan memberi manfaat:

- 2.1 Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan aktivitas peserta didik dan keterampilan berbicara

- 2) Mengatasi hambatan dan kendala dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, khususnya kompetensi dasar *speaking* pada materi teks narrative.
- 3) Mengurangi perasaan takut berbicara dan mengungkapkan ide baik secara lisan maupun tertulis.
- 4) Mengurangi perasaan bosan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

2.2 Bagi Guru

- 1) Memperbaiki proses pembelajaran di kelas
- 2) Memunculkan inovasi dalam pembelajaran
- 3) Mampu mendeteksi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sekaligus mencari solusinya

2.3 Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan layanan prima pada peserta didik
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru
- 3) Meningkatkan prestasi sekolah

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)

Model pembelajaran ini secara bahasa diartikan sebagai model yang menekankan pada pengadaan proyek atau kegiatan penelitian kecil dalam pembelajaran. Menurut Klein, et al. dalam Fathurohman mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) sebagai “*the instructional strategy of empowering learners to pursue content knowledge on their own and demonstrate their new understandings through a variety of presentation modes.*”

Menurut Fathurohman (2015) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata. PBP dilakukan secara sistematis yang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui investigasi dalam perencanaan produk. PBP merupakan model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek member kesempatan peserta didik berpikir kritis dan mampu mengembangkan kireativitasnya melalui pengembangan inisiatif untuk menghasilkan produk nyata berupa barang atau jasa. Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan. Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaboratif, inovatif, unik, dan yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari metode instruksional yang berpusat pada pembelajar. Model ini sebagai ganti penggunaan suatu model pembelajaran yang masih bersifat teacher-centered yang cenderung membuat pembelajar lebih pasif dibandingkan dengan guru.

Sedangkan menurut Daryanto (2017) ada lima kriteria apakah suatu pembelajaran berproyek termasuk pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

1. Keterpusatan (centrality)

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek adalah pusat atau inti kurikulum, di dalam pembelajaran proyek strategi pembelajaran, pelajaran mengalami dan belajar konsep-

konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek.

2. Berfokus pada pertanyaan atau masalah

Proyek dalam PBL adalah berfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pelajar menjalani (dalam kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin.

3. Investigasi konstruktif atau desain.

Proyek melibatkan pelajaran dalam investigasi konstruktif dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, deskoveri akan tetapi aktifitas inti dari proyek ini harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan.

4. Bersifat otonomi pembelajaran

Lebih mengutamakan otonomi, pilihan waktu kerja dan tanggung jawab pelajaran terhadap proyek.

5. Bersifat realism

Pembelajaran berbasis proyek melibatkan tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik bukan simulative dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan dilapangan yang sesungguhnya.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media (kata jamak) berasal dari bahasa Latin “medium” yang artinya ‘di antara’. Dengan istilah ini memberikan arti bahwa “media” itu adalah segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Dengan demikian apabila kita menggunakan media yang benar, bertujuan untuk mengurangi “jumlah kata” yang diperlukan dalam proses pembelajaran (instruksional), dengan harapan akan mengkomunikasikan gagasan yang bersifat konkrit. Hal ini terjadi karena media itu akan membantu peserta didik untuk mengintegrasikan pengalamannya yang diperoleh sebelumnya. Oleh karena itu penggunaan media diharapkan mampu memperlancar proses belajar peserta didik, serta menambah pemahamannya (Soetomo, 2011).

Di bagian lain Soetomo (2011) juga menyatakan tentang lima sifat media pembelajaran mendasari pemikiran para ahli pendidikan, yaitu:

- a. Bahwa media itu untuk meningkatkan persepsi
- b. Bahwa media itu untuk membantu meningkatkan transfer belajar.

- c. Bahwa media itu untuk meningkatkan pemahaman.
- d. Bahwa media itu untuk membantu adanya retensi
- e. Bahwa media itu untuk memberikan penguatan atau menambah pengetahuan tentang hal yang diperoleh peserta didik.

Menurut Gerlach dan Erly dalam Soetomo (2011) pemilihan media harus mengingat pada tujuan instruksional yang ingin dicapai, selain itu kita juga harus memperhatikan hal-hal berikut ini:

- a. Kualitas teknis media yang artinya betapapun canggihnya media, tetapi kualitas teknisnya kurang baik, tetapi kualitas teknis kurang baik maka akan mengakibatkan adanya persepsi yang salah dan akan menyestkan peserta didik dan akan sukar diperbaiki.
- b. Pertimbangan harga artinya apabila ada dua macam media pembelajaran tetapi mempunyai kemampuan dan pengaruh yang sama dalam proses pembelajaran maka dipilih media yang berharga lebih murah.
- c. Ketersediaan artinya pilihan kita harus memperhatikan apakah media itu sudah tersedia atau masih perlu disediakan.
- d. Kemampuan artinya adanya kemampuan guru dan peserta didik untuk memakai media itu. Tegasnya, pilihan perancangan dan pengembangan system pembelajaran akan kecewa, apabila memilih media ternyata baik peserta didik maupun guru tidak memiliki kemampuan untuk memakai atau mengoperasionalkan.
- e. Ketersediaan sarana pendukung artinya betapapun bagus media, akan tetapi tidak tersedia sarana pendukung ketika akan digunakan, maka alat media itu tidak akan ada gunanya.

2. Jenis Media Belajar

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide; over head proyektor (OHP), LCD Proyektor* dan sejenisnya
4. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.
5. *Study Tour Media* : Pembelajaran langsung ke obyek atau tempat study seperti Museum, Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa

dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

C. Media Pembelajaran Video

Arsyad (2011:3) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu secara fisik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar, merangsang serta membantu peserta didik secara menyeluruh, sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Adapun jenis media pembelajaran secara umum dapat diklasifikasikan berdasarkan alat indra yang digunakan dalam mengamatinya ke dalam tiga hal, yaitu media visual, media audio, dan video.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran bagi harus mempertimbangkan beberapa kriteria, antara lain:

1. disesuaikan tipe materinya. Artinya, pada setiap materi pembelajaran tidak semuanya dapat dijelaskan secara baik dengan menggunakan media video.
2. terkait durasi waktu. Media video berbeda dengan film pada umumnya yang berdurasi rata-rata 2 jam dan maksimal 3.5 jam. Jadi media pembelajaran yang menggunakan video haruslah memiliki durasi antara 20-40 menit saja.
3. sajian video. Media video pembelajaran mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Sehingga, format video yang cocok untuk pembelajaran, diantaranya: naratif, wawancara, presenter, dan format gabungan.
4. perlu diperhatikan ketentuan teknis. Artinya, media video tidak terlepas dari aspek teknis, yaitu efek kamera, teknis pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing dan suara. Sehingga pembelajaran yang dibuat lebih menekankan pada kejelasan pesan.
5. penggunaan musik dan *sound effect* menjadi bagian penting dalam sajian video.

Video akan lebih menarik dan bermakna jika sajian *sound* mendukung dan tepat. Dengan media *video*, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada peserta didik bisa lebih mudah dalam mentransformasikan ilmunya melalui pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru kepada anak didiknya di kelas. Disamping memudahkan seorang guru menguasai kelas dan membantu anak-anak didik untuk tetap fokus dengan apa yang diterangkan oleh seorang guru.

Menurut Hamalik, 1986: 43 (dalam Azhar, 2003: 15-16) Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh peserta didik. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik. Pada kelas eksperimen yang mana memanfaatkan media video sebagai media pembelajaran sebelum praktikum dilakukan, membuat kegiatan praktikum peserta didik lebih terarah (Retno, dalam Dimiyati, 2006)

D. Aktifitas Belajar

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011:100).

Menurut Nasution (2000:89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didik akan berpikir selama ia berbuat, tanpa perbuatan maka peserta didik tidak berfikir. Oleh karena itu agar peserta didik aktif berfikir maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

Diedrich (dalam Nasution, 2000:91) membuat suatu daftar yang berisi tentang macam kegiatan peserta didik yang dapat digolongkan sebagai berikut :

Visual activities, yang termasuk di dalamnya misalnya : membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

Oral activities, yang termasuk didalamnya seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

Listening activities, seperti mendengarkan penjelasan, percakapan, diskusi, musik, pidato.

Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola.

Motor activities, seperti melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model, mereparasi, bermain.

Mental activities, misalnya menggali, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

Emotional activities, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh aktivitas peserta didik tetapi aktivitas guru sangat diperlukan untuk merencanakan kegiatan peserta didik yang bervariasi, sehingga kondisi pembelajaran akan lebih dinamis dan tidak membosankan. Berikut ini jenis aktivitas belajar berdasarkan Depdiknas (2004):

1. Keterampilan Berbicara

Menurut Tarigan (1981:15), berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantis dan linguistik yang sangat intensif. Lebih lanjut Tarigan (1986: 3) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang bertujuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan orang tersebut.

Sementara Brown dan Yule dalam Nunan (1989: 26) berpendapat bahwa berbicara adalah menggunakan bahasa lisan yang terdiri dari ucapan yang pendek, tidak utuh atau terpisah-pisah dalam lingkup pengucapan. Pengucapan tersebut sangat erat berhubungan dengan hubungan timbal balik yang dilakukan antara pembicara satu dengan pendengar.

Tujuan umum berbicara menurut Djago Tarigan (1995:149) terdapat lima golongan yakni

1. Menghibur Berbicara

Si pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara, seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, petualangan, dan sebagainya untuk menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya.

2. Menginformasikan

Melaporkan dan dilaksanakan bila seseorang ingin:

- a. menjelaskan suatu proses;

- b. menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan sesuatu hal;
- c. memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan;
- d. menjelaskan kaitan.

3. *Menstimulasi Berbicara*

Berbicara itu harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya. Ini dapat tercapai jika pembicara benar-benar mengetahui

- a. kemauan,
- b. minat,
- c. inspirasi,
- d. kebutuhan, dan
- e. cita-cita pendengarnya.

4. *Menggerakkan Dalam berbicara*

Untuk menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat. Melalui kepintarannya dalam berbicara, kecakapan memanfaatkan situasi, ditambah penguasaannya terhadap ilmu jiwa massa, pembicara dapat menggerakkan pendengarnya.

Menurut Arsjad dan Mukti (1993: 17-20) mengemukakan bahwa untuk menjadi pembicara yang baik, seorang pembicara harus menguasai masalah yang sedang dibicarakan, dan harus berbicara dengan jelas dan tepat. Beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara untuk keefektifan berbicara adalah

1. ***Faktor kebahasaan***

Faktor kebahasaan yang menunjang keefektifan berbicara, meliputi:

- a. Ketepatan ucapan, pengucapan buyi-bunyian harus tepat, begitu juga dengan penempatan tekanan, durasi, dan nada yang sesuai.
- b. Pemilihan kata atau diksi, harus jelas, tepat dan bervariasi sehingga dapat memancing kepahaman dari pendengar.
- c. Ketepatan sasaran pembicara, pemakaian kalimat atau keefektifan kalimat memudahkan pendengar untuk menangkap isi pembicaraan.

Penilaian dari faktor kebahasaan meliputi:

- a. Ucapan,
- b. tata bahasa,
- c. kosa kata,

2. *Faktor non kebahasaan,*

- a. Sikap yang tidak kaku\
- b. Kesiediaan menghargai pendapat,
- c. Pandangan ke pendengar,
- d. Gerak-gerik atau mimik tepat,
- e. Kenyaringan suara,
- f. Kelancaran berbicara,
- g. Penguasaan topik.

Penilaian dari faktor non kebahasaan meliputi:

- a. ketenangan,
- b. volume suara,
- c. Kelancaran,
- d. pemahaman.

BAB III

PEMBAHASAN MASALAH

A. Strategi Pemecahan Masalah

Permasalahan pembelajaran yang ada adalah kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar selama ini. Selain itu juga rendahnya kompetensi peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai, terutama dalam keterampilan speaking. Oleh karena itu guru berusaha mencari alternatif pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik antusias mengikuti pelajaran dan hasil belajar bisa meningkat. Diharapkan seluruh peserta didik mampu mencapai nilai KKM terutama pada keterampilan berbicara (*speaking*) karena masih rendahnya penguasaan keterampilan berbicara oleh para peserta didik. Guru akhirnya memutuskan untuk menggunakan media video, karena dianggap media video saat ini adalah media yang paling digemari oleh para peserta didik. Ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik ketika mencari sumber belajar dari internet terutama *Youtube*. Pembelajaran ini mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media karena peserta didik selain menyaksikan video dari guru juga diberi tugas secara kelompok untuk membuat video pembelajaran sendiri. Video ini berisi text yang ditulis atau disusun sendiri oleh para peserta didik, dan juga diisi suara oleh para peserta didik tentang penjelasan *Narrative text* yang disusun. Pembelajaran berbasis proyek ini berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik dan juga meningkatkan nilai keterampilan speaking peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya tidak memiliki keberanian untuk berbicara terbantu dengan video ini. Selain itu keterampilan berbicara juga ditampilkan pada saat mempresentasikan hasil karya video tersebut. Kondisi ini memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk aktif dalam kegiatan ini.

B. Langkah-langkah Implementasi

Project Based Learning berbantuan media video dilaksanakan pada kelas X MIPA 1 yang terdiri dari 32 peserta didik 18 laki-laki dan 14 perempuan. Kelas dibagi kedalam kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik untuk setiap kelompoknya. Setiap kelompok mendapatkan tugas membuat video *Narrative text* tentang legenda rakyat “Malin Kundang”. Video ini berisi text dan suara yang dibuat oleh para peserta didik. Para peserta didik bebas menggunakan aplikasi apa saja yang mendukung pembuatan video tersebut. Pembuatan video diberi waktu 1 minggu untuk setiap video. kegiatan yang dilakukan oleh para peserta didik dalam menyusun video ini adalah:

1. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang.

2. Membahas dan berdiskusi pengertian Narrative text dan unsur kebahasaan yang digunakan.
3. Peserta didik menyusun rencana text yang akan disusun menjadi video.
4. Peserta didik mengumpulkan bahan-bahan yang akan disusun menjadi text Narrative dalam bentuk video.
5. Menyusun teks narrative yang sudah dikonsep menjadi video.

6. Mempresentasikan hasil karya video yang sudah diselesaikan selama 1 minggu.

C. Hasil yang dicapai

1. Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SIKAP							Skor Rata-rata
		peduli	Jujur berkarya	Tanggung jawab	toleran	Kerja sama	proaktif	kreatif	
1	ADELIA PRATIKASARI	3	4	3	3	4	4	3	3,43
2	AGUS	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3	ALDI SAPUTRA	3	4	3	3	3	3	3	3,14
4	ALMA NURASIFAH	4	4	3	3	3	3	3	3,29
5	ALYA MEILANI	3	3	4	3	4	4	4	3,57
6	ANGGA PRAYOGA	3	3	4	3	3	3	3	3,14
7	ANGGI SAPUTRA	3	3	3	3	3	3	3	3,00
8	ARDIANSYAH	3	3	3	3	3	3	3	3,00
9	BAGUS DIAN NUGRAH	4	3	4	3	3	3	3	3,29
10	ENGEL	3	3	3	4	3	3	3	3,14
11	FATHIR	3	4	3	3	3	3	3	3,14
12	HERA AMALIA	4	4	3	4	4	4	4	3,86
13	IPAN PAUZI	4	3	3	3	3	3	3	3,14
14	KANI ARDIANSYAH	3	3	4	3	3	3	3	3,14
15	LENA PELISKA	3	3	3	4	3	3	3	3,14
16	M FAZRIL KHOIRUL	3	4	3	4	3	3	3	3,29
17	RAMADANI	3	3	3	3	3	3	3	3,00
18	RANGGA	4	3	4	3	3	3	3	3,29
19	RATNASARI	3	3	3	4	3	3	3	3,14
20	RINAS FEBRIYANI	3	3	4	3	4	4	3	3,43
21	RISTI NUR AFILAH	3	3	3	3	3	3	3	3,00
22	RIZKY SETIAWAN	3	4	3	3	3	3	3	3,14

23	SANDRAWATI	3	3	3	3	3	3	3	3,00
24	SEPTA RAHESTA	3	3	4	3	3	3	3	3,14
25	SHERLY ANISA LIDA	3	3	3	4	3	3	3	3,14
26	SINTIA APRILIA	3	3	4	3	4	4	3	3,43
27	SIPAH	3	3	3	4	3	3	3	3,14
28	SURANDI	3	3	3	3	3	3	3	3,00
29	UJANG JIHAD	3	3	3	3	3	3	3	3,00
30	WULANSARI	4	3	3	3	4	4	4	3,57
31	YOGA PRABOWO	3	4	3	4	3	3	3	3,29
32	YUDI PERMANA	3	3	4	3	3	3	3	3,14

Tabel 1 Nilai Sikap

Dari hasil penilaian sikap terdapat peningkatan aktifitas peserta didik yang berupa sikap peduli, Peduli, jujur berkarya, tanggung jawab, toleran, kerjasama, proaktif, dan kreatif. Nilai sikap rata-rata sudah menunjukkan hasil **Baik** dengan rata-rata nilai sikap sebesar 3,205.

1. Hasil Penilaian Sikap selama kegiatan diskusi

Lembar Penilaian Sikap - Observasi pada Kegiatan Diskusi						
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris Kelas/Semester : X MIPA 1/ 2						
Topik/Subtopik : Narrative Text						
Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, rasa ingin tahu, santun dan komunikatif selama kegiatan diskusi.						
No	Nama Peserta didik	Kerja sama	Rasa Ingin Tahu	Santun	Komunikatif	Rata-rata
1	ADELIA PRATIKASARI	3	2	3	3	2,75
2	AGUS	2	3	3	3	2,75
3	ALDI SAPUTRA	3	2	3	3	2,75
4	ALMA NURASIFAH	2	2	3	3	2,5
5	ALYA MEILANI	3	3	4	3	3,25
6	ANGGA PRAYOGA	3	3	3	3	3
7	ANGGI SAPUTRA	3	3	3	3	3
8	ARDIANSYAH	3	3	3	3	3
9	BAGUS DIAN NUGRAH	3	2	2	2	2,25
10	ENGEL	3	2	3	3	2,75
11	FATHIR	3	3	3	3	3
12	HERA AMALIA	3	4	4	3	3,5
13	IPAN PAUZI	3	2	3	3	2,75
14	KANI ARDIANSYAH	2	2	3	3	2,5
15	LENA PELISKA	2	2	2	2	2
16	M FAZRIL KHOIRUL	3	2	3	3	2,75
17	RAMADANI	2	2	3	3	2,5
18	RANGGA	2	3	2	3	2,5
19	RATNASARI	3	3	4	3	3,25
20	RINAS FEBRIYANI	3	3	3	3	3

21	RISTI NUR AFILAH	3	3	3	3	3
22	RIZKY SETIAWAN	3	3	3	3	3
23	SANDRAWATI	3	3	3	4	3,25
24	SEPTA RAHESTA	3	3	4	3	3,25
25	SHERLY ANISA LIDA	3	3	3	3	3
26	SINTIA APRILIA	3	4	3	4	3,5
27	SIPAH	3	3	3	3	3
28	SURANDI	2	2	3	3	2,5
29	UJANG JIHAD	3	3	3	3	3
30	WULANSARI	3	3	3	3	3
31	YOGA PRABOWO	3	3	4	3	3,25
32	YUDI PERMANA	4	3	3	3	3,25
<p>Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut. 4 = sangat baik 3 = baik 2 = cukup 1 = kurang</p>						

Tabel 2 Nilai Sikap Saat Diskusi

Sikap peserta didik selama kegiatan diskusi juga sudah menunjukkan peningkatan, hanya 5 orang yang mendapat nilai dengan predikat CUKUP pada aspek kerjasama, 10 peserta didik yang mendapat predikat cukup pada aspek rasa ingin tahu, 3 orang berpredikat CUKUP pada aspek santun dan 2 orang berpredikat CUKUP pada aspek komunikatif. Peserta didik yang lain mendapatkan predikat BAIK dan SANGAT BAIK.

2. Hasil capaian kompetensi berbicara (*speaking*)

NO	NIS	NAMA	KKM	SPEAKING IN VIDEO	PRESENTASI	NILAI AKHIR
1	0041940567	ADELIA PRATIKASARI	75	84	70	77
2	0048789047	AGUS	75	88	70	79
3	0038816108	ALDI SAPUTRA	75	84	70	77
4	0043687199	ALMA NURASIFAH	75	84	70	77
5	0031808090	ALYA MEILANI	75	88	70	79
6	0041189098	ANGGA PRAYOGA	75	84	70	77
7	0045026844	ANGGI SAPUTRA	75	84	70	77
8	0044106605	ARDIANSYAH	75	88	70	79
9	0043190224	BAGUS DIAN NUGRAH	75	84	70	77
10	0044220672	ENGEL	75	84	70	77
11	0048721998	FATHIR	75	84	70	77
12	0036835820	HERA AMALIA	75	92	70	81
13	0044050708	IPAN PAUZI	75	84	70	77
14	0047707670	KANI ARDIANSYAH	75	84	70	77
15	0038547593	LENA PELISKA	75	80	70	75
16	0047396761	M FAZRIL KHOIRUL	75	84	70	77
17	0032785772	RAMADANI	75	84	70	77
18	0045198227	RANGGA	75	84	70	77
19	0045885792	RATNASARI	75	88	70	79
20	0039695140	RINAS FEBRIYANI	75	84	70	77
21	0048030526	RISTI NUR AFILAH	75	84	70	77
22	0033865882	RIZKY SETIAWAN	75	84	70	77
23	0049860751	SANDRAWATI	75	84	70	77
24	0032183903	SEPTHA RAHESTA	75	88	70	79
25	0038685756	SHERLY ANISA LIDA	75	88	70	79
26	0047120812	SINTIA APRILIA	75	88	70	79
27	0043445409	SIPAH	75	88	70	79

28	0043113776	SURANDI	75	84	70	77
29	0041813419	UJANG JIHAD	75	88	70	79
30	0036542425	WULANSARI	75	88	70	79
31	0038224683	YOGA PRABOWO	75	84	70	77
32	0039451077	YUDI PERMANA	75	84	70	77

Tabel 3 Nilai *Speaking*

Pencapaian nilai keterampilan berbicara (*speaking*) sudah mencapai KKM untuk seluruh peserta didik atau tuntas 100% dengan nilai rata-rata **77,68**. Nilai terendah yang dicapai adalah **75** sedangkan nilai tertinggi adalah **79**. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai dengan menggunakan *project based learning* berbantuan media video pada materi *narrative text*.

D. Faktor-faktor Pendukung

Kegiatan pembelajaran ini mempunyai sisi pendukung maupun penghambat. Kegiatan pembelajaran ini bisa berjalan lancar karena didukung oleh beberapa faktor antara lain:

- a. Tersedianya perangkat Teknologi Informasi yang bisa digunakan oleh peserta didik baik milik peserta didik sendiri maupun sekolah.
- b. Keaktifan peserta didik dalam melaksanakan tugas kelompok.
- c. Kekompakan peserta didik dalam kelompok belajar yang sudah dibentuk dalam menyelesaikan tugas.
- d. Ketersediaan sumber belajar yang berupa buku dan internet.
- e. Guru yang selalu mendampingi proses penyelesaian tugas baik dikelas maupun dirumah melalui whatsapp group.

E. Faktor-faktor Penghambat

Sedangkan faktor penghambat yang melemahkan kegiatan pembelajaran ini antara lain:

- a. Beberapa orangtua peserta didik yang kurang memberi dukungan waktu untuk penyelesaian tugas kelompok dirumah.
- b. Beberapa peserta didik tidak memiliki perangkat teknologi Informasi sendiri sehingga bergantung pada peserta didik lain.
- c. Kurang percaya diri peserta didik sehingga kurang maksimal dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.
- d. Kedisiplinan peserta didik dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang diberikan.

F. Dampak

Kegiatan pembelajaran ini memberikan warna baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar dikelas. Peserta didik menjadi lebih aktif karena mereka harus berkomunikasi dalam kelompoknya, selain itu peserta didik juga harus mampu untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Rasa malu pada peserta didik dapat dikurangi karena peserta didik dapat mempraktekkan kemampuan berbicara (*speaking*) melalui video karya peserta didik dalam kelompoknya, selain itu peserta didik antusias dalam belajar karena video merupakan media yang sangat menarik bagi peserta didik. Project Based learning dengan

media video menjadi kegiatan pembelajaran yang sangat menyenangkan dan meningkatkan keaktifan, kreatifitas dan juga kompetensi keterampilan berbicara dan bahkan keterampilan menulis.

Project Based Learning dengan media video bisa digunakan juga untuk materi dan mata pelajaran yang lain, karena media ini adalah media yang sangat digemari oleh peserta didik.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Rendahnya capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris membutuhkan perhatian khusus dari para guru yang mengajar. Diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan untuk para peserta didik. *Project based learning* menjadi salah satu metode yang bisa dipilih. Pada pembelajaran ini *project based learning* menggunakan media video. Peserta didik dilibatkan aktif dalam pembelajaran karena seluruh peserta didik harus membuat video tentang *narrative text* secara berkelompok dan mempresentasikannya. Video yang dibuat berupa video dengan text dan suara dari para peserta didik sendiri.

Hasil yang dicapai sudah ssesuai harapan yaitu rata-rata untuk nilai sikap BAIK dan nilai keterampilan speaking diatas KKM. Dalam pemebelajaran ini ketuntasan peserta didik dalam keterampilan speaking adalah 100%, dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 79. Dengan kata lain Project Based Learning berbantuan media video mampu meningkatkan aktifitas belajar para peserta didik dan juga Project Based Learning berbantuan media video mampu meningkatkan keterampilan berbicara para peserta didik kelas X MIPA SMAN 3 Cibeber semester 2 tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Saran

Guru harus selalu berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga diperoleh hasil belajar yang baik. Saat ini para guru harus bisa memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komputer untuk menunjang kegiatan pembelajaran karena saat ini peserta didik lebih tertarik dengan media ini. Selain itu media ini juga lebih mudah digunakan dan bisa digunakan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Arsjad, Maidar G dan Mukti U.S. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2003, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Cetakan I. Yogyakarta: Gava Media. Fathurohman, Muhammad 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Cetakan I. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nasution, S. 1997. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nunan, David. 1989. *Designing Task for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tarigan, Djago. 1995. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- <http://arisandi.com/manfaat-penggunaan-video-sebagai-media-pembelajaran/>
- [https://www.academia.edu/9163649/Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Ingggris](https://www.academia.edu/9163649/Karakteristik_Mata_Pelajaran_Bahasa_Ingggris)
- <http://ekhardhi.blogspot.com/2011/12/pengajaran-keterampilan-produktif.html>
- http://ninaagustina16.blogspot.com/2012/12/speaking_1282.html
- <https://5enibudaya.wordpress.com/2013/06/19/video-sebagai-media-pembelajaran/>
- <https://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-dan-jenis-aktivitas-belajar.html>
- <https://bahtraedu.wordpress.com/2015/04/20/media-pembelajaran-video/>
- <https://www.eurekapedidikan.com/2015/10/definisi-aktivitas-belajar.html>

LESSON PLAN

School : SMAN 3 Cibeber
Subject : English
Class/Semester : X/2
Time Allocation : 2 x 35 minutes
Unit : Narrative Text

A. KOMPETENSI INTI

K.I.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

K.I.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

K.I.3 Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmupengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

K.I.4 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait legenda rakyat, sederhana, sesuai dengan	3.8.1. Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif.

konteks penggunaannya	
4.8. Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks naratif, lisan dan tulis sederhana terkait legenda rakyat	<p>4.8.1 Menjelaskan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif.</p> <p>4.8.2 Membuat Video narrative teks.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melaksanakan pembelajaran :

1. Peserta didik (A) dapat mengidentifikasi fungsi sosial, struktur Bahasa dan unsur kebahasaan narrative text (B) melalui reading comprehension question (C) secara bertanggung jawab (D).
2. Peserta didik (A) dapat menjelaskan fungsi sosial, struktur Bahasa dan unsur kebahasaan narrative text (B) melalui reading comprehension question (C) secara bertanggung jawab (D).
3. Peserta didik (A) mampu membuat video narrative text tentang legenda rakyat Malin Kundang (B) secara berkelompok (C) dengan bertanggung jawab (D).

D. MATERI PEMBELAJARAN

Apa itu Narrative Text?

Narrative text adalah cerita fiksi (*Fiction*) atau cerita karangan yang dibuat untuk menghibur pembaca. Narrative text biasanya kita jumpai dalam bentuk dongeng, cerita rakyat, maupun cerita fiksional lainnya. Tujuan Narrative text, seperti yang sudah disebutkan diatas adalah untuk **menghibur** pembaca/ pendengar (*Entertain the reader*) dalam suatu cerita dengan kejadian berurutan yang mengarah ke dalam suatu klimaks, dan akhirnya menemukan penyelesaian.

Generic Structure/Bagian-bagian Umum dari Narrative Text

Narrative text mempunyai 3 susunan struktur seperti berikut ini:

1. **Orientation (Pengenalan):** Bagian Orientation berisi tentang pengenalan (*Introduce*) tokoh-tokoh, latar belakang tempat dan waktu dari cerita. (siapa, apa, kapan, dan dimana)

2. **Even/Complication (Peristiwa/Masalah):** Pada bagian complication, masalah-masalah mulai muncul dan harus di selesaikan oleh tokoh utama pada cerita tersebut.
3. **Resolution (Penyelesaian).** Resolution adalah dimana cerita berakhir. Pada bagian ini masalah terselesaikan (*solved*) oleh si tokoh utama. Dalam bagian Resolution juga biasanya terdapat *moral value* atau pesan moral (nasihat) dari cerita tersebut.

Penggunaan Grammar dalam Narrative Text

Dalam Narrative text kita harus menggunakan bentuk **lampau** atau **past**, karena cerita ini merupakan cerita karangan atau fiksi. Bentuk tenses bisa menggunakan past perfect, past continuous, past perfect continuous, atau bisa saja past future continuous. Semua aturan ini tidak harus dijadikan sebagai acuan karena tenses itu mengacu kepada kondisi dan situasi kalimat.

Ciri – Ciri Narrative Text

1. Menggunakan bentuk tenses Past Tense atau penanda waktu masa lampau, sehingga Verb atau kata kerjanya menggunakan Verb 2 atau kata kerja dalam bentuk kedua (V2).

Misalnya :

V1	V2
Walk	Walked
Say	Said
Eat	Ete
Take a bath	Took a bath dsb

2. Menggunakan Nouns (kata benda) tertentu sebagai kata ganti orang, hewan dan benda tertentu dalam cerita. Misalnya : the princess, the girl, the queen, dsb.
3. Menggunakan Adjectives yang membentuk noun phrase. Misalnya : The red riding hood, the poisoned apple, dsb.

4. Menggunakan Time Connectives dan Conjunctions untuk mengurutkan kejadian-kejadian. Misalnya : before, after, then, next,soon, dsb.
5. Menggunakan Adverbs dan Adverbial Phrase untuk menunjukkan lokasi kejadian atau peristiwa. Misalnya : on the sea, in the mountain, there, happily ever after, dsb

E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Problem Based Learning
- Metode : Diskusi, penugasan
- Tehnik : Reading comprehension questions, question and answer exercise, fill in the blank,

F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Teks bentuk Narratif
2. Video
3. LKPD
4. Laptop
5. Internet
6. Lembar penilaian
7. PPT materi pembelajaran
8. Buku siswa
9. Google Classroom
10. WA

G. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku siswa dari pemerintah
 2. Link youtube
- First link : https://youtu.be/K1elGuNWL_w

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan psikis dan fisik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa bersama. 2. Mengecek adanya kesiapan peserta didik untuk menerima pembelajaran dan peserta didik di arahkan untuk mengisi absensi melalui form yang sudah disediakan di Google Classroom. 3. Memberikan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan disampaikan. 4. Memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penentuan pertanyaan mendasar <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengunduh LKPD narrative text tentang legenda rakyat Malin Kundang yang telah diunduh di Google Classroom. ➤ Guru menayangkan contoh video legenda rakyat Malin Kundang https://youtu.be/K1e1GuNWL_w ➤ Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi sosial fungsi, generic structure dan unsur kebahasaan narrative text. ➤ Peserta didik menyusun pertanyaan terkait narrative text legenda rakyat Malin Kundang. <p>3. Mendesain perencanaan proyek.</p>	70 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang) ➤ peserta didik membagi tugas masing-masing dalam persiapan tugas <p>4. Menyusun jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek pembuatan video narrative text Malin Kundang. <ol style="list-style-type: none"> 1. membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, 2. membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, 3. membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, 4. membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan 5. meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan. <p>5. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek pembuatan surat lamaran kerja. 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. ➤ Guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. <p>6. Menguji hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan Penilaian yang dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, ➤ Guru memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, <p>7. Mengevaluasi pengalaman</p> <p>Pada akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. peserta didik diberikan pesan tentang nilai dan moral sebagai bentuk penguatan karakter terkait pembelajaran project learning hari ini. 2. peserta didik diingatkan untuk memperbaiki hasil diskusi kelompok. 4. Menutup pelajaran dengan salam dan berdoa bersama 	10 menit

I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Jurnal Perkembangan Sikap Spiritual dan Sosial

Nama Sekolah : SMAN 3 Cibeber

Kelas/Semester : X/satu

Tahun pelajaran : 2020/2021

NO	NAMA PESERTA DIDIK	WAKTU	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP

2. Penilaian Pengetahuan

a. Tehnik penilaian : Tes tulis

b. Bentuk Instrumen : Reading Comprehension

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	or 1-4
1	Fungsi social	Sangat mampu mengidentifikasi fungsi sosial teks prosedur tulis terkait teks narrative	
		Mampu mengidentifikasi fungsi sosial teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
		Cukup mampu mengidentifikasi fungsi sosial teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
		Kurang mampu mengidentifikasi fungsi sosial teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
2	Struktur Text	Sangat mampu mengidentifikasi struktur	

		teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
		Mampu mengidentifikasi struktur teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
		Cukup mampu mengidentifikasi struktur teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
		Kurang mampu mengidentifikasi struktur teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
	Unsur Kebahasaan	Sangat mampu mengidentifikasi unsur kebahasaan teks prosedur tulis teks narrative.	
		Mampu mengidentifikasi unsur kebahasaan teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
		Cukup mampu mengidentifikasi unsur kebahasaan teks prosedur tulis terkait teks narrative.	
		Kurang mampu mengidentifikasi unsur kebahasaan teks prosedur tulis terkait teks narrative.	

c. Instruments for assessing presentation skills / presenting the results of group discussions

No	Group name	Ability to present/presentation	Group cooperation	Ability to argue	Total Value
		1 – 4	1 – 4	1 – 4	
1					
2					
3					

Description: 1 = less, 2 = enough, 3 = good, 4 = very good

1. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes tulis (Reading), Product (Writing)
- b. Bentuk Instrumen : Menulis teks surat lamaran kerja

No	Indikator	Bentuk Soal
	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif lisan dan tulis sederhana tentang legenda rakyat sesuai konteks penggunaannya	Watch the video and identify the social function, the generic structure and language features! https://youtu.be/K1eIGuNWL_w
2.	Menjelaskan fungsi sosial, struktur Bahasa dan kebahasaan teks narrative.	Read the story and answer the questions
3.	Membuat video narrative text tentang legenda rakyat Malin Kundang.	Make a video based on the story above!

LEMBAR PENGESAHAN

Berdasarkan hasil penilaian Kepala SMA Negeri 3 Cibeer Kecamatan Cibeer, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten dengan ini karya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narrative Bahasa Inggris Melalui Penerapan Teknik Cloze Procedure Siswa Kelas X-MIPA 2 SMA Negeri 3 Cibeer, Kabupaten Lebak, Banten Tahun Pelajaran 2020/2021**” dinyatakan sah sebagai karya PTK dan disetujui.


Lebak, 29 November 2020



Mengetahui :
Kepala Sekolah

Andi Subar, M.Kom
NIP. 196503251991111001

Guru Bahasa Inggris


Diki Ariyandi, S.Pd
NUPTK. 9163765666130113

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMAN 3 Cibeer

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : X/2

Materi : Narrative Text

A. Identitas Peserta Didik :

Kelas : X/

B. KI KD

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait legenda rakyat, sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	3.8.1. Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif.
4.8. Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks naratif, lisan dan tulis sederhana terkait legenda rakyat	4.8.1 Menjelaskan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif. 4.8.2 Membuat Video narrative teks.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif melalui reading comprehension dengan cara berdiskusi dengan bertanggung jawab.
2. Menjelaskan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif melalui reading comprehension dengan cara berdiskusi dengan baik.

3. Membuat video narrative text tentang legenda rakyat Malin Kundang secara berkelompok dengan bertanggung jawab.

D. Alat dan Bahan

1. Laptop
2. HP
3. Teks narrative

Activity 1 : Read the story and answer the question!

THE LEGEND OF MALIN KUNDANG

A long time ago, in a small village near the beach in West Sumatra, a woman and her son lived. They were Malin Kundang and her mother. Malin Kundang had to live hard with his mother.

One day, when Malin Kundang was sailing, he saw a merchant's ship which was being raided by a small band of pirates. He helped the merchant. With his brave and power, Malin Kundang defeated the pirates. The merchant was so happy and thanked to him. In return the merchant asked Malin Kundang to sail with him. To get a better life, Malin Kundang agreed. He left his mother alone.

Many years later, Malin Kundang became wealthy. Perfectly, he had a beautiful wife too. When he was sailing his trading journey, his ship landed on a beach near a small village. The villagers recognized him. The news ran fast in the town; "Malin Kundang has become rich and now he is here".

An old woman ran to the beach to meet the new rich merchant. She was Malin Kundang's mother. She wanted to hug him, released her sadness of being lonely after so long time. Unfortunately, when the mother came, Malin Kundang who was in front of his wife and his ship crews denied meeting that old lonely woman. Malin Kundang shouted at her "Enough, old woman! I have never had a mother like you, a dirty and ugly woman!" After that he ordered his crews to set sail.

Finally, enraged, she cursed Malin Kundang that he would turn into a stone if he didn't apologize. Malin Kundang just laughed and really set sail.

In the quiet sea, suddenly a thunderstorm came. His huge ship was wrecked and it was too late for Malin Kundang to apologize. He was thrown by the wave out of his ship. He fell on a small island. It was really too late for him to avoid his curse. Suddenly, he turned into a stone.

Answer

the following questions!

1. Why did Malin Kundang and his mother have to live hard?
2. Give an example that Malin Kundang was a healthy, diligent, and strong boy!
3. How did the merchant allow Malin Kundang to join him in the sail?
4. What happened many years after Malin Kundang join the sail?
5. How did the local people react when they saw Malin Kundang landing on the coast?
6. What made Malin Kundang's mother sad and angry?

7. How did the curse happen?
8. What is the moral value of the story?
9. What is the social function of narrative text?
10. Explain the generic structure and language features of Narrative text!

Activity 2 : Make a video based on the story above and collect the project a week later!