

**PENGALAMAN TERBAIK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
ENDING TEKS NARRATIVE SISWA KELAS X IPA 2 SMA NEGERI 1
BATANG ANAI MELALUI GULA**

MARJENNY

SMA Negeri 1 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat
marjennytanjung@gmail.com

This best paper is aimed to know whether the use of Google Classroom as a Learning Management System (LMS), or *Gula* for short, can give significant effect cognitively, practically and affectively toward students' skill in writing at Grade X MIPA 2 of SMAN 1 Batang Anai. The paper was a writer's best practice. The research was conducted at XI MIPA 2 students of SMA Negeri 1 Batang Anai, which consisted of 32 students, in 2019/2020 academic year. The instrument of the paper was writing test. The data were analyzed by comparing students' writing test before and after administering the strategy. Based on the result of the test and the writer's observation, it was found that *Gula* gave significant effect toward students' writing skill, especially in KD 4.2 namely writing an ending of a narrative text. It was proved by the result of the test which showed that (1) the mean score of the students' writing test was 82 higher than that which was 74, (2) students participated actively and collaborated integratively in teaching and learning process, (3) the media accommodated not only extrovert students but also introvert ones, (4) the teaching and learning process was fun and enjoyable, and (5) the media implemented multiliteracies in enhancing students' character. Based on the result above, it is concluded that *Gula* could improve students' writing skill significantly. Therefore, it is also suggested to English teachers at SMA level to apply this LMS as an alternative collaborative learning media in teaching writing in English especially and other subjects as well.

Key Words: *Gula*, Writing Skill, Narrative Text

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di SMA adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kompetensi komunikasi baik lisan maupun tulisan secara interpersonal, transaksional dan fungsional. Kompetensi ini bisa dibangun melalui aktifitas pembelajaran bahasa Inggris yang menggiring siswa untuk mampu menggunakan fitur-fitur berbahasa yang akurat dan berterima secara faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif sebagaimana yang dituntut pada kurikulum 2013. Diharapkan juga pendidikan karakter bisa ditumbuhkan melalui proses pembelajaran bahasa Inggris. Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 dimana pendidikan karakter mengambil porsi yang cukup besar dalam pelaksanaannya, diharapkan kelima jenis karakter yaitu religiusitas, nasionalisme, gotong royong, kemandirian dan integritas bisa disisipkan pada proses pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu. Melalui pembelajaran bahasa Inggris khususnya kemampuan

menulis, diharapkan pendidikan karakter bisa didampingkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Akan tetapi, kemampuan siswa untuk berkomunikasi khususnya secara tulisan masih jauh dari harapan. Berdasarkan observasi penulis selama proses belajar mengajar dan memperhatikan nilai praktek menulis atau psikomotorik siswa, terlihat jelas kalau persoalan menulis dalam Bahasa Inggris ini masih merupakan momok bagi sebagian besar siswa. Ketika guru meminta siswa menulis dalam bahasa Inggris, sulit bagi siswa untuk mengekspresikan apa yang mereka rasakan dalam bahasa Inggris. Alih-alih mampu mencapai level memproduksi kalimat atau ungkapan dalam menulis berbahasa Inggris, sebagian besar siswa kelihatan ragu-ragu dalam menulis. Hal ini mengindikasikan kalau mereka kurang memiliki rasa percaya diri dalam menulis menggunakan Bahasa Inggris. Kondisi ini mempengaruhi hasil ujian Bahasa Inggrisnya. Kurikulum 2013 menuntut pembelajaran berpusat kepada aktifitas siswa atau lebih dikenal dengan *student centered learning*. Siswa diharapkan untuk lebih mampu mengembangkan segala potensi yang dimilikinya baik itu secara kognitif, psikomotorik maupun afektif. Guru juga dituntut untuk mampu memainkan perannya sebagai motivator, fasilitator sekaligus akselerator dalam membantu mewujudkan tujuan pembelajaran sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum.

Disamping itu, sesuai Permen no. 22 tentang standar proses dipaparkan juga tentang prinsip-prinsip pembelajaran diantaranya kemutlakan siswa untuk melek literasi. Prinsip tersebut dimanifestasikan pada kurikulum 2013 yang juga memaparkan tentang penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran yang merupakan prasyarat dalam literasi digital. Sebagaimana kita ketahui bahwa untuk ujian di sekolah sudah hampir seluruh sekolah yang ada melaksanakan ujian berbasis komputer. Untuk itulah, penguasaan siswa maupun guru terhadap dunia digitalisasi mutlak diperlukan. Hal ini bukan hanya menyangkut persiapan ujian saja tetapi juga dalam proses pembelajaran di kelas.

Dalam hal ini, pembelajaran bahasa asing di Indonesia seperti Bahasa Inggris bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *informational*, meningkatkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara bahasa dan budaya. Oleh karena itu, Bahasa Inggris memiliki peranan penting dalam pengembangan intelektual, sosial dan emosional siswa. Tidak hanya dalam kaitannya dengan budaya serta karakter, tetapi seperti yang telah disinggung di atas bahwa pembelajaran Bahasa Inggris tak bisa dipungkiri lagi telah memasuki era Revolusi Industri 4.0, disingkat IR 4.0, dimana penulis mencoba untuk mengintegrasikan pembelajaran dalam jaringan atau *e-learning*. Disini penulis mencoba memanfaatkan Learning Management System (LMS) berupa aplikasi Google Classroom yang tersedia pada google ataupun bisa diakses melalui *smartphone* atau gawai yang dimiliki siswa.

Seperti yang sama-sama kita ketahui kalau laptop, tablet ataupun *smartphone* sudah menjadi bagian keseharian yang tak bisa dilepaskan dari aktifitas siswa. Hampir setiap siswa memiliki *smartphone* yang mereka bawa, lihat dan akses setiap saat. Hal ini menginspirasi penulis untuk memanfaatkan fitur aplikasi Google Classroom yang

juga bisa diakses melalui gawai siswa untuk mengumpulkan tugas menulis ending teks narrative. Pada akhirnya motivasi siswa untuk menulis teks narrative ini diharapkan bisa meningkat.

MASALAH

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, rumusan masalah pada best practice ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis ending teks bahasa Inggris pada materi narrative peserta didik kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Batang Anai masih rendah.
2. Perlu adanya media pembelajaran menulis (writing) berbahasa Inggris tentang ending teks narrative yang inovatif, kreatif, *IT-based* dan tepat sasaran sehingga membuat siswa mudah memahami dan mampu menyampaikan ide tulisannya dengan tepat.

CARA MENYELESAIKAN MASALAH

Dari pemaparan permasalahan di atas, penulis merasa perlu menggunakan suatu media dimana diharapkan siswa akan memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran menulis (writing) yang dianggap sebagai produktif *skill* yang paling tinggi tingkat kesulitannya karena siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai Bahasa Inggris secara aktif, namun mereka diharapkan untuk mampu menuangkan idea atau gagasannya dalam bentuk tulisan. Tulisan yang dihasilkan siswa hendaknya bermakna, komunikatif dan berterima yang dalam hal ini berkaitan dengan tingkat penguasaan siswa terhadap konsep tata bahasa tulis dalam Bahasa Inggris yaitu penguasaan terhadap *past tense* karena teks narrative ini menceritakan kembali pengalaman masa lampau. Seperti telah disampaikan di atas, teknik pengajaran menulis yang penulis ajukan disini yaitu pemanfaatan media teknologi berbasis Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0) yakni menggunakan aplikasi yang disediakan oleh Google Inc. yaitu Google Classroom atau disingkat dengan *Gula*. Hal ini sesuai dengan pendapat Katili dkk. (2018: 65) yang menyatakan bahwa Google Classroom learning model adalah model pembelajaran yang paling memungkinkan dalam membuat proses belajar mengajar lebih efektif.

Secara konsep, *Gula* merupakan layanan web tanpa bayar yang dikembangkan oleh Google Inc. bagi sekolah-sekolah yang dimaksudkan untuk mempermudah dalam menciptakan, membagikan dan menilai tugas siswa tanpa menggunakan kertas atau *paperless*. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk menghubungkan proses interaksi antara guru dan siswa. Aplikasi ini bisa digunakan pada smartphone dimana kedua belah pihak baik guru maupun siswa bisa mengunduhnya tanpa perlu membayar dan bisa *log in* atau masuk secara mudah. Guru hanya perlu membuat kelas (*create*) serta membagikan kode kelas kepada para siswa agar mereka bisa bergabung dengan kelas yang dibuat. Seperti yang ditulis sebelumnya, peserta didik bisa mengumpulkan tugas dengan mudah, memperbaikinya, serta melihat nilai yang diberikan guru.

Secara ringkas dapat penulis sampaikan proses pelaksanaan pembelajaran menulis ending cerita narrative melalui media *Gula* ini sebagai berikut: (1) guru

menentukan cerita narrative yang akan dilanjutkan oleh siswa, (2) guru membuka kelas pada laman Google Classroom, (3) guru bebas memilih tema kelas sesuai kebutuhan dan tampilan estetika pilihan. Khusus untuk kelas X IPA 2 tampilannya berwarna ungu bermotifkan buku, alat tulis dan laptop, (4) guru memposting tugas menulis cerita yang endingnya harus dicari dan ditulias sendiri oleh siswa, (5) guru memberi instruksi tertulis terhadap tugas yang harus diselesaikan siswa sekaligus menentukan batas waktu penyelesaian tugas, maksimal panjang tulisan, dan struktur bahasa tertulisnya, (6) guru membagikan *class code* secara lisan ataupun menyampaikannya melalui WhatsApp kelas, (7) siswa melanjutkan cerita dan mempostingnya di Google Classroom, (7) guru mengomentari tulisan siswa yang masuk sekaligus memberikan nilai.

Penulis tertarik untuk memanfaatkan aplikasi ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya di kelas X IPA 2 pada KD 3.2 dan 4.2 yaitu materi narrative karena pada umumnya siswa memiliki telepon pintar yang merupakan media bagi siswa agar mampu memanfaatkannya dalam pembelajaran. Tidak hanya berlaku bagi siswa namun guru juga dituntut untuk mampu memaksimalkan manfaat yang dibawa oleh gawai ini. Guru, misalnya dituntut untuk memiliki kepedulian dan pandangan bahwa seorang pendidik di era sekarang ini tidak dapat memainkan peran penuh sebagai *agent of change* atau agen perubahan di kelas. Hal ini terjadi tidak hanya karena kemampuan *gadget* atau gawai dalam menyimpan bahkan mentransfer aneka pengetahuan secara canggih, tapi karena siswa sekarang bisa mendapatkan pengetahuan yang mereka inginkan secara cepat.

Sebagaimana kita ketahui kalau Gula mengeliminir kebutuhan akan *hard copy* karena kita bisa membuat tulisan secara online serta mendistribusikannya kepada siswa secara digital. Dengan kata lain kebutuhan akan pemakaian kertas menjadi jauh berkurang atau *paperless*. Guru juga memiliki akses cepat pada tulisan siswa, mengomentari serta menilainya. Kecepatan akses yang dimiliki guru terhadap hasil tulisan siswa bisa mengklarifikasi kesalahan konsep penulisan yang dihasilkan dengan cara memberikan *feedback* langsung sesuai kebutuhan siswa. Hal ini dilakukan setelah siswa memposting tulisannya atau ketika sedang menulisnya. Media Gula ini bisa dimanfaatkan untuk memberikan *feedback* positif yang sifatnya konstruktif secara terbuka, jadi setiap orang bisa melihat dan juga memberikan penghargaan kepada siswa yang berusaha lebih serta bisa memotivasi siswa lainnya dalam kelompok kelas.

Gula ini juga dirancang untuk siswa usia remaja yang menyukai cara belajar yang aktif, menuntut mereka untuk *technology savvy* dan berinteraksi dengan teman sekelas atau komunitasnya sesuai idea atau gagasan tulisan yang ingin disampaikannya sekaligus direspon oleh guru. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Kang Shin (2006:7) bahwa komunitas dan kolaborasi sangat penting dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dalam mempelajari bahasa asing, dalam hal ini bahasa Inggris, karena keterbukaan, kolaborasi dan berbagi adalah kunci untuk memperkaya pengajaran dan pembelajaran siswa.

Pada teknik ini, past tense yang merupakan unsur kebahasaan pada KD narrative ini sudah diperkenalkan sebelumnya. Jadi dipandang perlu untuk melatih siswa menulis dengan memakai tenses ini agar pengetahuan yang telah didapat bukan hanya sekedar ingatan atau pengetahuan dasar saja. Jadi dengan latihan, pengetahuan awal siswa menjadi menetap dan diharapkan kemampuan menulis Bahasa Inggris utamanya menuliskan ending narrative akan muncul secara alami. Pengetahuan personal adalah hal yang dibawa oleh seseorang menuju situasi yang memungkinkannya untuk berpikir, berinteraksi dan menampilkannya secara alami (Eraut, Michael: 2020).

Menuliskan ending teks narrative sesuai jargon cerita ataupun membebaskan para siswa untuk memikirkan lalu menulis atau mengetiknya melalui smartphone masing-masing dan mengirimnya ke kelas yang sudah dibuat guru melalui Gula akan berfungsi sebagai stimulus bagi siswa yang juga merupakan karakteristik pembelajaran berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). Siswa juga bisa mendapatkan komentar ataupun nilai dari guru yang bisa dilihat langsung pada aplikasinya. Hal ini akan mendorong dan memotivasi siswa untuk menulis karena mereka akan langsung dapat membaca tulisan dan mengetahui nilainya. Satu hal lagi, kegiatan ini mereka lakukan dengan memanfaatkan teknologi yang merupakan hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Lai, Wang dan Lei : 2012 yang menyatakan bahwa kontribusi teknologi siswa difokuskan pada pengidentifikasian faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi untuk pembelajaran serta hubungan diantaranya.

Alasan lain pemilihannya adalah karena media ini merupakan stimulus dimana siswa distimulasi dan dituntut untuk mampu berkomunikasi secara tertulis dengan guru dan siswa lainnya dalam bentuk komunikasi interaktif tulisan yang terjalin diantara mereka. Hal ini akan bermuara pada kolaborasi dan semangat gotong royong serta partisipasi aktif yang terjadi yang merupakan implementasi pendidikan karakter yang dituntut oleh kurikulum 2013. Hal ini sesuai dengan pendapat Englander (2002:8) bahwa interaksi dan kolaborasi antar siswa memunculkan faktor afektif dalam mempelajari bahasa asing. Secara ringkas dikatakan kalau media ini bisa menciptakan kompetensi komunikatif secara tertulis diantara siswa. Bagaimana tidak, siswa dituntut untuk mampu berkreasi dan menuangkan idenya secara tertulis yang bisa langsung dibaca dan dikomentari oleh guru serta dapat juga dibaca oleh siswa lainnya. Ending cerita yang ditulis siswa adalah hasil imajinasi yang diharapkan bisa bervariasi antara satu siswa dengan siswa lainnya.

Disamping itu, penggunaan media ini bisa mengurangi beban psikologis siswa yang dikategorikan sebagai siswa pemalu atau yang enggan mengemukakan idenya. Ketika mereka melakukan kegiatan ini, siswa *introvert* pun mampu memproduksi bahasa tulis dalam bentuk ending cerita narrative. Melalui media ini, perbaikan pun dimungkinkan karena mereka bisa saja melakukan pengeditan terhadap cerita yang mereka tulis lalu mengirimnya pada kelas virtual yang telah dibuat guru. Hal ini secara bertahap akan meningkatkan rasa percaya diri dalam menulis secara lancar di kalangan

siswa khususnya siswa pemalu (Harmer: 2001). Jadi teknik ini juga bisa mengakomodir siswa yang dianggap pemalu di kelas.

Satu hal lagi yang mendasari pemilihan teknik ini karena dalam pelaksanaannya proses pembelajarannya berlangsung dalam situasi yang *fun* atau menyenangkan. Kunci praktis pembelajaran adalah organisasi, dalam hal ini sekolah, seharusnya mempertimbangkan sebuah strategi yang layak atau tepat dalam mendorong pembelajaran di luar dukungan pembelajaran tradisional (Tews, Michel and Noe: 2017). Siswa 'dibebaskan' untuk membuka gawainya masing-masing untuk dijadikan media menulis ending cerita. Ketika seorang siswa telah menyelesaikan ceritanya lalu memposting dan menunggu guru mengomentari karyanya dianggap sebagai suatu hal yang dapat membuat siswa merasa tidak sabar untuk membaca komentar guru dan mendapatkan nilai dari hasil tulisannya. Karena penilaian dilakukan secara terbuka, guru juga dituntut untuk mampu memberikan penilaian tulisan siswa secara obyektif dimana guru perlu untuk melihat tidak hanya poin yang perlu diperbaiki dari tulisan seorang siswa tapi juga kekuatan tulisan mereka. Jadi dengan kata lain, *reward* dan *punishment* bisa dilakukan secara konstruktif dimana diharapkan siswa bisa belajar memperbaiki tulisannya yang berdampak positif menimbulkan rasa percaya diri seorang siswa dalam mempublikasikan karya tulisnya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan beberapa alasan pokok yang mendasari pemilihan media Gula ini sebagai alternatif pemecahan masalah, yakni:

1. Pada umumnya siswa memiliki ponsel.
2. Lebih ekonomis karena tidak membutuhkan kertas dalam menyelesaikan tugas menulis dan dapat memberikan *feedback* langsung.
3. Sesuai dengan jiwa remaja yang *technology savvy*.
4. Memunculkan kemampuan alami siswa.
5. Berfungsi sebagai stimulus bagi siswa.
6. Mengutamakan keterlibatan dan interaksi siswa.
7. Mengakomodir siswa introvert.
8. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah memanfaatkan media ini di kelas, ada beberapa hasil yang bisa dicapai diantaranya: terjadinya peningkatan nilai paktek menulis KD 4.2 sebelum menggunakan media Gula ini dengan nilai sesudah pengaplikasiannya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebelum penerapan media ini, rata-rata nilai para peserta didik 74. Hasil ini berada sedikit di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yakni 75. Setelah penerapan media Gula, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 82. Peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Gula dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Batang Anai.

Disamping itu, mengamati proses pembelajaran yang terjadi, terpantau dengan jelas bahwa siswa lebih aktif dalam menulis dalam hal ini menuliskan ending sebuah cerita narrative. Seluruh siswa lebih aktif berbahasa Inggris secara tulisan. Mereka juga terlihat menikmati kegiatan ini. Mereka membaca, berpikir, mulai menulis, memposting ending cerita narrative versi masing-masing lalu menunggu dan memperoleh nilai menulisnya via media Gula ini yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Kemudian, yang tak kalah pentingnya yaitu siswa berlatih berinteraksi yang bisa meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab. Keempat keahlian abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi sebagaimana tuntutan kurikulum 2013 bisa dicapai melalui media ini. Bahkan kegiatan literasi, khususnya literasi digital seperti membaca, menulis dan menyampaikan hasil tulisannya juga bisa dilaksanakan melalui media ini.

Dari hasil implementasi media Gula yang dilakukan di SMAN 1 Batang Anai, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perubahan perilaku positif dimana hampir semua peserta didik lebih banyak melibatkan diri dan berpartisipasi aktif menuliskan ending ceritanya masing-masing sebagaimana seharusnya mereka selesaikan.
2. Terdapat korelasi positif antara partisipasi aktif peserta didik dengan nilai KD keterampilan, dimana semakin tinggi partisipasi siswa semakin tinggi pula nilai praktek menulis yang mereka peroleh apabila dibandingkan dengan teknik konvensional yang biasa dipakai (daftar nilai terlampir).

Berdasarkan pengalaman penulis dalam menerapkan media pembelajaran Gula, maka ada beberapa hal yang bisa direkomendasikan ketika menggunakan media ini, diantaranya:

1. Guru harus memastikan tersedianya koneksi internet yang memadai di kelas atau sekolah agar proses pembelajaran berjalan lancar. Guru juga mengingatkan siswa akan waktu tenggat pengumpulan tulisannya karena hal ini dikaitkan dengan ketepatan waktu siswa dalam menyerahkan tugasnya. Guru bisa mengatur waktu *deadline* tulisan siswa dengan mempostingnya pada akun Gula kelas. Selain itu guru juga bisa memberikan semacam reward bagi peserta didik yang cepat dalam menyelesaikan kegiatannya untuk lebih memotivasi.
2. Guru sebaiknya mengingatkan siswa untuk membawa gawainya sebelum proses pembelajaran berlangsung dan mencari alternatif solusi bagi siswa yang tidak memiliki ponsel dan sejenisnya.
3. Guru dapat memotivasi peserta didik untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi tulisan dalam bahasa Inggris karena menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

4. Guru dapat memanfaatkan media Gula ini pada materi lainnya atau mata pelajaran lain yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi siswa baik secara lisan maupun tulisan.

PELAJARAN YANG DIPEROLEH (*LESSON LEARNED*)

Ketika mengimplementasikan media Gula ini dalam proses belajar mengajar, penulis menemui beberapa kendala, diantaranya:

1. Tidak tersedianya koneksi internet yang cukup bagi siswa di kelas. Untuk mengatasi hal ini, penulis meminta siswa untuk pindah belajar ke labor TIK yang memiliki koneksi internet cukup bagus dan nyaman untuk belajar.
2. Tidak semua siswa memiliki ponsel. Dalam hal ini penulis member alternatif solusi untuk bergabung dengan teman-temannya yang mempunyai ponsel. Mereka hanya perlu menuliskan ending ceritanya pada ponsel temannya dan menulis namanya pada akhir tulisan.
3. Alokasi waktu yang tersedia pada mata pelajaran bahasa Inggris wajib yang hanya 2 jam dalam seminggu juga menjadi kendala. Oleh sebab itulah, penulis meminta siswa untuk melanjutkan tulisannya di rumah dengan memberi masa tenggat penyerahan tugasnya.

Disamping persoalan yang muncul, ada beberapa faktor pendukung dalam pelaksanaan teknik ini, diantaranya:

1. Terdapat dukungan dari peserta didik yang mau aktif, kooperatif dan kreatif selama proses pembelajaran.
2. Dukungan dari teman sejawat yang senantiasa terbuka untuk diajak berdiskusi serta memberi masukan dan kritikan selama proses pembelajaran.
3. Dukungan dari pihak *stake holder* sekolah berupa fasilitas yang cukup memadai, seperti fasilitas Wifi yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran serta fasilitas LCD untuk menayangkannya.
4. Kerjasama dan respon yang baik dari kepala sekolah yang senantiasa mendorong para guru di lingkungan sekolah dalam rangka meningkatkan kompetensi professional serta keterampilan pedagogik dalam mengajar dan penyediaan internet untuk pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Gula yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa secara tertulis menggunakan bahasa Inggris ini, penulis melihat ada beberapa alternatif pengembangan yang bisa dilakukan serta dipandang memiliki dampak positif terhadap siswa, penulis sendiri, rekan guru, dan pihak-pihak lainnya yang terkait dengan pendidikan, antara lain:

1. Google Classroom atau Gula merupakan aplikasi yang bermanfaat yang bisa digunakan dalam mengumpulkan tugas dalam menulis ending cerita

narrative. Sebagian besar siswa kelas X IPA 2 memiliki gawai yang bisa dioptimalkan fungsi dan pemakaiannya dalam menulis ending cerita narrative. Beberapa peserta didik sudah memiliki pemahaman yang cukup memadai dari segi ungkapan berupa kalimat past tense yang dipakai serta pengetahuan gramatikanya, oleh karena itu pemakaiannya bisa diaplikasikan pada skill lainnya selain menulis (writing skill). Kemampuan membaca atau reading skill bisa menjadi alternatif lainnya.

2. Teknik ini bisa dijadikan sebagai ajang kompetisi internal kelas yang memicu siswa untuk bersaing secara sehat yaitu dengan memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa mengirimkan tugasnya paling cepat dan akurat. Guru juga bisa memberikan semacam penghargaan kepada siswa dalam bentuk *verbal reward*, seperti menuliskan: *You did it, The way you end the story was so unpredictable, You have done a very good job*, dan ungkapan-ungkapan sejenis lainnya. Bahkan dengan hanya memposting *smiley emoticon* di kolom komentar sudah cukup apresiatif bagi siswa. Pada akhirnya diharapkan motivasi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara tertulis khususnya menjadi meningkat.
3. Penggunaan media Gula pada mata pelajaran lain seperti sains, Bahasa Indonesia atau yang lainnya juga bisa dijadikan alternatif pengembangan karena inti dari teknik ini adalah untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.
4. Bagi penulis pribadi, implementasi dari media ini juga bisa dijadikan teknik alternatif dalam proses belajar mengajar di kelas.
5. Karena media Gula dapat memberikan kontribusi bagi guru-guru Bahasa Inggris dalam pengajarannya, pengembangan lainnya bisa dengan menuliskan pengalaman pribadi penulis dalam bentuk *best practice* atau praktik baik, ataupun laporan Penelitian Tindakan Kelas atau merekam kegiatan dalam bentuk video agar dapat dijadikan sebagai salah satu acuan bagi rekan-rekan guru Bahasa Inggris lainnya untuk mencobakan media ini di kelas dan sekolahnya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Englander, Karen. 2002. *Real Life Problem Solving: A Collaborative Learning Activity*. English Teaching Forum vol. 40 no. 1. January 2002.
- Eraut, Michael. 2020. *Knowledge, Working Practices, and Learning*. Dikutip dari Buku Professional and Practice Best Learning. book series (PPBL, volume 1). Springer Nature, Switzerland
- Harmer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching*. Essex: Pearson Education Ltd.
- Kang Shin, Joan. 2006. *Ten Helpful Ideas for Teaching English to Young Learners*. English Forum vol. 44 no. 2. 2006.

- Katili, Finixman. 2018. Model Pembelajaran Blended Learning dan Google Classroom Dalam Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar di Era Revolusi Industri 4.0 Real Didache. Jurnal Teologi dan Pendidikan. Volume 3 No. 2, September 2018.
- Lai, Chun, Wang Qiu and Lei Jing. 2012. *What Factors Predict Undergraduate Students' Use of Technology for Learning? A Case form Hongkong.* Computers and Education. Vol 59, Issue 2, September 2012, Pages 569-579. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.006>
- Tews, Michael J., Michel, John W., and Noe, Raymond A. 2017. *Does Fun Promote Learning? The Relationship Between Fun in the Workplace and Informal Learning.* Journal of Vocational Behavior, Vol. 98, February 2017, pages 46-55. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2016.09.006>