

Peningkatan Kemampuan Menulis Descriptive Text Melalui Media 3D Pictures pada Siswa Kelas VII-C SMPN 18 Surabaya

Mahya Dewi Pramesti, Waode Hamsia, Sulastri

Universitas Muhammadiyah Surabaya, SMPN 18 Surabaya

mahyadewipramesti@gmail.com, waodehamsia@um-surabaya.ac.id, astrisagita@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis *descriptive text* pada siswa kelas VII-C SMPN 18 Surabaya melalui pemanfaatan media *3D Pictures*. Latar belakang penelitian ini didasari oleh hasil observasi dan asesmen awal yang menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih rendah, dengan rata-rata nilai 65, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Permasalahan yang diidentifikasi meliputi kesalahan gramatis, kesulitan menyusun kalimat, rendahnya motivasi dan kepercayaan diri siswa, serta minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media *3D Pictures* dipilih karena dapat memberikan pengalaman belajar yang visual dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi siswa dalam menulis. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, tes menulis, dan angket persepsi siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan menulis siswa, baik dari segi struktur teks, kosakata, maupun kepercayaan diri. Selain itu, siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan media *3D Pictures* dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah.

Kata Kunci: *descriptive text*; media *3D Pictures*; kemampuan menulis.

Abstract: This study aims to improve the ability to write descriptive texts among seventh-grade students of class VII-C at SMPN 18 Surabaya through the utilization of 3D Pictures media. The background of this study is based on initial observations and assessments that showed students' writing skills were still low, with an average score of 65, below the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 80. The identified problems include grammatical errors, difficulties in sentence construction, low motivation and self-confidence, as well as a limited variety of learning media used by the teacher. The 3D Pictures media was chosen because it provides a visual and interactive learning experience, which can enhance students' understanding, interest, and motivation in writing. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles covering planning, implementation, observation, and reflection stages. The instruments used were observation sheets, writing tests, and student perception questionnaires. The results showed a significant improvement in students' writing abilities in terms of text structure, vocabulary, and self-confidence. Additionally, students gave positive perceptions regarding the use of 3D Pictures media in the learning process. The findings of this study are expected to contribute to the development of innovative teaching strategies in schools.

Keyword: *descriptive text*; 3D Pictures media; writing ability.

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional semakin penting di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan mobilitas manusia yang tinggi. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi lintas negara, tetapi juga menjadi syarat utama untuk mengakses ilmu pengetahuan, teknologi, dan peluang kerja di masa depan (Nurhayati, 2022). Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris menjadi kompetensi yang wajib dikuasai oleh generasi muda, khususnya pelajar di tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

Salah satu keterampilan utama dalam penguasaan bahasa Inggris adalah keterampilan menulis (*writing*), yang tidak hanya menjadi indikator kemampuan berbahasa, tetapi juga mencerminkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan mengkomunikasikan ide secara tertulis secara sistematis dan efektif (Graham et al., 2018; Putri & Dewi, 2021). Menulis merupakan proses kompleks yang melibatkan penguasaan tata bahasa, kosakata, serta kemampuan mengorganisasikan ide secara logis. Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan menulis siswa menjadi salah satu fokus utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, termasuk dalam konteks penulisan *descriptive text* yang menuntut kemampuan mendeskripsikan objek secara rinci dan jelas.

Namun, hasil asesmen awal yang dilakukan di kelas VII-C SMPN 18 Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah. Rata-rata nilai siswa pada asesmen awal hanya mencapai 65, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam menulis teks bahasa Inggris, terutama dalam aspek tata bahasa (*grammar*), penguasaan kosakata, dan pengembangan ide secara koheren (Sari & Pratiwi, 2021; Wahyuni, 2023). Kondisi ini menjadi tantangan serius yang perlu segera diatasi agar siswa dapat memenuhi standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan menulis siswa antara lain adalah seringnya terjadi kesalahan gramatikal dan penggunaan kosakata yang kurang tepat. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menyusun struktur kalimat yang benar dan koheren, terutama dalam penulisan *descriptive text* yang membutuhkan kemampuan untuk menggambarkan objek secara detail dan sistematis (Rahmawati, 2022). Faktor psikologis seperti rendahnya motivasi dan kepercayaan diri juga menjadi kendala utama, di mana siswa merasa takut melakukan kesalahan dan kurang memiliki ide yang cukup untuk dituangkan dalam bentuk tulisan (Yuliana & Sari, 2023).

Selain faktor internal tersebut, faktor eksternal seperti metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga berperan penting dalam mempengaruhi kemampuan menulis siswa. Pembelajaran menulis yang monoton, yang hanya mengandalkan ceramah dan penugasan tertulis tanpa variasi media pembelajaran, cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar (Setiawan & Mulyani, 2020). Padahal, berbagai penelitian telah menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi digital dapat meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Pratama & Astuti, 2022; Sulastri, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis adalah media *3D Pictures*. Media ini memberikan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami

objek secara lebih nyata dan mendalam (Fiore et al., 2019; Nugroho & Sari, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Agustin dan Rachmadtullah (2019), serta didukung oleh temuan terbaru dari Nugroho dan Sari (2021), menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif seperti *3D Pictures* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menulis *descriptive text*. Selain itu, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menuangkan ide secara tertulis (Rahmawati, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media *3D Pictures* dalam meningkatkan kemampuan menulis *descriptive text* pada siswa kelas VII-C SMPN 18 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran menulis bahasa Inggris di sekolah, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini (Richards & Renandya, 2022; Putri & Dewi, 2021). Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan menulisnya, tetapi juga memiliki motivasi yang tinggi dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif.

METODE PENELITIAN

Lokasi, Ruang Lingkup, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 18 Surabaya pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-C yang berjumlah 31 siswa. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan menulis *descriptive text* melalui penerapan media *3D Pictures* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Fokus ini dipilih mengingat pentingnya keterampilan menulis deskriptif sebagai salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, serta adanya kebutuhan untuk mengatasi kendala yang ditemukan pada pembelajaran sebelumnya.

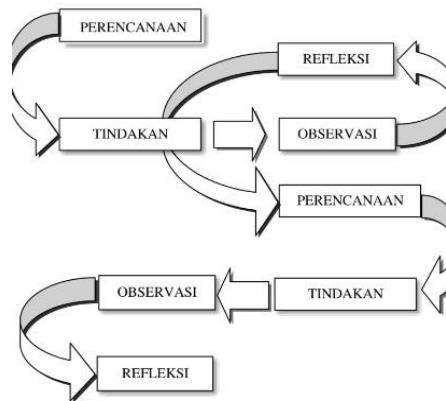
Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis & McTaggart (1988), yang merupakan pendekatan siklus berulang dan sistematis untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung. Model ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*): Merancang tindakan pembelajaran yang akan diterapkan, termasuk persiapan media *3D Pictures* dan instrumen penilaian.
2. Tindakan (*Action*): Melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang telah dibuat.
3. Observasi (*Observation*): Mengamati dan mencatat proses pembelajaran serta respons siswa selama tindakan berlangsung.
4. Refleksi (*Reflection*): Menganalisis hasil observasi dan data untuk menentukan keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus pertama bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah awal dalam pembelajaran menulis *descriptive text* menggunakan media *3D Pictures*. Setelah refleksi terhadap hasil siklus pertama, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus kedua agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Evaluasi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengukur efektivitas tindakan.

Gambaran alur kegiatan PTK model Kemmis & McTaggart (1988) yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Siklus PTK Kemmis & McTaggart (1988)

Instrumen dan Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen yang saling melengkapi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses dan hasil pembelajaran:

1. Lembar Observasi

Digunakan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan siswa, respons terhadap penggunaan media *3D Pictures*, serta interaksi antara guru dan siswa. Lembar observasi ini membantu mengidentifikasi tingkat partisipasi dan antusiasme siswa secara langsung.

2. Tes Menulis

Dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengukur kemampuan menulis *descriptive text* siswa setelah penerapan media *3D Pictures*. Tes ini fokus pada aspek struktur teks, penggunaan kosakata, tata bahasa, dan koherensi tulisan.

3. Angket Persepsi Siswa

Disebarluhan setelah seluruh siklus selesai untuk menggali pendapat, pengalaman, motivasi, dan tingkat ketertarikan siswa terhadap media

pembelajaran yang digunakan. Angket ini berisi pertanyaan tertutup dan terbuka untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif.

Kombinasi instrumen ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang komprehensif terkait aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran menulis.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang holistik mengenai proses dan hasil pembelajaran menulis *descriptive text* menggunakan media *3D Pictures*.

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes menulis yang diberikan pada akhir setiap siklus. Analisis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menghitung nilai rata-rata kelas untuk melihat peningkatan kemampuan menulis secara umum dari siklus ke siklus.
- Menghitung persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu nilai 80. Persentase ini menunjukkan proporsi siswa yang sudah mencapai standar kompetensi.
- Menyajikan data dalam bentuk tabel untuk memudahkan visualisasi perkembangan hasil belajar siswa.
- Melakukan perbandingan hasil tes antar siklus untuk mengetahui efektivitas tindakan pembelajaran yang diterapkan.

2. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta angket persepsi siswa. Analisis data kualitatif dilakukan melalui beberapa tahap:

- Reduksi Data

Proses penyederhanaan dan pemilihan data penting dari catatan observasi dan jawaban angket yang relevan dengan fokus penelitian. Reduksi ini bertujuan untuk mengelompokkan data ke dalam tema-tema utama seperti keterlibatan siswa, motivasi, dan respons terhadap media *3D Pictures*.

- Penyajian Data

Data yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan kondisi pembelajaran, interaksi di

kelas, serta sikap dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian ini juga dapat dilengkapi dengan kutipan langsung dari hasil angket terbuka untuk memperkuat interpretasi.

- **Verifikasi Data**

Untuk meningkatkan validitas data, dilakukan triangulasi dengan membandingkan hasil observasi, tes, dan angket persepsi. Selain itu, peneliti juga melakukan diskusi dengan rekan sejawat atau pembimbing untuk memastikan interpretasi data yang objektif dan akurat.

- **Penarikan Kesimpulan**

Kesimpulan diambil secara berkelanjutan selama proses penelitian dengan mengaitkan pola-pola yang muncul dari data kuantitatif dan kualitatif. Peneliti juga mempertimbangkan konteks pembelajaran dan faktor-faktor pendukung maupun penghambat yang ditemukan selama tindakan berlangsung.

3. Integrasi Analisis

Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian diintegrasikan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai:

- Sejauh mana kemampuan menulis *descriptive text* siswa meningkat setelah penggunaan media *3D Pictures*.
- Bagaimana perubahan perilaku dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- Persepsi dan motivasi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Pendekatan analisis data yang komprehensif ini memungkinkan peneliti tidak hanya menilai keberhasilan dari aspek nilai akademik, tetapi juga dari aspek proses dan afektif yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi kriteria berikut:

1. Peningkatan Kemampuan Menulis

Minimal 85% siswa memperoleh nilai di atas KKM (80) pada tes menulis *descriptive text* di setiap akhir siklus.

2. Peningkatan Aktivitas dan Keterlibatan Siswa

Terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa dalam diskusi, pengamatan, dan kegiatan menulis menggunakan media *3D Pictures*. Hal ini terlihat dari observasi aktivitas siswa yang menunjukkan antusiasme

tinggi serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok maupun secara individu.

3. Perubahan Aspek Afektif

Munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi dan persepsi positif siswa terhadap penggunaan media *3D Pictures*. Indikator ini diukur melalui hasil observasi, catatan refleksi guru, dan analisis angket persepsi siswa.

Dengan demikian, keberhasilan penelitian tidak hanya diukur dari aspek kuantitatif berupa peningkatan nilai tes, tetapi juga dari perubahan perilaku, motivasi, dan sikap siswa terhadap pembelajaran menulis yang lebih inovatif dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pra-Siklus

Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, peneliti melaksanakan asesmen awal untuk memperoleh gambaran kemampuan menulis *descriptive text* pada siswa kelas VII-C SMPN 18 Surabaya. Hasil asesmen awal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi standar yang diharapkan.

Dari 31 siswa yang mengikuti asesmen, rata-rata nilai yang diperoleh hanya sebesar 65, dengan hanya 9 siswa (29%) yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum mencapai kompetensi dasar dalam menulis teks deskriptif.

Analisis lebih mendalam terhadap hasil tulisan siswa mengungkapkan beberapa kendala utama, antara lain:

1. Kesulitan dalam menyusun kalimat deskriptif yang runtut dan koheren sesuai kaidah bahasa Inggris.
2. Kesalahan tata bahasa (*grammar*) yang cukup sering muncul, seperti penggunaan tenses yang tidak tepat, kesalahan dalam struktur kalimat, serta penggunaan kata depan dan kata sambung yang kurang sesuai.
3. Pemilihan kosakata yang terbatas dan kurang variatif, sehingga tulisan kurang hidup dan kurang mampu menggambarkan objek secara detail.
4. Pengembangan ide yang masih minim, dimana siswa hanya menuliskan kalimat-kalimat sederhana tanpa elaborasi yang memadai.

Selain aspek teknis menulis, ditemukan pula faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu rendahnya motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menulis. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktif siswa saat latihan menulis, sikap ragu-ragu dalam menuangkan ide, serta kecenderungan untuk menghindari tantangan

menulis yang lebih kompleks. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut disajikan tabel rekapitulasi hasil tes menulis *descriptive text* pada tahap pra-siklus.

Tabel 1. Hasil tes menulis siswa pada tahap pra-siklus

Tahap	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa \geq KKM	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	65	9	29%

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis siswa kelas VII-C SMPN 18 Surabaya masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran menulis, khususnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan menulis siswa secara efektif.

Sebagai dokumentasi pendukung, tahap pra-siklus dilengkapi dengan foto beberapa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat dilihat pada lampiran. Dokumentasi ini memberikan bukti visual yang memperkuat hasil analisis dan menjadi dasar perencanaan tindakan selanjutnya.

Hasil Siklus 1

Pada siklus pertama, peneliti mulai menerapkan pembelajaran menulis *descriptive text* dengan memanfaatkan media *3D Pictures* sebagai alat bantu visual. Proses pembelajaran diawali dengan penayangan gambar denah rumah tiga dimensi melalui proyektor di kelas. Pada pertemuan pertama, siswa diminta untuk mengamati gambar tersebut secara seksama dan kemudian menulis teks deskripsi secara individu. Selama proses berlangsung, peneliti memberikan arahan, contoh kalimat, serta bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dan mengembangkan ide. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat melihat gambar dengan jelas, terutama mereka yang duduk di bagian belakang kelas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kualitas proyektor dan kondisi pencahayaan kelas yang kurang optimal, sehingga sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan objek secara detail dan akurat.

Hasil tes menulis pada pertemuan pertama siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa menjadi 74, dengan 15 siswa atau sekitar 48% yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pra-siklus, persentase ketuntasan ini masih belum memenuhi target keberhasilan yang diharapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai nilai di atas KKM. Menyikapi hal tersebut, pada pertemuan kedua siklus 1 peneliti melakukan penyesuaian strategi pembelajaran dengan membagikan print out gambar 3D kepada setiap kelompok siswa. Pembelajaran kemudian dilakukan secara berkelompok agar seluruh siswa dapat mengamati gambar dengan lebih jelas serta aktif berdiskusi dan saling bertukar ide dalam menyusun teks deskriptif.

Strategi ini memberikan hasil yang lebih baik, di mana nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81 dan jumlah siswa yang mencapai KKM bertambah menjadi 22 orang atau sekitar 71%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *3D Pictures* yang didukung dengan metode pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan menulis siswa secara lebih optimal. Tabel berikut merangkum hasil tes menulis pada tahap pra-siklus dan siklus 1.

Tabel 2. Perbandingan hasil tes menulis siswa pada tahap pra-siklus dan siklus 1

Tahap	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa \geq KKM	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	65	9	29%
Siklus 1 Pertemuan 1	74	15	48%
Siklus 1 Pertemuan 2	81	22	71%

Secara umum, penerapan media *3D Pictures* pada siklus pertama memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa, baik dari segi nilai maupun keaktifan dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan media yang dapat diamati secara langsung. Namun demikian, refleksi pada akhir siklus menunjukkan bahwa target keberhasilan minimal yaitu 85% siswa mencapai nilai di atas KKM belum sepenuhnya tercapai. Kendala utama yang masih dihadapi adalah keterbatasan visualisasi gambar yang optimal untuk seluruh siswa serta masih adanya beberapa siswa yang kurang percaya diri menulis secara individu. Oleh karena itu, perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran perlu dilakukan pada siklus berikutnya agar hasil yang lebih maksimal dapat diperoleh.

Dokumentasi berupa beberapa hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada siklus 1 pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat dilihat pada lampiran sebagai bukti pendukung pelaksanaan dan hasil penelitian.

Hasil Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, peneliti melakukan sejumlah perbaikan strategi pembelajaran pada siklus kedua untuk mengatasi kendala yang ditemukan sebelumnya. Pada pertemuan pertama siklus 2, peneliti menampilkan lima gambar 3D dengan kontras warna yang lebih jelas melalui proyektor, sehingga gambar dapat terlihat dengan baik oleh seluruh siswa, termasuk yang duduk di bagian belakang kelas. Setiap gambar disertai dua pertanyaan yang diucapkan secara lisan oleh peneliti, dan siswa diminta menulis jawaban mereka secara individu pada lembar kertas. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan fokus siswa dalam mengamati gambar, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam memahami dan merespon pertanyaan secara

tertulis. Hasilnya, rata-rata nilai siswa pada pertemuan ini meningkat menjadi 85, dengan 26 siswa (84%) berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pada pertemuan kedua, peneliti menggunakan media yang lebih interaktif dengan menghadirkan mainan miniatur rumah 3D yang dapat disusun dan diamati dari berbagai sudut. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi siswa. Setiap kelompok siswa diberikan satu miniatur 3D dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKD) berisi pertanyaan yang harus mereka jawab berdasarkan pengamatan terhadap miniatur tersebut. Pembelajaran dengan media fisik ini memicu antusiasme yang sangat tinggi di kalangan siswa; mereka tampak lebih aktif berdiskusi, saling bertukar ide, dan lebih percaya diri dalam menyusun jawaban. Pendekatan ini berhasil meningkatkan kualitas tulisan siswa secara signifikan, terbukti dari peningkatan rata-rata nilai menjadi 88 dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 29 orang (94%). Dengan pencapaian ini, indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 85% siswa memperoleh nilai di atas KKM, telah terpenuhi pada siklus kedua.

Peningkatan hasil belajar pada siklus kedua tidak hanya terlihat dari nilai tes menulis, tetapi juga dari aspek proses pembelajaran. Siswa menunjukkan sikap yang lebih positif, antusias, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media *3D Pictures*, baik dalam bentuk gambar proyeksi maupun miniatur fisik, terbukti efektif membantu siswa memahami objek yang dideskripsikan secara lebih nyata dan menarik, sehingga mereka mampu mengembangkan ide dan menulis dengan lebih detail dan sistematis. Dokumentasi foto kegiatan pembelajaran, penggunaan media *3D Pictures*, serta hasil LKD siswa pada siklus kedua dapat dilihat pada lampiran sebagai bukti pendukung keberhasilan tindakan. Tabel berikut merangkum hasil tes menulis pada siklus 2.

Tabel 3. Hasil tes menulis siswa pada tahap siklus 2

Tahap	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa \geq KKM	Persentase Ketuntasan
Siklus 2 Pertemuan 1	85	26	84%
Siklus 2 Pertemuan 2	88	29	94%

Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media *3D Pictures*

Untuk mengetahui tanggapan dan persepsi siswa terhadap penggunaan media *3D Pictures* dalam pembelajaran menulis *descriptive text*, peneliti menyebarkan angket kepada seluruh siswa kelas VII-C SMPN 18 Surabaya setelah seluruh rangkaian tindakan pembelajaran selesai dilaksanakan. Angket tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk menggali pendapat siswa mengenai berbagai aspek, seperti visualisasi materi, kemudahan dalam memahami isi pembelajaran, motivasi belajar, serta minat dan antusiasme terhadap penggunaan media *3D Pictures* dalam proses pembelajaran menulis.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media *3D Pictures*. Sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 92%, menyatakan bahwa gambar tiga dimensi yang ditampilkan sangat membantu mereka dalam memahami objek yang dideskripsikan. Siswa merasa bahwa media ini membuat materi pembelajaran menjadi lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media *3D Pictures* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Dari segi motivasi belajar, sebanyak 87% siswa mengaku merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menulis karena media *3D Pictures* mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka selama proses belajar berlangsung. Media ini tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif.

Dalam aspek kemudahan menulis, 89% siswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih mudah menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan setelah melihat gambar 3D secara langsung. Media ini membantu mereka dalam menyusun kalimat deskriptif yang runtut dan sesuai dengan objek yang diamati. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan media *3D Pictures* mengurangi rasa takut mereka melakukan kesalahan dalam menulis, sehingga mereka menjadi lebih percaya diri untuk mencoba dan berlatih menulis secara mandiri.

Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa penggunaan media *3D Pictures* mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa. Sebanyak 85% siswa merasa lebih senang berdiskusi dan bekerja dalam kelompok saat menggunakan media ini. Mereka mengaku lebih mudah bertukar ide dan saling membantu teman yang mengalami kesulitan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media *3D Pictures* tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat kolaborasi dan komunikasi antar siswa.

Secara keseluruhan, hasil persepsi siswa ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *3D Pictures* dalam pembelajaran menulis *descriptive text* memberikan dampak positif yang signifikan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun sosial. Temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan media *3D Pictures* sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *3D Pictures* secara bertahap mampu meningkatkan kemampuan menulis *descriptive text* pada siswa kelas VII-C SMPN 18 Surabaya dengan signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa yang mengalami

perkembangan positif dari pra-siklus, siklus 1, hingga siklus 2. Pada tahap pra-siklus, mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks deskriptif, terutama dalam hal struktur kalimat, pemilihan kosakata, dan pengembangan ide. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sari & Pratiwi (2021) dan Wahyuni (2023) yang menyatakan bahwa kesulitan utama siswa SMP dalam menulis bahasa Inggris terletak pada aspek tata bahasa, kosakata, dan pengembangan ide. Melalui penerapan media *3D Pictures*, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif secara visual, sehingga mereka lebih mudah memahami objek yang dideskripsikan dan menuangkannya dalam bentuk tulisan yang lebih terstruktur dan kaya isi.

Selain peningkatan kemampuan menulis, penerapan media *3D Pictures* juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Pada siklus pertama, penggunaan gambar 3D yang ditampilkan melalui proyektor dan print out berhasil meningkatkan keaktifan serta kolaborasi siswa dalam diskusi kelompok. Namun demikian, masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan visualisasi gambar yang kurang optimal bagi siswa yang duduk di bagian belakang kelas serta rendahnya kepercayaan diri beberapa siswa dalam menulis secara individu. Refleksi atas kendala ini menjadi dasar perbaikan pada siklus kedua, di mana penayangan gambar dioptimalkan dengan pengaturan posisi proyektor dan pencahayaan kelas, serta pembentukan kelompok belajar yang lebih kecil agar partisipasi siswa dapat lebih merata. Hasilnya, pada siklus kedua hampir seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM dan menunjukkan peningkatan motivasi serta kepercayaan diri dalam menulis. Temuan ini mendukung penelitian Agustin & Rachmadtullah (2019) serta Nugroho & Sari (2021) yang menegaskan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menulis.

Tidak hanya dari aspek kognitif, penggunaan media *3D Pictures* juga memberikan dampak positif secara afektif. Hasil angket persepsi siswa menunjukkan bahwa mayoritas memberikan respon yang sangat positif terhadap media ini. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan memotivasi mereka untuk lebih aktif menulis. Media *3D Pictures* dinilai mampu mengurangi rasa takut dan keraguan siswa dalam menulis, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk mencoba dan berlatih menulis secara mandiri. Persepsi positif ini memperkuat temuan Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa media visual inovatif dapat membangun sikap positif dan minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media *3D Pictures* tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangun sikap positif terhadap pembelajaran menulis bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa inovasi penggunaan media *3D Pictures* sangat relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis *descriptive text* di tingkat SMP. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Implementasi media seperti *3D Pictures* juga dapat menjadi langkah strategis dalam menghadapi tantangan pembelajaran bahasa Inggris yang semakin kompleks di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *3D Pictures* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis *descriptive text* pada siswa kelas VII-C SMPN 18 Surabaya tahun 2025. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil tes menulis siswa yang signifikan, yaitu dari 65 pada pra-siklus menjadi 88 pada akhir siklus kedua. Selain itu, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga mengalami peningkatan yang sangat berarti, dari 29% pada pra-siklus menjadi 94% pada akhir siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *3D Pictures* dapat membantu siswa memahami objek yang dideskripsikan secara lebih konkret dan visual, sehingga mereka lebih mudah mengembangkan ide serta menyusun kalimat deskriptif dalam bahasa Inggris dengan lebih baik dan terstruktur.

Penerapan media *3D Pictures* dalam pembelajaran menulis *descriptive text* dilakukan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Pada tahap pelaksanaan, media *3D Pictures* digunakan sebagai alat bantu visual yang ditampilkan melalui proyektor dan print out, baik secara individu maupun kelompok. Strategi pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyesuaian yang dilakukan pada siklus kedua, seperti pengoptimalan penayangan gambar dan pembentukan kelompok belajar yang lebih kecil, semakin memaksimalkan peran media *3D Pictures* dalam mendukung pemahaman dan keterampilan menulis siswa secara efektif.

Selain memberikan dampak positif terhadap hasil belajar akademik, persepsi siswa terhadap penggunaan media *3D Pictures* juga sangat baik. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam menulis. Siswa merasa terbantu dalam menuangkan ide ke dalam tulisan dan mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam menyusun *descriptive text*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *3D Pictures* tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membangun sikap positif dan motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran menulis bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, media *3D Pictures* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti ini agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan berdampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., & Rachmadtullah, R. (2019). The effectiveness of visual media to improve students' writing skill. *Journal of Education and Learning*, 13(2), 123–130.

Fiore, S. M., et al. (2019). 3D visualization and learning: Current perspectives. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 593–615. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09636-4>

Graham, S., MacArthur, C. A., & Hebert, M. (2018). *Best practices in writing instruction* (3rd ed.). Guilford Press.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.

Nugroho, A., & Sari, N. (2021). The use of 3D pictures in teaching descriptive text. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(1), 45–53.

Nurhayati, D. A. W. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran inovatif terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 23(1), 45–56.

Pratama, A. D., & Astuti, R. (2022). The effectiveness of digital media in teaching writing skills. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 7(1), 120–134.

Putri, R. A., & Dewi, R. S. (2021). Improving students' writing skills through digital media. *English Language Teaching Educational Journal*, 4(2), 78–85.

Rahmawati, N. (2022). Increasing students' motivation and writing skill through visual media. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(1), 112–120.

Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2022). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Sari, D. P., & Pratiwi, N. (2021). Students' difficulties in writing English descriptive text. *Journal of English Language Teaching and Literature*, 6(2), 101–109.

Setiawan, D., & Mulyani, E. R. (2020). The impact of media variation on students' writing achievement. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 55–61.

Sulastri, D. (2020). Peningkatan keterampilan menulis bahasa Inggris pada materi procedure text menggunakan Microsoft Sway [Manuskrip tidak diterbitkan].

Wahyuni, S. (2023). Analysis of students' writing problems in descriptive text. *Journal of English Teaching*, 9(1), 42–50.

Yuliana, S., & Sari, M. (2023). Students' motivation and anxiety in writing English. *ELT Journal*, 7(1), 33–41.

LAMPIRAN

Dokumentasi Hasil Menulis Siswa pada Tahap Asesmen Awal (Pra-Siklus)

<p>Name : Anindya Puji Maesya Class : VII-C</p> <p>Worksheet: Use "There is" or "There are"</p> <p>Instructions for Students</p> <ul style="list-style-type: none"> Answer each question using "there is" or "there are" according to the context. Example answers: "There are three books on my study desk." or "There is a TV in my living room." <ol style="list-style-type: none"> Mention three items in your bedroom. there are light, bed and font. Mention one item in your living room. there are televison. Mention one piece of furniture in your dining room. there is table. Mention two pieces of furniture in your kitchen. microwave, clever, there are microwave and stove. Mention two things that are usually on your study table/desk. Laptop, book, telephone, water, pen, etc. What are three things you can find in your bathroom? there are toilet, sink, shower. What two things do you usually see in your garage? there are. There are pictures on your wall. How many are there? there are. There are some plants in your garden. What types are they? there are. There is a TV in your living room. What else is there? there are. 	35.	<p>Name : Meliza Wardania Lesmana Class : VII-C</p> <p>Worksheet: Use "There is" or "There are"</p> <p>Instructions for Students</p> <ul style="list-style-type: none"> Answer each question using "there is" or "there are" according to the context. Example answers: "There are three books on my study desk." or "There is a TV in my living room." <ol style="list-style-type: none"> Mention three items in your bedroom. there are Red, blanket, and pillow. Mention one item in your living room. there is a sofa. Mention one piece of furniture in your dining room. there is a painted table. Mention two pieces of furniture in your kitchen. the are, microwave, and cleve. Mention two things that are usually on your study table/desk. there are books on my study table and pencil case. What are three things you can find in your bathroom? there are bath tub, shower, and soap. What two things do you usually see in your garage? there are car and cycle. There are pictures on your wall. How many are there? there are. There are some plants in your garden. What types are they? there are. There is a TV in your living room. What else is there? there are. 	35.
--	------------	---	------------

Dokumentasi Hasil Menulis Siswa pada Tahap Siklus 1 Pertemuan 1

<p>Name : Shafiq Gultom Nata Class : VII-C</p> <p>STUDENT WORKSHEET</p> <p>A. Directions:</p> <ul style="list-style-type: none"> Observe the 3D house picture given by the teacher. Identify the rooms and objects in the picture. Write 5 sentences using "there is" for singular objects. Write 5 sentences using "there are" for plural objects. <p>B. Example:</p> <ol style="list-style-type: none"> There is a table in the living room. There are two chairs in the kitchen. <p>C. Task:</p> <p>Write 10 sentences based on the given picture!</p> <ol style="list-style-type: none"> There is a bed in the bedroom. There is a shower in the bathroom. There is an exhaust in the kitchen. There is a storage in the bathroom. There is a rug in the bathroom. There is a towel in the bathroom. There is a lamp in the bedroom. There are two pillows in the bedroom. There are two windows in the bedroom. There are two speakers in the living room. There are two chairs in the kitchen/dining room. 	75.	<p>Name : Meliza Wardania L. Class : VII-C</p> <p>STUDENT WORKSHEET</p> <p>A. Directions:</p> <ul style="list-style-type: none"> Observe the 3D house picture given by the teacher. Identify the rooms and objects in the picture. Write 5 sentences using "there is" for singular objects. Write 5 sentences using "there are" for plural objects. <p>B. Example:</p> <ol style="list-style-type: none"> There is a table in the living room. There are two chairs in the kitchen. <p>C. Task:</p> <p>Write 10 sentences based on the given picture!</p> <ol style="list-style-type: none"> There is air Conditioner in the bedroom. There is a washing machine in the bathroom. There is a shower in the bathroom. There is an exhaust in the kitchen. There is a towel in the bathroom. There is a nightstand in the bedroom. There are two pillows in the bedroom. There are two windows in the bedroom. There are two speakers in the living room. There are two chairs in the kitchen/dining room. 	80.
---	------------	--	------------

Pertemuan 2

<p>Waskita (1) Sariyati (2) Andina (3) Nadin (4) Aulia (5)</p>	<p><i>90.</i></p> <p>(Group 4) My Simple and Cozy Home</p> <p>My house is simple, not too spacious, but compact and efficient. It consists of a living room, <u>bedrooms</u>, bathroom, small kitchen, and a small balcony in front of the bedroom. The living room is cozy and welcoming. There are a sofa with three blue pillows, a lamp next to the sofa, and a brown carpet. There is a work desk with two orange-colored chairs completing the room. It is a cozy area to relax and get some work done. The bedroom has a bed with <u>two pillows</u>, providing a comfortable place to sleep. Above the bed, there are a cupboard for storage. Behind the bed, there is neatly organized books, adding a personal touch to the room. There is a desk with a mirror, and a chair is also included. There is nothing in the balcony space as it is a small space. The kitchen is small but functional. There are <u>two sinks</u> and some cooking tools. The bathroom is located in the corner of the house. There are a mirror, a sink, and a shower. Overall, my house is a simple and cozy place, designed for comfortable and efficient living.</p> <p>1.) there is ✓ 2.) Pillows ✓ 3.) Chairs ✓ 4.) three Pillows ✓ 5.) Mirror ✓ 6.) a sink ✓ 7.) a wastebasket ✓ 8.) bedroom ✓ 9.) there is ✓ 10.) there are two ✗</p>
<p>Group 1 Kofi / 12 M. Andina / 18 Almadi, Koral / 2 Cloris / 8 Clara / 7</p>	<p><i>90.</i></p> <p>(Group 1) A Cozy Family Home</p> <p>My house is quite spacious, providing some rooms for my family. The house has a terrace, a living room, <u>two bedrooms</u>, a separate bathroom and small toilet, a dining area, and a functional kitchen. The terrace is a great place to relax. There are two chairs there, perfect for enjoying morning coffee in the morning. In every corner of the terrace, there are six plants that add freshness. The living room is designed for comfort. There are a sofa where we can relax, a table in the middle, and a green carpet that adds a splash of color to the room. In the corner of the room, there is a lamp that provides warm light. The dining room is set up for family meals. There are four chairs surrounding a large table. The kitchen is equipped with the tools. There are a stove for cooking, a microwave for quick meals, and a sink for washing. In my child's bedroom, there are two pictures hanging on the wall. Overall, my home is a cozy and functional place where my family can relax and spend time together.</p> <p>1. three bedrooms ✓ 2. green Carpet ✓ 3. there are six Chairs ✓ 4. there is one Picture ✓ 5. a microwave ✓ 6. there are four Plants that add freshness ✓ 7. there is a Sofa ✓ 8. there are two chairs there ✓ 9. there is a lamp ✓ 10. - ✓</p>

Dokumentasi Hasil Menulis Siswa pada Tahap Siklus 2 Pertemuan 1

<p>Nama : Shania Qurutun Nada Absen : 28</p> <p>Jawaban :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. the doll is on the bed. ✓ 2. the picture hanging on the wall. ✓ 3. the plane is on the rug. ✓ 4. the blue cap is above^{on} the chair. 5. the bag is on the table. ✓ 6. the clock is above the picture. ✓ 7. the guitar is behind the doll. ✓ 8. the trophy is between basketball and computer. ✓ 9. there are 5 (five) pillows on the bed. 10. the book is on the table. ✓ <p style="text-align: right;">85</p>	<p>No _____ Date _____</p> <p>Andika Putera Pratama / 03</p> <p>No _____ Date _____</p> <p>100</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. the doll is on the bed. ✓ 2. the picture is hang on the wall. ✓ 3. the plane toy in front of the bed. ✓ 4. the blue cap is on the chair. ✓ 5. the bag is on the table near the window. ✓ 6. the clock is hanging on the wall near the window. ✓ 7. the guitar is between the bed and the desk. ✓ 8. the trophy is between basketball and computer. ✓ 9. there are five pillows on the bed. ✓ 10. the book is on the table near the vase. ✓
---	---

Pertemuan 2

<p>Green Kitchen</p> <p>Descriptive Text STUDENT WORKSHEET</p> <p>88.</p> <p>Name: Galang adhi wijaya Syauqi bimo wibisono Mahendri putra dzakir</p> <p>What are the things can you find in the kitchen? oven, float, microwave, rice cooker (there are ...) Is there any microwaves in the kitchen? Yes, next to the rice cooker ✓ Where is the microwave? beside the rice cooker ✓ What can you find behind the microwave? there is nothing behind the microwave ✓ Are there any fridges in the kitchen? Yes there is one fridge in the kitchen ✓ Where is the fridge? next to the trash ↗ ✓ Are there any chairs in the kitchen? Yes there are four chairs ✓ Where are the chairs? next to the table ✓</p>	<p>Green Bathroom</p> <p>Descriptive Text STUDENT WORKSHEET</p> <p>92.</p> <p>Name: Kent Fabiang tjandra Wildan Chandra daniswardi Muhammad Maher ishami KaFi halimahalina husrinali (Leader)</p> <p>What are the things can you find in the bathroom? 1.CABINET 2.Bathtub 3.shower & towel 5.Washing machine 6.toilet there are ... Is there any mirrors in the bathroom? yes there is a mirror in the bathroom. ✓ Where is the mirror? the mirror is between cabinet and door ✓ What can you find under the mirror? under the mirror there is a wustafell ✓ Are there any toilets in the bathroom? yes there is a toilet in the bathroom. ✓ Where is the toilet? its between the bathtub and clothes ✓ Are there any towels in the bathroom? yes there are two towels in the bathroom. ✓ Where is the towel? Its under the plants ✓</p>
---	---

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran saat PTK





