

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TTW* (*THINK, TALK AND WRITE*)
BERBANTUAN *CANVA* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT
KARTU UCAPAN SELAMAT SISWA KELAS X IPA 3 SMAN 1 PRINGGARATA**

JUPRI

SMAN 1 Pringgarata

e-mail: jupri@sman1pringgarata.sch.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi peningkatan pembelajaran menulis (*writing*) pada siswa kelas X IPA 3 SMA negeri 1 Pringgarata Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan menggunakan metode *TTW* berbantuan *CANVA*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam membuat (Produk) kartu ucapan selamat dengan berbagai variasi desain dan artistik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang datanya dipaparkan melalui data deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari atas 4 tahap yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan (tindakan), observasi dan refleksi. Data proses pembelajaran setiap siklus dianalisis secara deskriptif kualitatif sedangkan data hasil pembelajaran dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA3 yang berjumlah 30 orang. Data awal hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 49,50%. Setelah dilakukan tindakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai produk yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 59,99 % dan pada siklus II mencapai 93,33 % telah melampaui KKM yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran bahasa Inggris di kelas X yaitu 75,00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *TTW* berbantuan *CANVA* dapat meningkatkan kemampuan siswa membuat (produk) kartu ucapan selamat dalam berbagai tema dengan desain artistik yang indah

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Media Online Canva, dan Strategi Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to describe the planning, implementation and evaluation of improving writing learning (*writing*) for students of class X IPA 3 SMA Negeri 1 Pringgarata in the academic year 2021/2022 using the *TTW* method assisted by *CANVA*. This study aims to determine student learning outcomes in making (Product) congratulatory cards with various designs and artistic variations. This research is a classroom action research (CAR) whose data is presented through qualitative and quantitative descriptive data. This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely: planning, implementation (action), observation and reflection. The learning process data for each cycle was analyzed descriptively qualitatively, while the learning outcomes data were analyzed descriptively quantitatively. The subjects of this study were students of class X IPA3, totaling 30 people. The initial data on student learning outcomes before the action was taken was 49.50%. After taking the action, the results showed that the value of the product obtained by students in the first cycle was 59.99% and in the second cycle it reached 93.33%, having exceeded the KKM that has been set for English subjects in class X, which is 75.00. The results showed that learning with the *TTW* method assisted by *CANVA* could improve students' ability to make greeting cards (products) in various themes with beautiful artistic designs.

Keywords: Classroom Action Research, Canva Online Media, and Learning Strategies

PENDAHULUAN

Sebagai mana bahasa pada umumnya, bahasa Inggris sebagai bahasa asing memiliki 4 keterampilan berbahasa yang harus kita kuasai dalam mempelajarinya yaitu: mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Untuk kepentingan pengembangan akademik keterampilan menulis (*writing skills*) menjadi hal yang

utama yang harus dioptimalkan penguasaannya karena tuntutan dalam membuat laporan, makalah dan skripsi. Secara harfiah *writing* berarti menulis menggunakan bahasa Inggris. Keterampilan menulis dalam bahasa Inggris terkendala beberapa hambatan. Adapun hambatan dalam membuat tulisan dalam bahasa Inggris yaitu: Keterbatasan kosa kata (Vocabulary) dan Tata Bahasa(Gammer), Takut Salah dan Ingin Bisa Menulis secara Instan. Hambatan ini juga dialami oleh siswa kelas X SMAN 1 Pringgarata secara umum. Bila menilik kurikulum bahasa Inggris K-13, salah satu Kompetensi Dasar yang terdapat dalam Kurikulum K-13, adalah Kompetensi menulis sebagaimana termaktub dalam KD 4 (Kompetensi Keterampilan).Kompetensi ini menjadi kompetensi yang harus dikuasai siswa.

Dalam pembelajaran KD,"Menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sederhana yang melibatkan tindakan memberikan ucapan selamat dan memuji bersayap (*extended*), dan menanggapi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai kontek". KD ini akan tercapai apabila siswa menghasilkan produk berupa tulisan. Dalam melaksanakan penilaian produk siswa, peneliti menemukan hasil produk siswa (1) design dan estika kartu ucapan selamat yang dibuat belum memuaskan karena dibuat secara manual, (2) Keaslian produk masih kurang, (3) kesesuaian dengan tema masih belum maksimal, (4) dan unsur kebahasaan dalam produk masih kurang.

Data awal tersebut diperoleh dari hasil penilaian pembelajaran berbentuk produk dalam membuat kartu ucapan selamat siswa kelas X IPA 3 dengan jumlah siswa 30 orang, siswa yang tuntas sebanyak 6 orang (20,01 %) dan sisanya 24 orang belum tuntas (79,99 %). Gambaran data tersebut tampak seperti table berikut.

Tabel 1. Hasil belajar siswa Tahap Refleksi Awal

No .	Unsur Penilaian Produk	Bobot Penilaian	Rentang Penilaian	Katagori	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keter
1	Design dan Estetika	40	80 – 100	Sangat Sesuai	2	6,66	Tuntas
2	Keaslian Produk	20	75 – 80	Sesuai	4	13,33	Tuntas
3	Kesesuaian dengan Tema	20	60– 74	Cukup Sesuai	2	6,66	Tidak Tuntas
4	Unsur kebahasaan	20	< 59	Kurang Sesuai	22	73,33	Tidak Tuntas
		100			30	99,98	

Dari data tersebut di atas, diperlukan upaya perbaikan kegiatan proses pembelajaran dalam mengoptimalkan hasil belajar belajar siswa terutama dari segi desain dan estetika produk yang dibuat karena bobot untuk desain dan estetika produk adalah: 40%.

Pembelajaran di masa covid 19, telah menuntut para orang tua untuk sedapat mungkin menyediakan salah satu media pembelajaran yaitu HP Android. Hampir sebagian besar siswa telah memiliki fasilitas pembelajaran daring tersebut sehingga perlu dioptimalkan pemanfaatannya agar siswa tidak terlena dengan dampak buruknya. Salah satu upaya dalam memanfaatkan fasilitas HP ini adalah menginstal aplikasi CANVA sebagai salah satu media pembelajaran *writing*. CANVA merupakan aplikasi desain grafis online untuk perangkat desktop atau PC dan android yang mudah digunakan. Adapun kegunaannya : membantu membuat logo, poster, desain kemasan, hingga promo diskon produk, mendesain thumbnail You Tube, Membuat video pembelajaran, membuat slide presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif, fitur menambah kontributor untuk menyunting desain bersama rekan.

Penerapan model pembelajaran *TTW (Think, Talk and Write)* menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan menulis siswa karena dalam model pembelajaran ini terdapat kegiatan *Think, Talk and Write* (bertanya, berdiskusi dan menulis) yang merupakan kegiatan untuk saling bertanya, berdiskusi dan mempraktikkan baik dengan

teman duduk maupun dengan kelompok terbentuk lainnya kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menulis (memproduksi) teks yang telah diskusikan

Hasil Penelitian yang telah dilakukan oleh Elvila Sari Siregar (2018) menunjukkan bahwa penerapan Strategi TTW telah meningkatkan keterampilan menulis teks Expositif Analitis bagi peserta didik dengan hasil sangat baik.

Menurut Huda (2014:2018) Think Talk Write (TTW) adalah strategi yang memberikan fasilitas latihan menulis opini dengan lancar. Strategi TTW ini dalam memacu dan meningkatkan kualitas berfikir, berbicara dan menulis para peserta didik sesuai hasilpikiran dan pendapatnya berdasarkan topik yang diberikan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sehingga pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, tes serta dokumen hasil pembelajaran berbentuk produk. Adapun Subjek penelitian adalah siswa Kelas X IPA 4 beranggotakan 30 orang siswa. Sedang obyek penelitian adalah *Think Talk Write(TTW)* berbantuan *CANVA*

Datanya dipaparkan melalui data deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dirancang untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian, (Baihaqi et al.,2019). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari atas 4 tahap yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan , tindakan dan refleksi. Data proses pembelajaran setiap siklus dianalisis secara deskriptif kualitatif sedangkan data hasil pembelajaran dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 3 yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari laki-laki sebanyak 12 orang sedangkan perempuan sebanyak 18 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan di bulan Januari 2022 dengan jumlah pertemuan sebanyak 6 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 59,99 % dan pada siklus II mencapai 93,33 % telah melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 75,00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *TTW* berbantuan *CANVA* dapat meningkatkan keterampilan siswa membuat kartu ucapan selamat dengan beragam tema dengan desain yang indah dan artistik oleh siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Pringgarata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMAN 1 Pringgarata semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Adapun Subjek penelitian adalah siswa Kelas X IPA 3 beranggotakan 30 orang siswa. Sedangkan obyek penelitian adalah Think Talk Write (TTW) berbantuan *CANVA* Hasil Penilaian Produk untuk (KD 4.2) dengan kompetensi:”Menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sederhana yang melibatkan tindakan memberikan ucapan selamat dan memuji bersayap (*extended*), dan menanggapi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai kontek” sebelum dilakukan tindakan menunjukkan hasil yang belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 2 : Hasil Belajar Siswa sebelum Tindakan

No .	Unsur Penilaian Produk	Bobot Penilaian	Rentang Penilaian	Katagori	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keter
1	Design dan Estetika	20	80 – 100	Sangat Sesuai	2	6,66	Tuntas
2	Keaslian Produk	40	75 – 80	Sesuai	4	13,33	Tuntas
3	Kesesuaian dengan Tema	20	60– 74	Cukup Sesuai	2	6,66	Tidak Tuntas

4	Unsur kebahasaan	20	< 59	Kurang Sesuai	22	73,33	Tidak Tuntas
		100			30	99,98	

Siklus I



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Sebelum Tindakan

Siklus I

Siklus I terdiri dari 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 9 dan 10 Januari 2022. Siklus ini diawali dengan refleksi awal dengan ditemukan data awal berupa data hasil belajar dari pelaksanaan Penilaian produk siswa yang menunjukkan bahwa sebanyak 79,99 % siswa (24 orang) dari 30 orang siswa belum tuntas secara klasikal sesuai KKM yang dipersyaratkan. Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih monoton dan konvensional belum banyak interaksi dan kolaborasi yang variatif pada saat proses pembelajaran.

Tahap Perencanaan, Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan rencana tindakan berdasarkan data awal baik berupa data aktivitas guru dan siswa serta data hasil belajar siswa dalam kegiatan menulis. Untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam membuat kartu ucapan selamat peneliti membuat perencanaan dengan membuat RPP, menyiapkan fasilitas pembelajaran, termasuk media pembelajaran dan mendisain format penilaian produk untuk kepentingan pengukuran hasil belajar pada masing-masing siklus.

Tahap Tindakan, Pada tahap tindakan, dilaksanakan proses pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan dengan kegiatan sebagai berikut: Pertemuan ke 1 Pengenalan aplikasi CANVA dengan kegiatan sebagai berikut : 1 Mengenal Apa itu Canva. (2). Cara Menggunakan Canva. (3). Mengenal fitur-fitur Canva

Pertemuan ke 2, Peneliti (1). membagi teks bacaan berupa Lembar Diskusi Siswa (LDS) yang memuat situasi masalah dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya. (2) Siswa Membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual untuk dibawa ke forum diskusi (think). (3). Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman untuk membahas isi catatan (talk). (4). Guru berperan sebagai moderator lingkungan belajar. (5). Siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan sebagai hasil kolaborasi (write). (6). Siswa membuat produk dengan menggunakan media CANVA

Tahap Pengamatan, Pada tahap ini peneliti kolaborator mengamatai aktivitas guru menggunakan lembar pengamatan dengan ítem pertanyaan sebagai berikut : (1). Guru membagi teks bacaan berupa Lembar Diskusi Siswa (LDS) yang memuat situasi masalah dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya. (2) Guru meminta siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual untuk dibawa ke forum diskusi (think). (3). Guru meminta siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman untuk membahas isi catatan (talk). (4). Guru berperan sebagai moderator lingkungan belajar. (5) Guru meminta siswa

mengkonstruksikan sendiri pengetahuan sebagai hasil kolaborasi (write). (6). Guru menugasi siswa membuat produk dengan menggunakan media CANVA.

Adapun hasil observasi kegiatan guru pada siklus 1, ditunjukkan pada tabel data berikut dengan perdikat hasil *Cukup*.

Tabel 3: Hasil Observasi Kegiatan guru pada siklus I

No.	Kegiatan yang diamati	Score			
		1	2	3	4
1	Guru menjelaskan Model Pembelajaran yang akan dilaksanakan				√
2	Guru melakukan apersepsi di awal pembelajaran			√	
3	Guru Menyajikan Tema dan Topik yang akan dibahas		√		
4	Guru memberikan pertanyaan terkait teks yang dibaca				√
5.	Guru meminta siswa untuk menemukan jawaban pertanyaan secara mandiri			√	
6.	Guru meminta siswa untuk membuat grup diskusi secara berpasangan			√	
7.	Guru meminta siswa untuk berdiskusi tentang jawaban yang telah mereka temukan			√	
8.	Guru memitan siswa untuk membagi jawaban merkan kepada seluruh kelas dengan mempresentasikannya di depan kelas		√		
9.	Guru memastikan apakah sebgaian besar siswa telah mempresentasikan hasil diskusinya		√		
10.	Guru meminta siswa untuk membuat rangkuman atas pertanyaan yang diberikan			√	
			6	15	8
Total Nilai		29			
Nilai Maximum		40			
Rata-Rata		72,5			
Katagori		Cukup			

Selanjutnya Pengamatan secara umum terhadap aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan ítem kegiatan sebagai berikut:

1. Siswa mendengar arahan guru
2. Siswa merespon kegiatan apersepsi guru
3. Siswa melakukan proses berpikir untuk menemukan jawaban pertanyaan yang diberikan guru
4. Siswa membuat/ Mencari pasangannya (Berdiskusi)
5. Siswa berdiskusi bersama untuk memadukan jawaid dengan baik
6. Siswa melakukan kooperasi dan kolaborasi dengan baik
7. Siswa menulis jawaban mereka

8. Siswa membuat produk tulisan

Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dari seperti data dibawah dengan predikat hasil *cukup*

Tabel 4. Hasil observasi kegiatan siswa

No.	Kegiatan Yang Diamati	Score			
		1	2	3	4
1.	Siswa mendengar arahan guru			√	
2.	Siswa merespon kegiatan apersepsi guru		√		
3	Siswa melakukan proses berpikir untuk menemukan jawaban pertanyaan yang diberikan guru			√	
4	Siswa membuat/ Mencari pasangannya				√
5.	Siswa berdiskusi bersama untuk memadukan jawaban dengan baik			√	
6.	Siswa melakukan kooperasi dan kolaborasi dengan baik		√		
7.	Siswa menulis (merangkum) jawaban mereka di depan kelas			√	
8.	Siswa membuat produk tulisan			√	
			4	15	4
Total Nilai		23			
Nilai Maksimum		32			
Rata-Rata		71,87			
Katagori		Cukup			

Berikutnya, Penilaian terhadap hasil belajar siswa berupa produk (Kartu Ucapan Selamat), dengan ítem penilaian produk siswa sebagai berikut :

Tabel 5 : Item Penilaian Produk Siswa

No .	Unsur Penilaian Produk	Bobot Penilaian
1	Design dan Estetika	40
2	Keaslian Produk	20
3	Kesesuaian dengan Tema	20
4	Unsur kebahasaan	20
	Total	100

Tabel 6 : Katagori Penilaian Produk siswa

NO	Score	Rentang Penilaian	Katagori
1	4	80 – 100	Sangat Sesuai
2	3	75 – 80	Sesuai
3	2	60– 74	Cukup Sesuai
4	1	< 59	Kurang Sesuai

Setelah melakukan penilaian hasil produk siswa sebanyak 30 orang dengan hasil sebagai berikut: 5 orang siswa (16,66 %) tuntas dengan kriteria Sangat Sesuai, 13 orang (43,33 %) tuntas dengan kriteria Sesuai, 5 Siswa (16,66 %) tidak tuntas dengan kriteria Cukup sesuai dan 7 siswa (23,33 %) tidak tuntas dengan kriteria Kurang Sesuai. Dari data ini kriteria ketuntasan klasikal : 59,99 belum memenuhi persyaratan yang ditetapkan yaitu : 75,00.

Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No .	Unsur Penilaian Produk	Bobot Penilaian	Rentang Penilaian	Kategori	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keterangan
1	Design dan Estetika	20	80 – 100	Sangat Sesuai	5	16,66	Tuntas
2	Keaslian Produk	40	75 – 80	Sesuai	13	43,33	Tuntas
3	Kesesuaian dengan Tema	20	60– 74	Cukup Sesuai	5	16,66	Tidak Tuntas
4	Unsur kebahasaan	20	< 59	Kurang Sesuai	7	23,33	Tidak Tuntas
		100			30	99,98	



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siklus I

Tahap Refleksi, Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari penerapan model pembelajaran TTW berbantuan Canva selama proses pembelajaran. Berdasarkan tampilan data diatas ditemukan masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam hal pengoperasian aplikasi canva, terdapat kelemahan dalam diri siswa seperti belum terbiasa dengan model pembelajaran yang berbeda, tidak mendengarkan penjelasan guru serta tidak menandai hal-hal penting dalam Lembar Diskusi Siswa (LDS). Berdasarkan hasil refleksi peneliti melakukan perencanaan dan perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus II juga terdiri 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 26, 27 Januari 2022. Siklus ini juga terdiri 4 tahapan penelitian yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi.

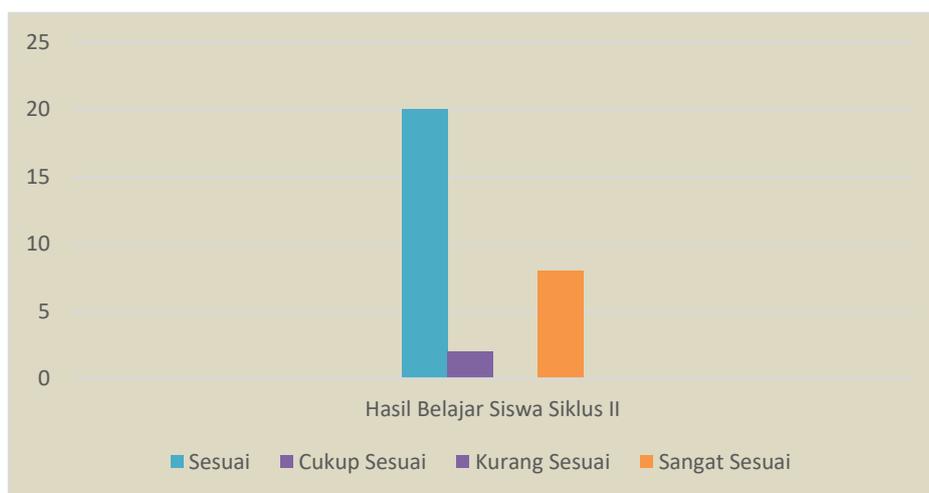
Tahapan Perencanaan, Secara teknis pelaksanaan pada siklus II sama dengan siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I, terutama ítem-ítem yang belum mencapai stándar yang telah ditentukan.

Tahap Pelaksanaan, Tahapan ini terdiri dari 2 pertemuan yang masing-masing pertemuan melakukan kegiatan yang sama dengan siklus I.

Tahap Pengamatan, Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa serta perestasi hasil belajar siswa dengan hasil sebagai berikut: 1. Aktivitas guru meningkat ke katagori **Sesuai (Baik)**, 2. Aktivitas siswa meningkat ke katagori **Sesuai (Baik)** , 3. Hasil belajar siswa mencapai ketuntasan : 93,32 %

Tabel 8. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No .	Unsur Penilaian Produk	Bobot Penilaian	Rentang Penilaian	Katagor	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keter
1	Design dan Estetika	20	80 – 100	Sangat Sesuai	8	26,66	Tuntas
2	Keaslian Produk	40	75 – 80	Sesuai	20	66,66	Tuntas
3	Kesesuaian dengan Tema	20	60– 74	Cukup Sesuai	2	6,66	Tidak Tuntas
4	Unsur kebahasaan	20	< 59	Kurang Sesuai			
		100			30	99,98	



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siklus II

Pembahasan

Berdasarkan data hasil observasi kegiatan siswa dan guru serta hasil belajar siswa pada siklus I terjadi perubahan hasil belajar siswa dari ketuntasan klasikal 20,01% meningkat menjadi 59,99%. Aktivitas kegiatan siswa yang monoton sebelumnya meningkat menjadi semakin aktif dan kolaboratif dengan peningkatan menjadi 72,5%. Kegiatan guru menjadi lebih variatif dibandingkan sebelum tindakan dengan peningkatan menjadi 71,87%. Ketuntasan secara klasikal belum tercapai karena belum melampaui ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan yaitu: 75. Diperlukan upaya perbaikan proses pembelajarn pada siklus berikutnya

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 80 % . Kegiatan guru meningkat menjadi 82%. Hasil belajar siswa meningkat dan mencapai ketuntasal klasikal sebesar 99,99% dan telah memenuhi ketuntasan klasikal yang telah

dipersyaratkan.. Hasil ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran Canva for education mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat video yang sangat menarik, K.N.Widyatnyane, I.W. Rasna (2021). Hasil penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran telah meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat poster karena memiliki inflikasi yang baik dan efektif, Salsabila Delaria Mulyana, .Nur Syamsiah, (2021).

Data-data tersebut diatas memperkuat bahwa penerapan model pembelajara Think Talk Write berbantuan CANVA dapat meningkat hasil belajar siswa dalam bentuk produk kartu ucapan selamat dengan desain yang variatif dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data hasil observasi dan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan metode Think Talk Write berbantuan CANVA dalam meningkatkan keterampilan menulis terutama untuk membuat kartu ucapan selamat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian terhadap produk yg dibuat siswa pada siklus I adalah 59,99 % meningkat menjadi 93,32 % pada siklus II. Hasil ini telah melampaui persyaratan keberhasilan penelitian ini yaitu KKM sebesar 75,00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *TTW* berbantuan CANVA dapat meningkatkan keterampilan siswa membuat kartu ucapan selamat dengan beragam tema dengan desain yang indah dan artistik oleh siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Pringgarata.

Hasil penelitian ini juga dapat direkomendasikan dan menjadi referensi untuk penelitian berikutnya pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya untuk kompetensi keterampilan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, F. R. Prstiw, M. A., Narinda, Gunawan, N. G., & Yayu. (2018). *Kemampuan Membaca Pehaman Melalui Analisi Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerpen*. Proceeding, 1(2), 144-146.
- Bambang Prasetyo. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo
- Elvilida Saris Siregar. (2018) *Penerapan Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Expositif Analitis Pada Peserta Didik*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta:
- K.N.Widyatnyane, I.W. Rasna (2021) *Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menmgunakan Media Canva For Education*, https://doi.org/10.2388/jurnal_basa.v10i2.695
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1990). *The Action Research Reader*, Victoria: Deakin University.
- Kunandar. (2011) *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salsabila Delaria Mullyana, Nur Syamsiah. (2021). *Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran Poster Siswa Kelas VII SMPN 18 DEPOK Tahun Pelajaran 2021/2022*. Prosiding SAMASTA, 1(2)
- Tarugan, Henry Guntur. (1986). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Yudha kurniawan. (2008). *Smart Games*. Jakarta: PT.Wahyu Media.